LABORATORIO 2 CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

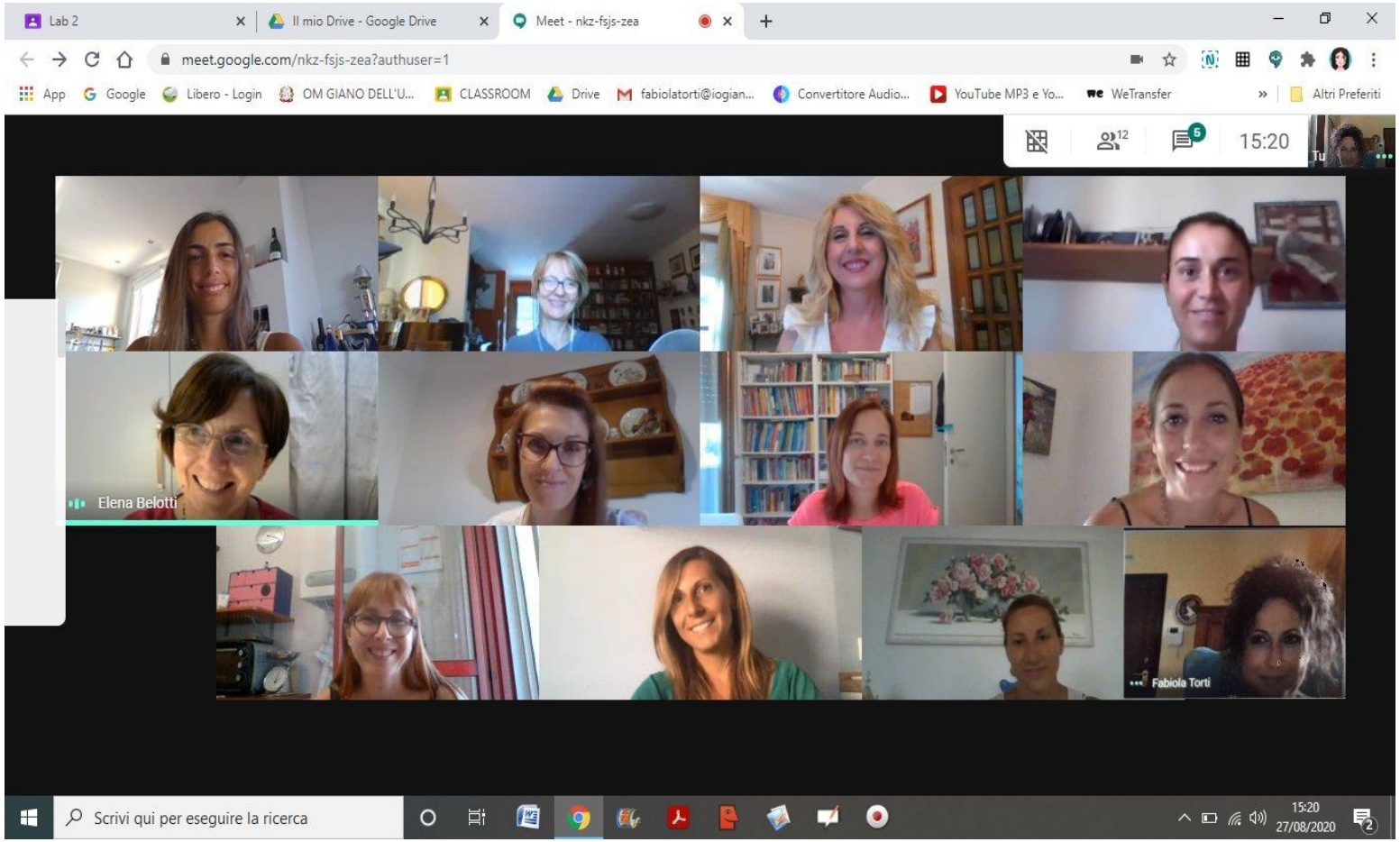
COORDINATO DA:

Paola Palmini

Dal *presente* al *passato*, costruzione di *piani di lavoro* basati sui *concetti fondanti*

Immagine presa da internet, «personalizzata» sui principi della DIDATTICA di CLIO'92

PARTECIPANTI



- Elena Belotti
- Paola Brescancin
- Eleonora De Feo
- Mara Foti
- Valentina Iobbi
- Valentina Moretti
- Beatrice Perkins
- Silvia Simonetti
- Chiara Todeschini
- Fabiola Torti
- Martina Zanon

GLI OBIETTIVI

- Condividere esperienze e conoscenze per elaborare percorsi, attività e ipotesi di piani di lavoro che permettano agli alunni di:

- Cogliere il rapporto tra TRACCE e RICOSTRUZIONE dei fatti del tempo presente e del passato
- Elaborare COPIONI di uso di strumenti tecnologici che fanno parte della loro quotidianità/professionalità
- Costruire i CONCETTI implicati nello studio delle conoscenze storiche riferite al PRESENTE, al PALEOLITICO e al NEOLITICO

