

# Il giro del mondo sulle ali di una magica forchetta volante



Studio dell'ambiente, Italiano, Matematica, Educazione visiva e alle arti plastiche, Educazione musicale, Educazione fisica

I ciclo

Simona Cantaluppi e Tatiana Ferrari

La progettazione si articola seguendo le vicende di una bambina di nome Caterina e di un misterioso lupo, i quali partono dalla Svizzera per cercare di salvare i personaggi delle fiabe che improvvisamente hanno perso le loro storie. I due amici scoprono l'Europa incontrando vari personaggi come la Sirenetta, il Gatto con gli Stivali e altre personalità a noi meno note. In seguito a cavalcioni di una gigantesca forchetta volante si alzano in volo e passano dal freddo dei ghiacci al

caldo del deserto africano facendo tutto il giro del globo. I bambini ricevono regolarmente notizie da Caterina e Lupetto, i quali spediscono alla classe aggiornamenti sul loro viaggio e sulle scoperte fatte relative ai luoghi, ai cibi, alle case, alle lingue e altre curiosità della nazione in questione. Il materiale che riceviamo è il punto di partenza per attività interdisciplinari di scoperta e di approfondimento anche a seconda dei contributi e dell'interesse manifestato dai bambini.

Periodo (settimane, mesi)	Competenze mirate tratte dal Pds (disciplinari, trasversali, contesti FG)	Situazioni di apprendimento proposte (compiti di realtà/autentici, situazioni problema)	Discipline coinvolte	Risultati attesi (evidenze di apprendimento, prodotti degli allievi ecc.)	Metodologie (approcci didattici, strumenti operativi ecc.)	Strumenti valutativi
Da settembre a giugno	<p><b>Competenze trasversali:</b>  <i>Pensiero critico e riflessivo (Pds, pp.36-37) in particolare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– L'allievo individua le informazioni pertinenti (esplicite e più evidenti) e ne comprende il significato;</li> <li>– L'allievo su richiesta mette in collegamento alcuni dei dati informativi a disposizione, creando connessioni, nessi causali, confronti;</li> <li>– L'allievo segue le indicazioni fornite per interpretare i dati a disposizione in funzione del compito;</li> <li>– L'allievo riconosce modi di esprimersi, sentire, percepire diversi dai propri.</li> </ul> <p><i>Pensiero creativo (Pds, pp.38-39) in particolare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– L'allievo identifica almeno una possibile ipotesi risolutiva;</li> <li>– L'allievo tramite l'interazione con i pari e/o con l'adulto rivede la propria azione;</li> <li>– L'allievo sperimenta attivamente e utilizza le proprie risorse.</li> </ul>	<p>La progettazione si articola in modo lineare. A cadenza di due/tre settimane arriva in classe una cartolina e/o una busta/pacco postale spedita da qualche nazione dai nostri personaggi Caterina e Lupo. Da qui parte una prima fase di scoperta del luogo in questione con l'ausilio di fotografie e oggetti contenuti nel pacco ricevuto. I bambini hanno modo di condividere le loro conoscenze personali mettendo in relazione con quanto presentato e di ricercare</p>	<p>Ambiente Italiano Matematica Arti plastiche Ed. Visiva Ed. Musicale Ed. Fisica</p>	<p><b>Ci aspettiamo che:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– i bambini, durante lo studio dei continenti mostrino curiosità e interesse crescente;</li> <li>– le domande poste dai bambini diventino a lungo andare più pertinenti all'argomento trattato;</li> <li>– i bambini inizino a mettere in collegamento le informazioni apprese creando connessioni, nessi causali e confronti;</li> <li>– i materiali presenti in classe vengano utilizzati spontaneamente in modo da suscitare nuovi interrogativi;</li> </ul>	<p><b>Modalità di lavoro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proposta didattica lineare, che propone il medesimo rituale ma con contenuti, modalità e attività diverse, stimolando l'aprendimento per imitazione.</li> <li>– Lavoro collettivo.</li> <li>– Lavoro a piccoli gruppi.</li> </ul> <p><b>Strumenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fotografie.</li> <li>– Oggetti tipici.</li> <li>– Cibo tipico.</li> <li>– Musica tipica.</li> <li>– Documentari.</li> <li>– Interviste a persone reali.</li> <li>– Giochi quiz/escape room.</li> </ul>	<p><b>Strumenti valutativi</b></p> <p><i>Valutazione riferita ai risultati attesi grazie all'osservazione delle docenti.</i></p> <p><i>Valutazione tra pari:</i></p> <p>il lavoro a gruppi è la modalità principale di valutazione, in quanto è importante che i bambini si confrontino tra di loro e mettano in comune le conoscenze apprese.</p> <p><i>Valutazione sommativa:</i></p> <p>Attraverso schede di verifica individuali, escape room a gruppi, attività a coppie.</p>

- Collaborazione (Pds, pp. 32-33) in particolare:**
- L'allievo si riconosce nel gruppo e nei suoi scopi;
  - L'allievo nel lavoro cooperativo mette a disposizione le proprie risorse;
  - L'allievo si esprime e partecipa nell'interazione con gli altri;
  - L'allievo si relaziona con la diversità, non escludendo compagni dal gruppo di lavoro o di gioco.
- Contesto di formazione generale:**
- Tecnologia e media (Pds, p.45) in particolare:*
- Lettura di messaggi (immagini, storie, cartoni animati, documenti multimediali, ecc.);
  - Utilizzo della comunicazione via posta ordinaria ed elettronica;
  - Ricerca di informazione sulle fonti ordinarie (libri, ecc.) e anche su siti e portali destinati ai bambini.

**Competenze disciplinari:**

- Dimensione ambiente (Pds, pp. 180-182) in particolare:*
- Porsi domande in rapporto alle proprie esperienze di vita sotto la guida di un adulto;
  - Osservare ed esplorare la realtà con i cinque sensi;
  - Ricercare informazioni su un tema dato e raccoglierle in base alle consegne;
  - Saper porre semplici interrogativi in modo guidato e/o autonomo;
  - Stabilire le prime relazioni tra le condizioni degli ambienti e i comportamenti degli esseri umani;
  - Individuare i bisogni fondamentali degli esseri umani.

ulteriori informazioni anche con il coinvolgimento di conoscenti/familiari provenienti da nazioni diverse, invitandoli in classe per una piccola intervista. Spesso nei materiali che riceviamo, gli allievi trovano un mistero da risolvere. La risoluzione di esso permette di coinvolgere e rendere attivi tutti i bambini indistintamente.

Ad esempio: sul retro delle fotografie trovano scritto qualcosa in una lingua che non è l'italiano... come fare per capire cosa c'è scritto? Oppure arrivano pacchetti misteriosi con contenuti da dover identificare come degli strani semi dall' America del Sud ... o la ricetta della pizza da dover ricostruire perché una grande macchia di caffè ha rovinato il foglio.

– i bambini iniziano a comprendere alcune differenze tra gli esseri umani come risultato dell'adattamento culturale alle varie condizioni ambientali nel mondo (vestiti, alimentazione, abitazioni, ...);

– i bambini sappiano dove situarsi nel mondo: dove abito? In quale continente mi trovo e in quale contesto?