Quando interpreto, imparo…
progettare un laboratorio che sviluppa nuclei fondanti nella costruzione delle conoscenze

Momento iniziale del laboratorio: condivisione dell'esperienza fatta nelle sezioni di seconda della scuola primaria di Zingonia (Bg) con il nucleo fondante: traccia.

Proposta: programmare un laboratorio su questo stesso modello, che però abbia come nucleo la società.

Obiettivo: il laboratorio da svolgere in classe con i bambini deve inserirsi nel percorso scolastico annuale per gettare le basi di questa conoscenza, che gli servirà poi come competenza durante il resto dell'anno a scuola e in qualsiasi situazione di gruppo, per poter fare comparazioni e analogie all'interno dei gruppi in cui i bambini si trovano a vivere le esperienze: classe, amici, sport, famiglia. Essere in grado, quindi, di portare gli alunni a riconoscere le situazioni definite nel concetto di Società come nucleo fondante.

Abbiamo raggiunto il nostro obiettivo?

…

Partecipanti

- Cerioni Francesca
- Fiori Simona
- Traballoni Michela
- Grizi Niviana
- Romagnoli Romana
- Abosinetti Stefania
- Serretti Debora

Mercoledì pomeriggio

Presentazione della conduttrice e delle partecipanti,

Workshop dell'esperienza di laboratorio avvenuta nelle classi seconde della primaria di Zingonia (con particolare spirito di gioco da parte delle docenti del gruppo) per arrivare a definire insieme il **nucleo di traccia** e…

…capire il funzionamento di questo tipo di laboratorio

Il laboratorio corrisponde a un gioco di ruolo. I bambini interpretavano dei poliziotti ed io ero il capo dei distretti; insieme e con gli strumenti predisposti, gli alunni sono stati messi in condizione, dopo aver individuato le **tracce**, di risolvere diversi problemi per la risoluzione del crimine: un furto in un negozio di semi nella città di Animalandia.

Il sasso di sicuro è stato buttato dall'interno…

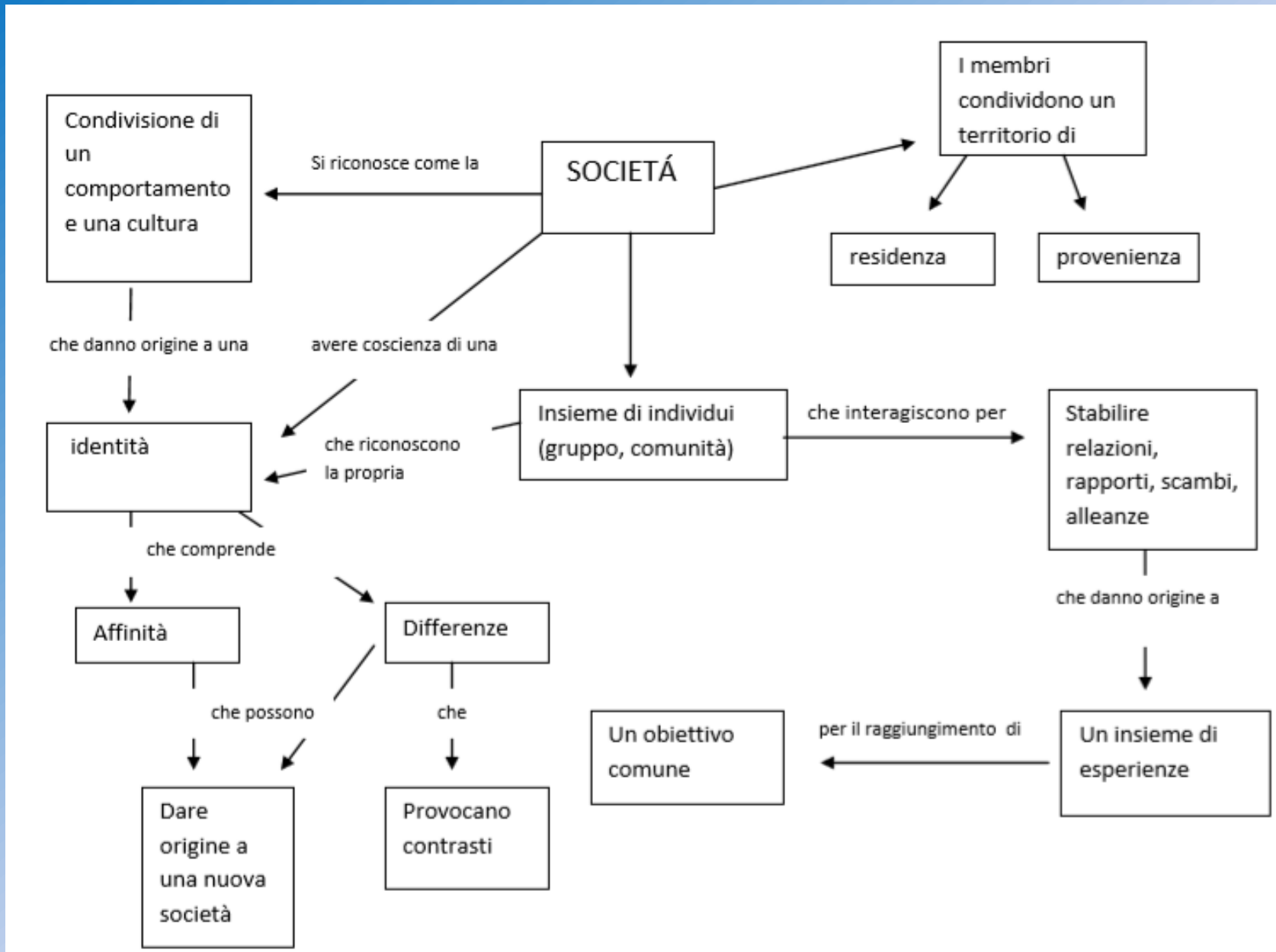
Ma questa è una foglia o una piuma?