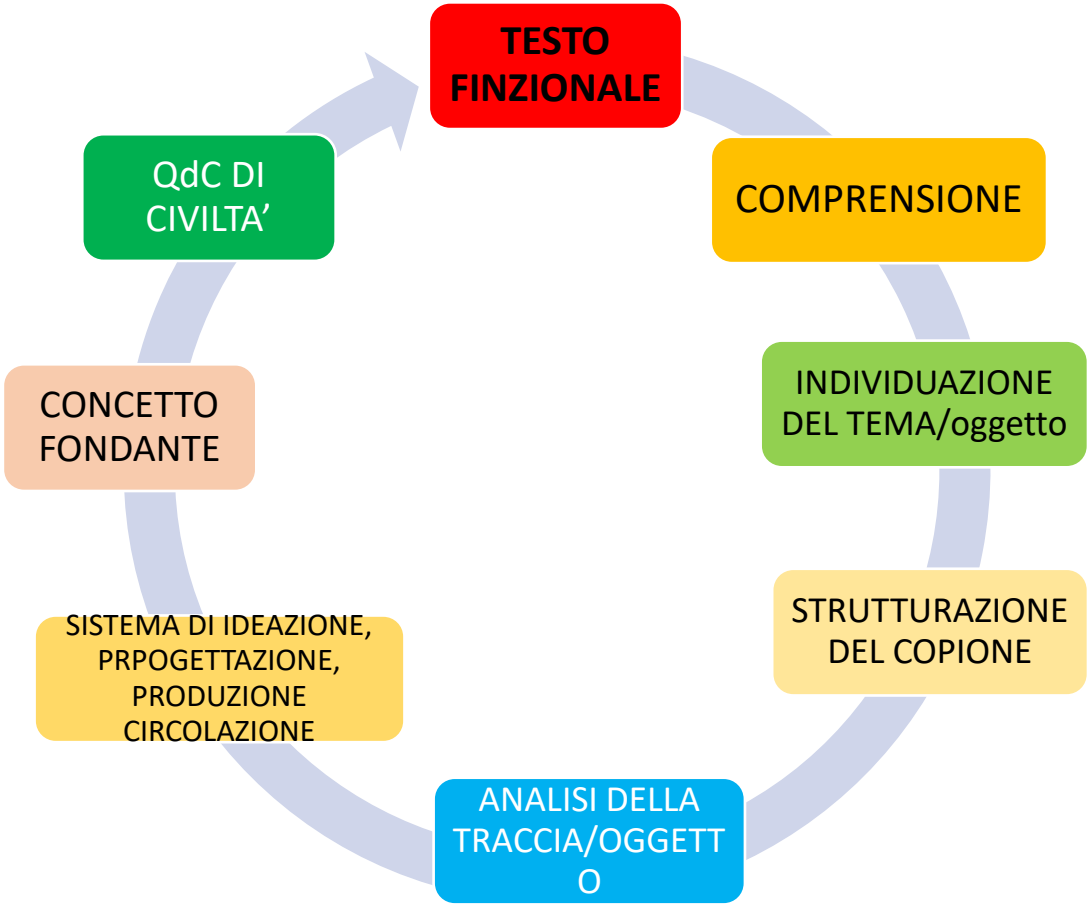
IL PERCORSO

- Siamo partite dalla lettura di un Testo Finzionale, cioè un testo che unisce elementi di fantasia e elementi di realtà.

Il testo finzionale risponde ad alcuni scopi precisi:

- MOTIVA: suscita curiosità e interesse;
- Permette l'individuazione del TEMA/CONCETTO di riferimento: TECNOLOGIA
- Consente di inserire gli avvenimenti del racconto nel periodo temporale che si desidera far indagare e ricostruire.

Fasi di lavoro sono state le seguenti



Lettura del testo finzionale

Esercizi per:

- la **COMPRENSIONE** del testo in riferimento a luoghi, personaggi, **TEMPI**
- l'individuazione del tema/**OGGETTO**
- la strutturazione del **COPIONE** di uso dell'oggetto
- l'analisi dell'oggetto/**TRACCIA**
- la conoscenza del **SISTEMA DI IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, CIRCOLAZIONE SOTTESO**
- L'individuazione del **CONCETTO FONDANTE**
- La costruzione del **QDC DEL PRESENTE** in riferimento al **CONCETTO FONDANTE**

Fase 1: ESERCIZI PER LA COMPRENSIONE: I TEMPI

OB: INDIVIDUARE I TEMPI DEL RACCONTO.

INDIVIDUA LE RELAZIONI DI SUCCESSIONE E DI CONTEMPORANEITÀ, LE DURATE, I PERIODI

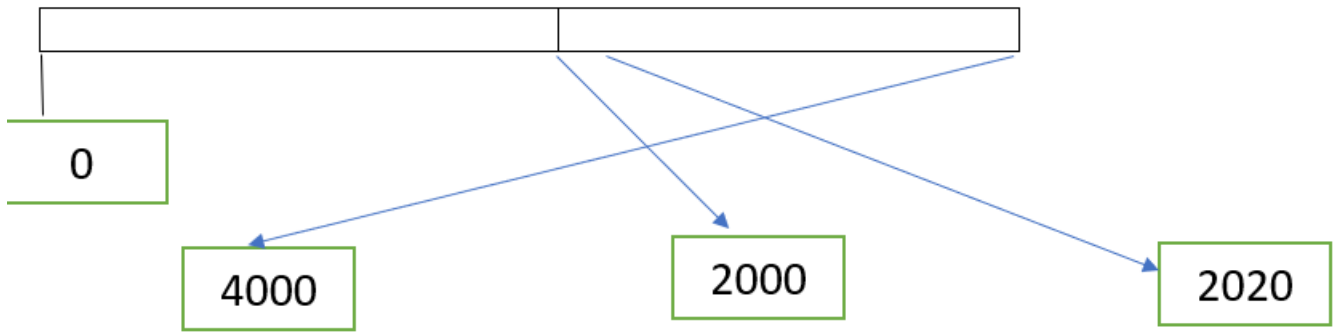
Colora di rosso l'anno in cui è ambientato il racconto e di verde l'anno a cui risale la traccia, così come viene presentata nel racconto.

