



Percorso multidisciplinare

**Realizzato nella classe 1^a
della Scuola Primaria di TORNARECCIO
a.s. 2009/2010**

Relazione dell'ins. De Ritis Mariacristina

Discipline d'insegnamento nella classe:

- Italiano
- Matematica
- Scienze
- Scienze motorie
- informatica

FINALITÀ'

L'attività progettata è finalizzata alla costruzione di una linea del tempo che, pur rimanendo ancora fortemente contestualizzata, permetta ai bambini di focalizzare l'attenzione sui numeri e sui loro rapporti ed effettuare semplici operazioni di riflessione e rappresentazione simbolica di grandezze e quantità, sperimentare il concetto di misura, l'idea di strumento e l'unità di misura.

La linea del tempo è la raffigurazione simbolica di una settimana, ha l'origine in corrispondenza del punto 0 ed è costituita da segmenti uguali che rappresentano durate uguali, cioè i giorni della settimana. I numeri indicano la successione e la progressione dei giorni.

Questo modello di retta dei numeri rappresenta la modellizzazione di una grandezza continua (tempo).

L'attività prende spunto da un percorso presentato dalla Commissione Scientifica dell'Unione Matematica Italiana (UMI).

La proposta di curriculum e i suggerimenti per attività e prove di verifica sono raccolte nel volume: Matematica 2001.

CONTESTO

Il **TEMPO** è una dimensione fondamentale del nostro modo di conoscere la realtà: si configura come una struttura ordinatrice che si affina progressivamente attraverso un lento processo.

Il campo di esperienza preso in esame è quello che interessa la **TEMPORALITÀ ESTERNA** (riconoscimento dei periodi della giornata, dei giorni della settimana).

Tale contesto fa riferimento esplicito ad esperienze extrascolastiche già fortemente matematizzate nella vita di tutti i giorni.

COMPETENZE TRASVERSALI

Porre problemi e progettare possibili soluzioni	• Riconoscere situazioni problematiche. • Stabilire le strategie e le risorse necessarie per la loro soluzione
Formulare ipotesi e congetture	• Intuire gli sviluppi di processi analizzati e di azioni intraprese.
Collocare nel tempo e nello spazio	• Avere consapevolezza della dimensione storica e della collocazione spaziale di eventi considerati.
Porre in relazione	• Stabilire legami tra fatti, dati, termini.
Costruire ragionamenti	• Organizzare il proprio pensiero in modo logico e consequenziale. • Esplicitare il proprio pensiero attraverso esemplificazioni, argomentazioni, dimostrazioni.
Inventare	• Costruire 'oggetti' anche simbolici rispondenti a determinate proprietà.
Rappresentare	• Scegliere forme di presentazione simbolica per rendere evidenti relazioni esistenti tra fatti, dati, termini. • Utilizzare forme diverse di rappresentazione, acquisendo capacità di passaggio dall'una all'altra.
Comunicare	• Individuare forme e strumenti di espressione orale, scritta, grafica o iconica per trasmettere un messaggio. • Cogliere i significati di un messaggio ricevuto
Generalizzare	• Individuare regolarità e proprietà in contesti diversi. • Astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi.

METODOLOGIA

PROBLEM SOLVING

Elementi essenziali del processo:

- la presentazione di una domanda senza la presentazione di alcuna strategia risolutiva;
- la scelta di una domanda abbastanza complessa da stimolare la produzione di strategie e anche la motivazione ad attivare strategie proposte;
- la presentazione di un problema concreto, che non è tale solo se parlo di “cose concrete”;

Il percorso prevede “...la presentazione iniziale di un problema, la cui soluzione porterà, come step finale, non ad una valutazione ma ad una acquisizione di conoscenze...” per questo “... il concetto e la conoscenza che si andranno ad introdurre acquisteranno un **SENSO** ...” (distinzione tra esercizi e problemi: R. Zan).

Il problema presentato al bambino spesso è un semplice esercizio, teso a consolidare conoscenze trasmesse dall'insegnante usato anche come strumento per valutare conoscenze e abilità che nulla hanno a che vedere con il problem solving.

In questa accezione, il comportamento del bambino risulta automatico, il “problema” deve essere risolto individualmente, fornendo una soluzione, quella “corretta” nel minor tempo possibile.

Se il problema non è visto come esercizio, varia tutta l'impostazione dell'esperienza (**MODALITA' D'USO**):

- il comportamento del bambino diventa strategico: è chiamato a prendere decisioni e ad assumersi responsabilità,
- il lavoro si svolge in gruppo,
- si confrontano le strategie,
- si argomentano le scelte utilizzando un linguaggio sempre più preciso,
- si utilizzano tempi più distesi di quelli che solitamente si usano per una verifica,
- le domande, inizialmente suggerite dall'insegnante, mano a mano si autopongono all'interno del gruppo.

Un tale approccio tende all'attivazione, nel bambino, di

UN PENSIERO PRODUTTIVO E NON RIPRODUTTIVO.

La scelta del **CONTESTO**, connesso ad esperienze extrascolastiche già matematizzate, potrà aiutare il bambino ad avere lui stesso percezione del problema (dimensione soggettiva)

“...un problema è tale se c'è un soggetto che lo percepisce come tale...”

(R. Zan).

APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

Un efficace processo di problem solving non può essere disgiunto da una pratica di apprendimento collaborativo.

Questa tecnica risulta molto efficace per agire contemporaneamente a livello didattico su tre prospettive:

1. **motivazionale**: motivazione all'apprendimento, immagine di sé, autostima;
2. **sociale**: gestione del compito in gruppo, autonomia, assunzione di ruoli;
3. **cognitiva**: per esempio nell'abilità ad individuare e risolvere problemi.