Sei sicura che ci sia un indizio in questa immagine?

Partendo da questo **modello** abbiamo iniziato a leggere una storia da cui prendere spunto: Rosie e gli scoiattoli di Saint James; per iniziare a **programmare** un altro laboratorio che avesse come **obiettivo** quello di definire il nucleo di **società** e di accendere nei bambini la **competenza** di riconoscere i diversi gruppi che possono esistere nella loro vita e le affinità e i contrasti che nascono tra comunità diverse, così come il sentimento di **identità** e appartenenza a un **gruppo**.

Giovedì mattina

Finita la lettura della storia e la comprensione dei gruppi che in questa esistono e dei conflitti e le alleanze stabilitesi tra le comunità, abbiamo iniziato la programmazione del nostro gioco/laboratorio, osservando la mappa del nucleo fondante: Società.

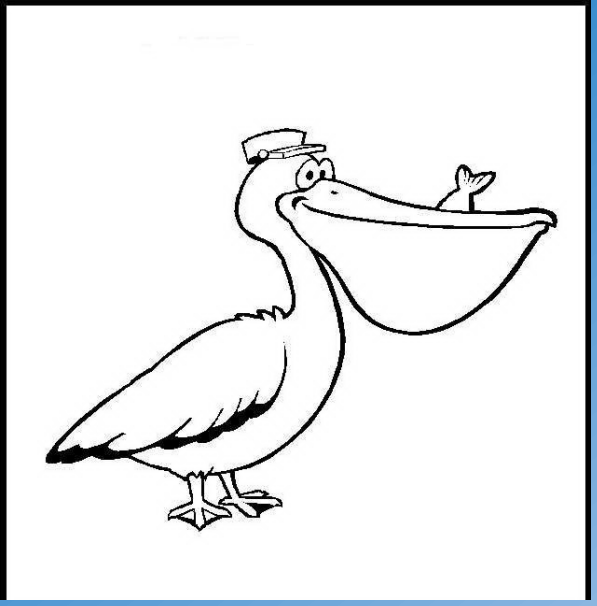

SOCIETÁ
Si riconosce come la
Condivisione di un comportamento e una cultura
I membri condividono un territorio di
residenza
provenienza
che danno origine a una
avere coscienza di una
identità
che riconoscono la propria
Insieme di individui (gruppo, comunità)
che interagiscono per
Stabilire relazioni, rapporti, scambi, alleanze
che comprende
Affinità
Differenze
che danno origine a
che possono
che
Un obiettivo comune
per il raggiungimento di
Un insieme di esperienze
Dare origine a una nuova società
Provocano contrasti