Tu in quale anno vivi?

Il 4000 rispetto al tuo tempo è:

OB: USARE LA LINEA TEMPORALE PER LA RAPPRESENTAZIONE DEI TEMPI DEL RACCONTO

COLLEGA SULLA LINEA DEL TEMPO I CARTELLINI CON GLI ANNI MANCANTI



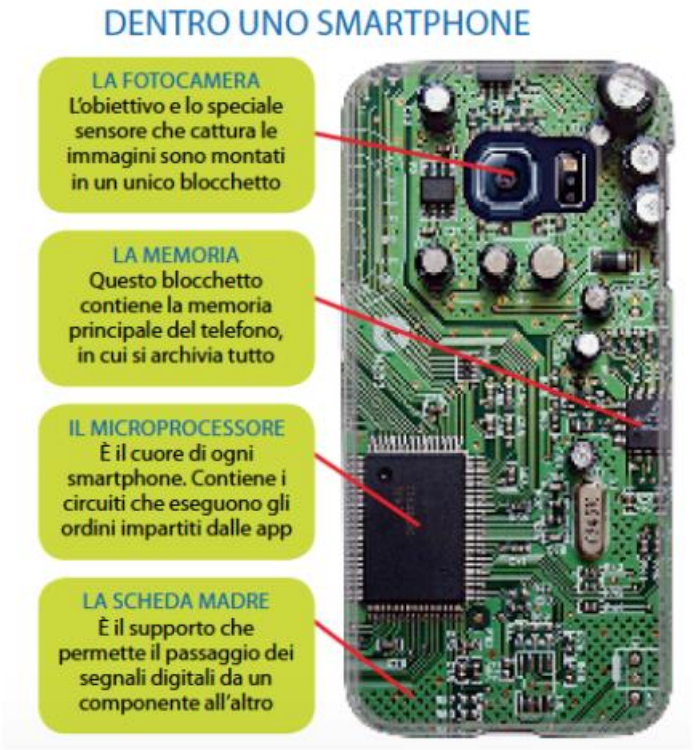
Colora di verde ciò che tu puoi conoscere e ricostruire:

PRESENTE	FUTURO	PASSATO

Il FUTURO può essere solo IMMAGINATO con la fantasia.

Fase 2: INDIVIDUAZIONE DEL TEMA/OGGETTO: IL CELLULARE

Disegna la TRACCIA ritrovata dal cyborg Egir sul pianeta bianco, te ne fornisco la descrizione in frammento e l'immagine dell'interno… "Egir afferra con la sua mano robotica quella cosa strana. Un rettangolo di colore nero, l'occhio ne misura le dimensioni: 15 cm di lunghezza per 7 di larghezza. Peso 275 grammi. Colore nero. Parte superiore di vetro, parte inferiore plastica o derivati. Interno circuiti di rame, silicio, cobalto."

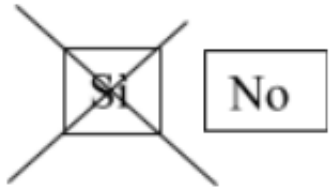


STRUTTURAZIONE DEL COPIONE DI USO DELL'OGGETTO

"Usare il cellulare per telefonare"

(Domande per avviare la comunicazione delle preconoscenze)

Tu hai mai usato il cellulare per comunicare con familiari e/o amici?



Prova a immaginare di insegnare a Egir a usare il cellulare: rifletti sulle azioni

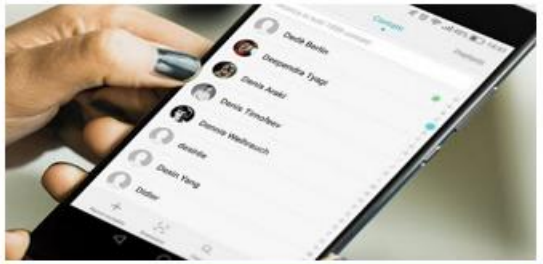
Prova a indicare passo, passo come fai a usarlo ad esempio per telefonare. Qual è la prima cosa da fare? Poi? …..

USARE PER IL TELEFONARE CELLULARE

Prendere il cellulare

Sbloccare lo schermo

Cliccare sul pulsante verde



Selezionare il contatto

Avviare la chiamata

Parlare con la persona

Tappare sul pulsante rosso per chiudere la chiamata

- Quali azioni sono importanti per conoscere come fare?
- Con quale azione inizia l'evento?
- Con quale azione termina?

AGENTI/SOGGETTI

CHI LO PUO' USARE?

Mamma, papà, nonno, nonna, zii, cugini, amici, dottori, maestre, fratelli e sorelle, mister

TEMPI

QUANDO?

Di pomeriggio, di sera...

