

Dalle stelle alle stalle



Percorso interdisciplinare
Il ciclo, III ciclo
Federico Cahenzli

Un popolo nomade arriva in una valle disabitata e decide di insediarsi. Con sé porta il suo patrimonio, il territorio offre le varie risorse.

I giocatori da nomadi diventeranno sedentari e, riflettendo sui loro bisogni in relazione al territorio e alla loro sostenibilità, proveranno a sviluppare i propri villaggi, ragionando tra passato presente e futuro.

Articolazione operativa

Introduzione: sono presentati i materiali. A gruppi gli allievi famigliarizzano con gli elementi del gioco e come si relazionano tra loro seguendo il regolamento e le tabelle a esso allegate.

Insedimento 1.1 - Il centro abitato: i gruppi decidono il luogo del loro insediamento, argomentando la scelta. Effettuano il bilancio e eseguono le successive azioni del gioco. Si aggiorna il tabellone delle Cronache.

Insedimento 1.2 – Agricoltura: i gruppi procedono scegliendo i terreni da coltivare a seconda delle loro risorse. Effettuano il bilancio e eseguono le successive azioni del gioco. Si aggiorna il tabellone delle Cronache.

Fattore tempo 1.1 - Sono passati X anni...: ogni gruppo procede con il calcolo del bilancio. Condivisione collettiva, riflessione e ipotesi sull'impiego delle nuove risorse.

Fattore tempo 1.2: verifica delle ipotesi: nuovo bilancio e verifica del limite di capacità del territorio di offrire le risorse necessarie.

Varie ed eventuali: durante tutta la durata del percorso è importante intercalare i momenti di interazione con il modellino con degli approfondimenti necessari per sostenere gli allievi nell'operare con la meccanica di gioco.

Esempi di percorsi specifici: tenere traccia dell'esperienza di gioco, geometria delle tessere del gioco; area e perimetro; ambiente ed ecosistemi; materia e processo di produzione.

Traguardi di apprendimento

Matematica: Esprime valutazioni probabilistiche in situazioni legate al vissuto;

Costruisce ragionamenti, formula ipotesi, sostiene le proprie idee e si confronta con il punto di vista altrui. **Ambiente:** Analizza l'origine naturale e le trasformazioni delle risorse fondamentali di sostentamento e lo sviluppo di una comunità rurale.

Competenza trasversale focus: collaborazione, pensiero riflessivo e critico, strategie di apprendimento. **Contesto di Formazione generale focus:** salute e benessere, vivere assieme, contesto economico e consumi, educazione alla cittadinanza.

Situazione problema

Attraverso il gioco, da considerare sia strumento sia artefatto, l'allievo collabora con i compagni per trovare il luogo migliore per insediarsi; procede nello sviluppo del suo insediamento imparando a gestire i rapporti con gli altri villaggi e la gestione delle superfici e delle risorse naturali.

Quadro organizzativo

Durata: 20/40 UD + approfondimenti.

Materiali: modellino (1x2 metri), componenti del gioco, regolamento e tabelle, cartellone delle Cronache, quaderno attività, esercizi individuali di...: ingrandimenti, trasformazioni, misurazione, calcolo, geometria, area & perimetro.

Valutazione

Il gioco può essere utilizzato per strutturare un progetto di grande portata che tocchi diversi temi. Per il docente sarà importante scegliere su quali traguardi vuole concentrarsi, scegliendo la modalità più adatta per ognuno. Il gioco offre la possibilità di implementare varianti di diverso tipo: qualora docente e allievi volessero perseguire questa strada, la valutazione è collettiva e deve verificare la proposta di una variante, rispetto alle capacità del gioco di supportarla. In generale si auspica una valutazione trifocale:

- nei momenti di lavoro collettivo, il docente osserva gli allievi e come interagiscono all'interno del gruppo e al termine di queste fasi gli allievi svolgono una breve valutazione. Sono da prevedere le restituzioni delle valutazioni personali;
- durante le discussioni collettive sono osservate le modalità e le argomentazioni del singolo e del gruppo, che espongono un ragionamento o argomentano una scelta, per rilevare la qualità delle interconnessioni disciplinari effettuate. Attraverso la restituzione di quanto discusso il docente può raccogliere le opinioni del singolo rispetto a quanto emerso dalla discussione collettiva, tramite un breve questionario;
- le esercitazioni individuali e le produzioni degli allievi sono oggetto di esame da entrambe le parti: docente e allievo valutano l'operato e definiscono insieme nuovi obiettivi da raggiungere.



Narrazione dell'esperienza

L'esperienza è stata divertente, soddisfacente e ricca di sorprese, sia per me, che per gli allievi.

Grazie alla simulazione con il modellino è possibile indagare ed esperire svariati concetti. È una soluzione che pare ottimale per fare scuola, ma la didattica per progetti richiede al docente energie e impegno non indifferenti, ed è facile immaginarlo se si considerano tutte le tappe necessarie che portano un'idea come questa alla sua realizzazione pratica.

Una volta devoluto il compito comincia l'avventura: il docente si pone a lato e può godersi lo stupore e le ipotesi degli allievi rispetto al modellino, al suo utilizzo, ai singoli elementi, al loro significato. È bellissimo ascoltare i bambini che discutono tra loro, si scambiano informazioni e pian piano costruiscono un sapere condiviso, una consapevolezza di gruppo e personale. Questa va gestita, amministrata e almeno all'inizio è utile offrire loro un metodo.

Nel frattempo però dovranno essere condotte le simulazioni con il modellino... e tanto altro, tanto che in classe potrebbe tranquillamente generarsi il caos. Anche i dubbi potrebbero perturbare la quiete del docente, ma alla fine, come qualsiasi altra impresa da compiere che all'inizio spaventa un po', la vera scoperta sarà proprio il viaggio con i piccoli compagni di avventura, con la loro allegria, la loro incredibile capacità di adattamento e l'entusiasmo di apprendere e di ragionare.

A distanza di un anno, le considerazioni degli allievi sono state positive: ricordavano i temi, il senso del gioco e dimostravano gioia e sorpresa rispetto agli insegnamenti tratti grazie alla scelta del docente, che ha proposto un gioco attraverso il quale "fare scuola". Tutto sommato una grandissima soddisfazione.

Oggi, nei ritagli di tempo, cerco di adattare il gioco per renderlo accessibile a un primo ciclo, ricercando soluzioni e materiali diversi e interessanti opportunità per condividere idee ed esperienze.