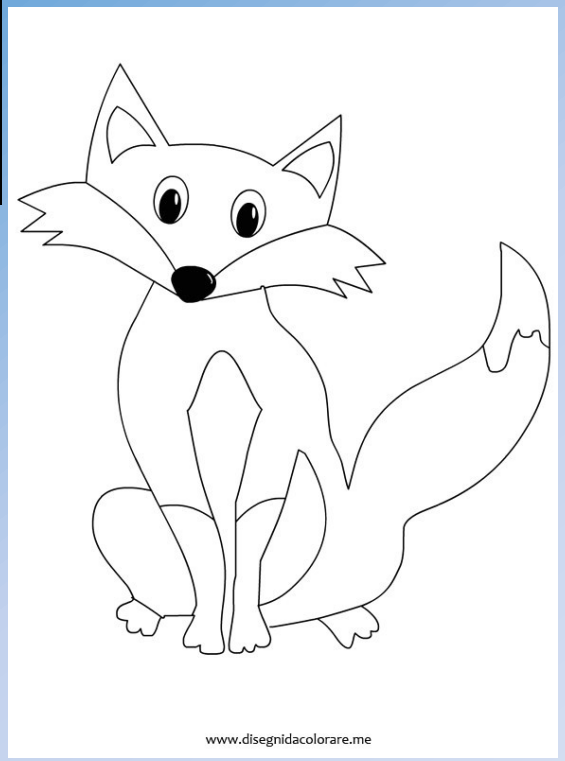
Giovedì pomeriggio

Impariamo a stare insieme: la società

In questo gioco i bambini personificano i diversi gruppi di animali che vivono nel parco di Saint James.
Sono divisi in 5 “isole” e la maestra è invece una visitante che si rende conto di un grosso problema: il parco è nel **caos**, perché ci sono delle comunità che litigano e non riescono a vivere insieme ed a superare le loro **differenze**.

L’obiettivo dei bambini è quello di capire prima le caratteristiche del proprio gruppo: ci sono i pappagalli, le volpi, i ratti, gli scoiattoli e i pellicani; questa parte avverrà con la costruzione di un cartellone che descriva ogni animale attraverso un gioco di individuazione di carte immagine relative a ogni gruppo.




www.disegnidacolorare.me

www.tuttodisegni.com

- Una volta capite le caratteristiche del gruppo, si definisce che ogni animale viene da un posto geografico diverso, anche questa informazione arriverà ai bambini sotto forma di un gioco di associazione.
- A questo punto dovranno capire, guidati dall'insegnante, i motivi per i quali è meglio scegliere di trovare un compromesso per la pace, piuttosto che fare una guerra, che non porta alcun vincitore.

Luogo e Tempo

Il parco di Saint James.

I bambini, nella definizione della società, dovranno stabilire gli spazi del parco, quelli per i residenti, cioè le case degli animali e quelli pubblici, cioè il territorio per le riunioni del parlamento.

Estate

Il periodo:

-della presentazione del problema del parco

-della definizione dei gruppi

-della comprensione della provenienza dei gruppi e il motivo del conflitto

-della decisione dell'inizio della guerra o della pace

-dell'organizzazione della nuova società: risoluzione del conflitto

La parte finale del laboratorio: la costruzione della nuova **società**

I bambini devono quindi capire come vivere in **armonia** nello stesso luogo, pur essendo animali **diversi**, ogni gruppo dovrà proporre quello che può fare nella società per aiutare gli altri.

Dopodiché si stabiliscono le **regole** da rispettare nel parco da parte di tutti, proprio come se fosse una vera costituzione del governo.

Alla fine la maestra consegnerà ai bambini le **chiavi** del parco, tutti sono i cittadini e tutti dovranno collaborare per il suo funzionamento.

EUROPA

Grazie.

Camminiamo tutti verso la prossima
Scuola Estiva di Arcevia.
Buon lavoro

Recapiti

llaria.tru@gmai.com

+39 3281989683