SPAZI

DOVE?

Sul letto, sul divano, sul tappeto, sulla seggiola, sul sedile...

SCOPO

PERCHE'?

Conversare, comunicare, salutare, chiedere aiuto, fare auguri, chiedere informazioni...

ANALISI DELLA TRACCIA

COSA E'?

E' un cellulare.

colore

nero

PESO

275 gr.

FORMA

rettangolare

QUALI SONO LE MATERIE PRIME DI CUI E' FORMATO?

Plastica, vetro.

PERCHE' SI USAVA?

Telefonare, fotografare, registrare, fare ricerche in internet, inviare posta, messaggi, acquistare, giocare

DOVE ERANO SITUATE LE INDUSTRIE IN CUI VIENE PRODOTTO?

Cina, Giappone, India.

DOVE POTEVA ESSERE ACQUISTATO?

Nei negozi, on line.

QUALI CONOSCENZE NE PERMETTEVANO LA REALIZZAZIONE?

Le conoscenze scientifiche

CHI LAVORAVA PER LA SUA PRODUZIONE?

Alcune **persone ideavano il modello, altre ne faceano il progetto, altre ancora erano addette alla produzione** e distribuzione

SISTEMA DI IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, PRODUZIONE, CIRCOLAZIONE

LE MATERIE PRIME

OB: PORTARE I BAMBINI A COGLIERE L'IMPORTANZA DELLE MATERIE PRIME NELLA PRODUZIONE DELL'OGGETTO

(TASSELLO DELLA CONCETTUALIZZAZIONE DEL CONCETTO DI TECNOLOGIA)

LUOGHI DI PRODUZIONE

OB: CONOSCERE I LUOGHI DI PRODUZIONE DI UN MANUFATTO CHE NON COINCIDONO NECESSARIAMENTE CON I LUOGHI DELL'ACQUISTO.

ABILITÀ: LETTURA DELLA CARTA TEMATICA: "IL VIAGGIO DELLE MATERIE PRIME VERSO I LUOGHI DI PRODUZIONE"

DALLE MATERIE PRIME AI LUOGHI DI PRODUZIONE

LA DISTRIBUZIONE

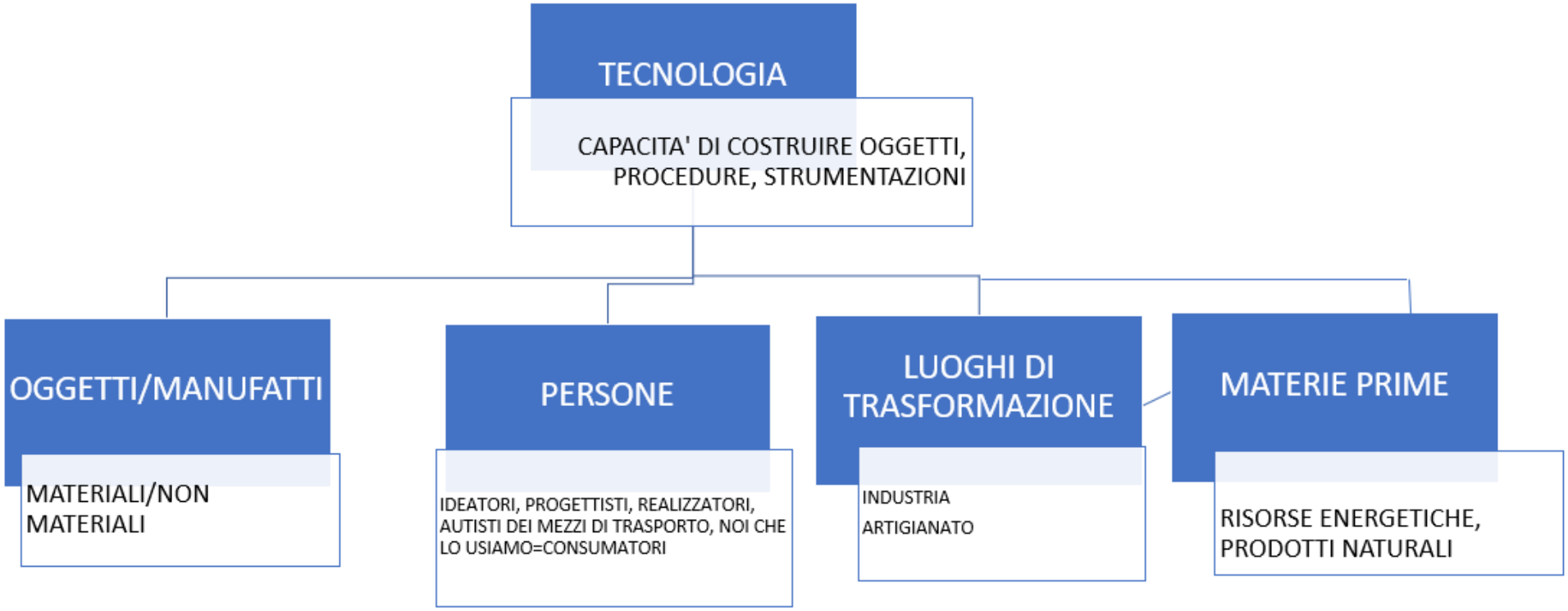
OB: CONOSCE I MODI IN CUI I PRODOTTI VENGONO DISTRIBUITI PER ESSERE VENDUTI/COMMERCIALIZZATI

ABILITÀ: LETTURA DELLA CARTA TEMATICA "IL VIAGGIO DEL MANUFATTO VERSO I LUOGHI DI DISTRIBUZIONE"

DAI LUOGHI DI PRODUZIONE AI LUOGHI DI VENDITA

SCAMBIO/COMMERCIO

INDIVIDUAZIONE DEL CONCETTO FONDANTE E SUA SCHEMATIZZAZIONE BASATA SUI NODI CONCETTUALI DI CUI I BAMBINI HANNO FATTO ESPERIENZA



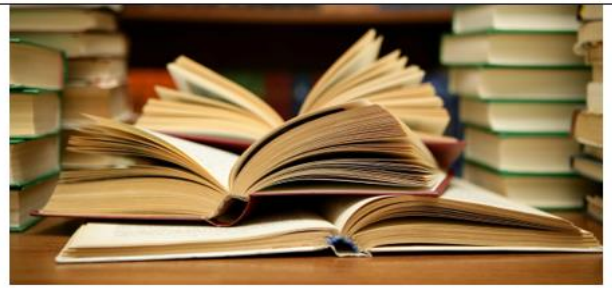
VERSO IL QdC: selezione delle conoscenze riferite ad alcuni aspetti del PRESENTE e alla loro categorizzazione (INDICATORI utili a descrivere la civiltà)

ABBIGLIAMENTO

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Abiti, maglie, camicie, pantaloni e Mascherine		La moda ci offre tanti capi di abbigliamento. Ora usiamo anche le nascherine che sono divenute un oggetto fondamentale per proteggerci dal (COVID-19)e anche da abbinare.
Grembiule		E' un indumento che si indossa sopra i vestiti a scuola.
Scarpe da ginnastica		Scarpe morbide e comode che si usano per fare sport o lunghe camminate.

Esempio di Indicatore: TECNOLOGIA (SONO STATI INSERITI SOLO ALCUNI OGG TECNOLOGICI PER MOTIVI DI SPAZIO E TEMPO …)

TECNOLOGIA

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Libro		*E' un insieme di pagine unite insieme che raccoglie informazioni e conoscenze su tematiche di ogni tipo.*
Computer		*Strumento che ha uno schermo e una tastiera. Si usa per scrivere, per ascoltare musica, per vedere un video,* ***per fare scuola a distanza.***
Tablet		*Strumento con uno schermo touch che ha (quasi) le stesse funzioni di un computer.*

Il POSTER: il QdC del PRESENTE

EDIFICI

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Scuola		Luogo in cui si va ogni giorno per seguire le lezioni.
Casa		Luogo in cui si vive con la propria famiglia.
Luogo di culto		Luogo in cui si va a pregare.

CULTURA

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Scuola		Luogo in cui i bambini imparano, condividono regole e si formano, anche a distanza.
Libri		Strumenti che narrano storie vere o fantastiche, oppure raccolgono informazioni su tematiche di ogni tipo.
Rete Internet		Strumento che mette in collegamento persone di tutto il mondo, per comunicare e avere informazioni.

ALIMENTI

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Pasta		Prodotto di origine vegetale.
Carne		Prodotto di origine animale.
Dolci		Prodotti di pasticceria realizzati con vari ingredienti.

MEZZI DI TRASPORTO

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Bicicletta		Mezzo di trasporto a due ruote, si guida pedalando.
Scuolabus		Mezzo di trasporto che usano gli studenti per andare e ritornare da scuola. Vi è un autista che lo guida.
Auto		Mezzo di trasporto con quattro ruote. Bisogna prendere la patente per guidarla.

ABBIGLIAMENTO

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Mascherina		Barriera che protegge le persone da infezioni (COVID-19).
Grembiule		E' un indumento che si indossa sopra i vestiti a scuola.
Scarpe da ginnastica		Scarpe morbide e comode che si usano per fare sport o lunghe camminate.

CONOSCO IL MONDO IN CUI VIVO

TECNOLOGIA

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Libro		E' un insieme di pagine unite insieme che raccoglie informazioni su tematiche di ogni tipo.
Computer		Strumento che ha uno schermo e una tastiera. Si usa per scrivere, per ascoltare musica, per vedere un video, etc. Si collega alla presa con un cavo.
Tablet		Strumento con uno schermo touch che ha (quasi) le stesse funzioni di un computer.

SPORT TEMPO LIBERO

ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Calcio		Gioco di squadra. Vince chi riesce a lanciare più palloni nella rete avversaria.
Nuoto		Sport che prevede la capacità di galleggiare e muoversi nell'acqua. A volte si fanno delle gare di velocità.
Sci		Sport invernale che si pratica sulla neve.

GIOCHI

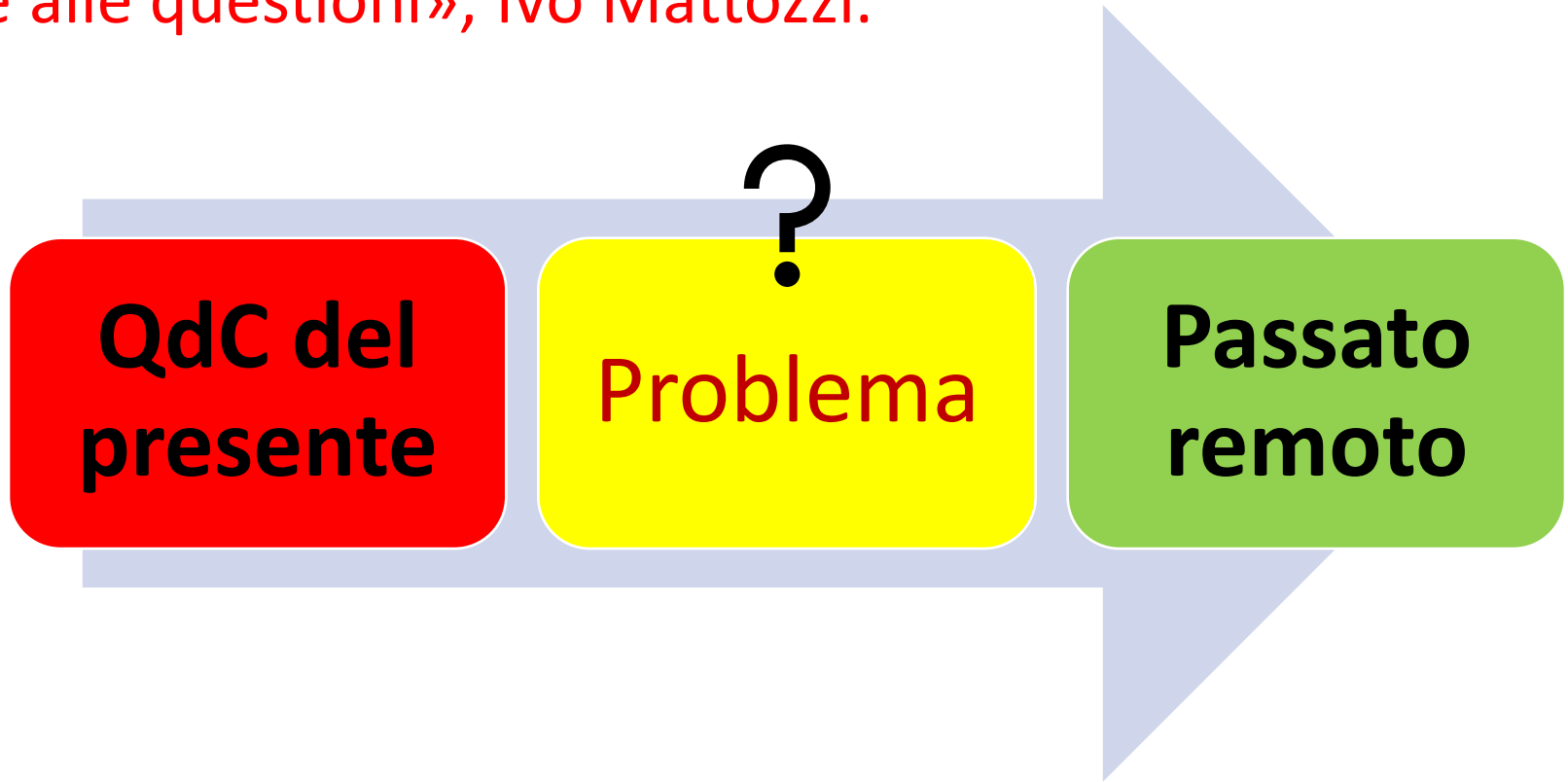
ETICHETTA	IMMAGINE	DESCRIZIONE
Pallone		Oggetto rotondo di plastica o di cuoio.
Videogioco		Strumento tecnologico che consente di giocare in modo virtuale interagendo con uno schermo.
Giochi da tavolo		Strumenti che vengono intavolati da uno o più giocatori per divertirsi.

ANNO 2020

Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-NC-ND

VERSO UN'IPOTESI DI PIANO DI LAVORO: DAL QdC DEL PRESENTE AL … PASSATO REMOTO

- «Si tratta di presentare la storia da studiare come promessa di dare risposte alle questioni», Ivo Mattozzi.



DAGLI OGGETTI TECNOLOGICI DEL MONDO IN CUI VIVIAMO…VERSO IL PASSATO REMOTO

QdC del **PRESENTE**

DAGLI OGGETTI TECNOLOGICI DEL MONDO IN CUI VIVIAMO.

ATTRAVERSO

ATTIVITA' DI PROBLEMATIZZAZIONE:

Quand'è che l'uomo ha iniziato a costruire gli oggetti?

Quali sono stati i primi oggetti costruiti?

Di che uomo si parla? Prima di allora cosa succedeva? E DOPO?

Perché li ha costruiti? Come ha fatto?

TRASFERIAMO PER ANALOGIA

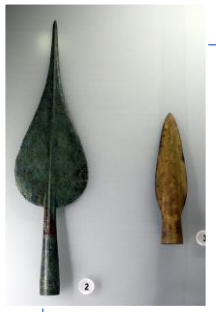
L'IMMAGINAZIONE VERSO IL **PASSATO REMOTO**: I PRIMI STRUMENTI IN PIETRA, PRODOTTI DAI PRIMI UOMINI

LE POSSIBILI UNITA' FORMATIVE DI APPRENDIMENTO DA INSERIRE NEL PIANO DI LAVORO

«DALL'OGGETTO/TRACCIA AL QUADRO DI CIVILTA' DEL MONDO IN CUI VIVO»

«IL CHOPPER, IL GENERE HOMO: TECNOLOGIA MODO 1»

«DALL'AMIGDALA AI GRUPPI UMANI CHE LA REALIZZARONO: TECNOLOGIA MODO 2»



«DALLE PUNTE DI LANCIA AI GRUPPI UMANI : TECNOLOGIA MODO 3»

«IL NEOLITICO E LA TRANSIZIONE AGRICOLA: CULTURA NEOLITICA GRANDE DIFFERENZIAZIONE DI OGGETTI TECNOLOGICI »

I CONCETTI FONDANTI IMPLICATI

I CONCETTI FONDANTI implicati in questo piano di lavoro centrato sulla tecnologia sono:

ESEMPIO DI PROGETTAZIONE DELLA PRIMA UNITÀ FORMATIVA DI APPRENDIMENTO

«DALL'OGGETTO AL QUADRO DI CIVILTA' DEL MONDO IN CUI VIVO»

UNITÀ FORMATIVA N. 1 **TITOLO: “Dall’oggetto al QdC del mondo in cui vivo”**	
CONTESTO DIDATTICO	
Classe: III	Periodo: settembre/ottobre
Tipo di unità: Avvio- sviluppo	
Competenze disciplinari:	Competenza/e chiave europee (2018):
Riconosce le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l’importanza del patrimonio artistico e culturale	Competenza in materia di cittadinanza

MOTIVAZIONE DELLA PROPOSTA E SUO VALORE FORMATIVO	
Rilevanza cognitiva	
Riferimenti al quadro teorico	Traguardi per lo sviluppo di competenze
Il tema di questa unità formativa è la conoscenza del presente: «Gli alunni devono comprendere che il presente è il risultato delle storie passate» Ivo Mattozzi. Proprio dalla conoscenza del modo di vivere del tempo presente, si giungerà, attraverso attività di problematizzazione, ai modi di vita del passato remoto. Il concetto fondante a cui si farà riferimento è la TECNOLOGIA, ovvero “La produzione di oggetti tecnologici”. La tecnologia è ciò che più caratterizza il nostro presente e lo differenzia dal passato. La tecnologia è alla base dell’evoluzione dell’uomo, è l’espressione del suo sapere e del suo saper fare in ogni epoca e in ogni stadio evolutivo.	Organizza la conoscenza tematizzando e usando semplici categorie Comprende che gli oggetti tecnologici sono il frutto e lo specchio dell’intelligenza e della creatività umana in ogni tempo. Coglie le relazioni tra sviluppo tecnologico e rapporto uomo-ambiente Individua i vantaggi e gli svantaggi dello sviluppo tecnologico, soprattutto nel presente.

Spendibilità sociale e culturale

Oggi più che mai è necessario che gli alunni comprendano, dallo studio della civiltà in cui vivono, che, in ogni tempo e nei diversi ambienti, gli uomini hanno affrontato e risolto i problemi di sopravvivenza, convivenza, organizzato le società, creato cultura, anche attraverso la ricerca e la realizzazione di oggetti e strumenti tecnologici dai più semplici ai più complessi.
Urge che sappiano confrontare le soluzioni intraprese e le produzioni fatte dai diversi gruppi umani del passato, fra loro e con il presente.

Pregnanza cognitiva

Dall'analisi di uno strumento tecnologico, il cellulare, gli alunni dovranno risalire al suo COPIONE d'uso e al PROCESSO DI PRODUZIONE che ne consente la realizzazione: i SOGGETTI coinvolti nella fase di IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, REALIZZAZIONE, le MATERIE PRIME necessarie, le FABBRICHE di lavorazione, i SISTEMI DI CIRCOLAZIONE e VENDITA.
Gli alunni devono essere messi nella possibilità di:
analizzare, **produrre informazioni** e **organizzarle** in base a temi/indicatori;
mostrare doti di **creatività** che consentano loro di **affrontare nuove situazioni**, **immaginando** e prefigurando scenari passati e futuri; capacità di **progettare**.
L'insegnante porrà in essere **metodi attivi** quali:
problem solving, compiti di apprendimento, lavoro di gruppo.
Gli **strumenti di mediazione** saranno: esperienze dirette e indirette in aula e extrascolastiche (testo finzionale), uso di mappe e schemi, produzione di disegni, schede per attività di comprensione e rielaborazione.

APPRENDIMENTI CHE SI VOGLIONO PROMUOVERE	
Conoscenze significative	Obiettivi d'apprendimento
Conoscere: • uno strumento tecnologico, il cellulare, l'uso, il processo di produzione e di vendita/circolazione; • gli oggetti tecnologici del presente e operare tematizzazioni mediante gli indicatori per costruire il QdC del presente; • il rapporto tra evoluzione dell'uomo e produzione tecnologica;	Riconosce l'esperienza come fonte di conoscenza Individua le tracce e le trasforma in Fonti di informazione Associa le tracce/fonti a temi/indicatori per descrivere la civiltà del XXI secolo Concettualizza: riflette sull'esperienza e costruisce COPIONI significativi Costruisce QdC

FASI DEL PERCORSO D'INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO	
Cosa fa l'insegnante	**Cosa fa l'alunno**
Costruisce un testo finzionale come motivatore di apprendimento e per introdurre il TEMA	Legge/ascolta
Avvia una conversazione per facilitare la comprensione del testo e l'individuazione del tema	Pone domande Risponde a domande, produce ipotesi, discute rispettando le regole basilari della comunicazione
Produce e somministra schede per la comprensione del testo	Completa schede di comprensione
Focalizza l'attenzione sull'oggetto e sul suo uso (copione)tecnologico presentato nel testo, ne fa cogliere gli elementi costitutivi e avvia un processo di analisi	Riflette sull'esperienza diretta e indiretta con l'oggetto. Costruisce il COPIONE
Discute sugli elementi costitutivi, sugli AGENTI, sui LUOGHI di produzione e di uso, sui TEMPI, sulle MATERIE PRIME implicate, sulle CONOSCENZE, sui sistemi di CIRCOLAZIONE e VENDITA e sugli SCOPI dell'utilizzo del cellulare.	Completa la matrice di analisi dell'oggetto tecnologico

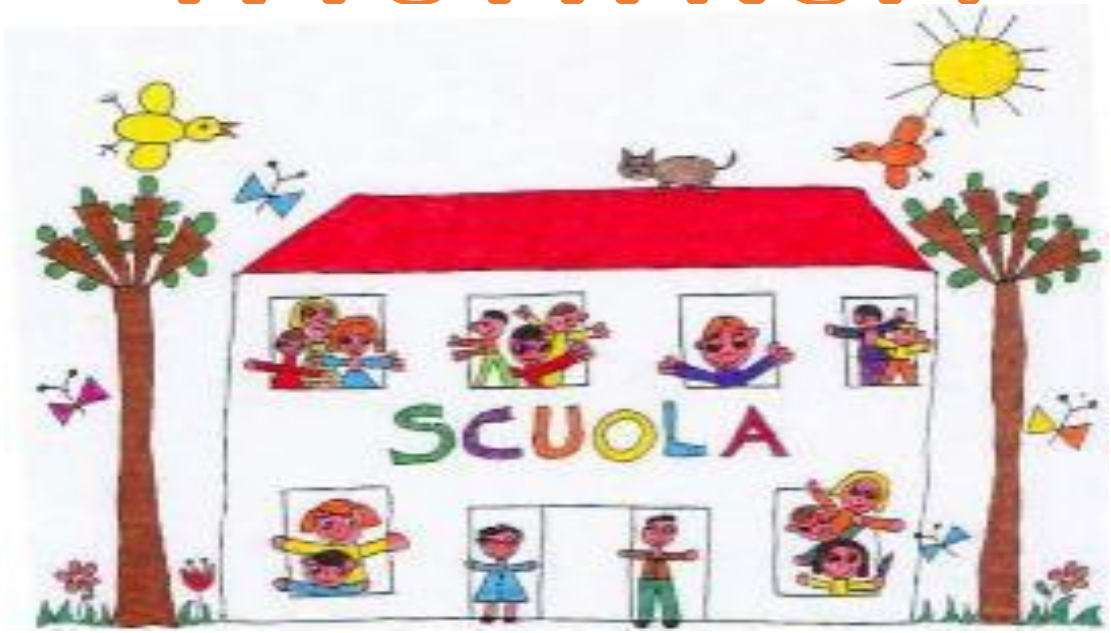
Visualizza su lavagna multimediale il processo di ideazione, produzione, circolazione e vendita	Segue e comprende le fasi, verbalizza in forma orale
Attraverso opportune domande, sollecita la costruzione del QdC del presente.	Indica, associa, tematizza. Costruisce il QdC del presente.
Procede alla fase della generalizzazione nella quale gli alunni comprendono che il proprio modo di vita appartiene a gran parte dell'umanità che vive oggi nel mondo.	Attraverso immagini di oggetti tecnologici del presente presi da riviste, libri, internet, ne visualizza il luoghi di appartenenza, localizza su planisfero muto.
Visualizza il concetto di TECNOLOGIA mediante grafico da completare con parole chiave	Completa il grafico Verbalizza in forma orale
Avvia la problematizzazione del presente per facilitare processi analogici per la ricostruzione del passato	Risponde, produce ipotesi … verifica, ricostruisce

VERIFICA E VALUTAZIONE	
Strumenti di valutazione, osservazione	Criteri di valutazione
Osservazioni sistematiche durante tutto il processo per rilevare: comportamenti, abilità, conoscenze. Schede per verificare e valutare la capacità di analizzare tracce e trasformarle in fonti.	La valutazione riguarderà: conoscenze abilità atteggiamenti competenze. I criteri saranno quelli stabiliti dal Collegio dei docenti della propria scuola.

PUNTI DI FORZA

- Grande disponibilità alla collaborazione e alla condivisione da parte di tutte le insegnanti del gruppo
- Ogni docente ha messo in campo le proprie competenze professionali e personali
- Elevata motivazione a «Fare e costruire insieme».

PUNTI DI DEBOLEZZA ?

- La distanza è stata senza dubbio una novità in questa edizione della SEA 2020, MA è stata anche un fattore di ulteriore scambio e arricchimento reciproco, relativamente all'uso delle strumentazioni tecnologiche e al loro impiego nella didattica.

BUON, MERAVIGLIOSO, SUPER TECNOLOGICO ANNO SCOLASTICO A TUTTI NOI !