In base alla natura del problema e alle risorse esistenti, il gruppo si organizza in forme di lavoro centrate sulla collaborazione o sulla differenziazione.

Nella forma della collaborazione le diverse persone operano facendo la stessa attività. In questo caso ogni persona si impegna nel compito comune affinché il gruppo raggiunga l'obiettivo prefissato, ed in questo modo si moltiplicano le potenzialità di ogni singolo e si rafforza l'identità del singolo stesso rispetto al gruppo.

Nella forma della differenziazione invece le diverse persone operano facendo diversi tipi di attività.

Quindi ogni persona del gruppo si impegna nel compito secondo la propria attività, che sarà distinta da quelle degli altri, ma sempre con lo scopo comune di raggiungere l'obiettivo previsto del gruppo intero. In questo modo si acquisisce efficienza attraverso la specializzazione e si amplificano le potenzialità individuali di ciascuno.

Nel gruppo il singolo diventa una risorsa di soluzioni, piuttosto che una risorsa unica di competenze.

La modalità di intervento illustrata può avere efficacia solo se supportata da un'**impostazione pedagogica** (P.O.F. 2009/2010) che dia rilievo a:

MIGLIORAMENTO DELLA CONOSCENZA DELL'ALUNNO

attraverso la :

- predisposizione di situazioni (concrete, dinamiche, motivanti, non solo basate sull'uso dei test e delle prove "carta e matita") di "valutazione iniziale ecologica", indispensabili per riconoscere le "intelligenze multiple", ossia la combinazione delle intelligenze padroneggiate da ogni allievo, e le sue caratteristiche affettive e socio-relazionali;
- valorizzazione della continuità con la famiglia e tra i diversi ordini di scuola come fonte preziosa di informazioni.

DIVERSIFICAZIONE DELL'OFFERTA DIDATTICA

utilizzando come criterio di riferimento le teorie pedagogiche che aiutano a progettare percorsi didattici che, partendo dalle combinazioni di intelligenze meglio padroneggiate da ogni alunno, permettano di creare la motivazione ad apprendere e di acquisire i saperi e le competenze richiesti dal nostro contesto culturale basato sullo sviluppo massimo

- delle capacità di rappresentazione, di astrazione, sulla comunicazione a distanza,
- della flessibilità mentale ed affettiva,
- di un atteggiamento di consapevolezza e responsabilità verso l'intero pianeta e verso il futuro.

"Senza un insegnamento adeguato alle diverse caratteristiche degli alunni, tutti sono potenzialmente degli svantaggiati" (Bloom, 1979)

PERCORSO

L'**OBIETTIVO** è quello di arrivare a percepire il tempo come successione ordinata di eventi, misurabili e comparabili tra loro, facendo riferimento a:

- aspetti ordinali e ricorsivi del numero;
- premisura e misura (unità convenzionali di misura e loro successive divisioni);
- rappresentazione di durate, di eventi, di sequenze mediante linee del tempo, diagrammi circolari e diagrammi di flusso;
- costruzione di algoritmi.

Nello specifico del percorso gli obiettivi da far perseguire ai bambini sono:

- distinguere i tempi del racconto dal tempo reale in cui si svolgono i fatti narrati;
- misurare il tempo delle storie (reale e/o narrato) usando strumenti e tecniche adatte;
- narrare fatti del proprio vissuto o l'intreccio di una storia, utilizzando appropriatamente gli indicatori temporali.

PREREQUISITI ESSENZIALI

Abitudine dei bambini a:

- contare elementi
- osservare e discriminare le caratteristiche negli elementi della realtà circostante
- analizzare gli elementi caratteristici di una fiaba: ambiente, personaggi, azioni

I FASE

Lettura della storia "Il bruco pigro"

La storia si articola nel lasso di tempo di una settimana.

II FASE

Ambienti, personaggi, azioni

- Analisi degli ambienti della storia attraverso una conversazione collettiva
- Rappresentazione grafica degli ambienti della storia; i bambini, divisi in gruppi, rappresenteranno i vari ambienti
- Presentazione degli elaborati ai compagni degli altri gruppi
- Analisi dei personaggi attraverso una conversazione collettiva
- Rappresentazione grafica dei personaggi; i bambini, divisi in gruppi, rappresenteranno i vari personaggi
- Presentazione degli elaborati ai compagni degli altri gruppi
- Analisi delle azioni che compiono i personaggi
- Realizzazione di vignette che rappresentano le varie azioni
- Costruzione di una striscia su cui riportare la rappresentazione grafica delle varie azioni

III FASE

"Problemi" riferibili al concetto di MISURA

In questa fase saranno proposti dei problemi che i bambini possono risolvere con conoscenze e strumenti che già padroneggiano. Non si tratterà, quindi, di veri e propri problemi bensì di **esercizi** per il consolidamento di abilità e conoscenze possedute.

Per l'insegnante questo tipo di esercitazione potrà risultare utile alla verifica dei prerequisiti.

Ciò che è importante, in questa fase, è che i bambini, dopo aver risolto l'esercizio ed esplicitato le possibili soluzioni trovate, riflettano sulle strategie messe in atto e gli strumenti utilizzati e procedano ad una verbalizzazione del processo risolutivo messo in atto.

Le domande-stimolo potrebbero essere:

1. Quanti sono i personaggi nella storia?

Cosa fai per scoprirlo?

2. Quanti sono gli ambienti nella storia?

Cosa fai per scoprirlo?

3. Quante sono le sequenze-azioni?

Cosa fai per scoprirlo?

4.?

L'attività si svolge con i bambini divisi in gruppi organizzati in forme di lavoro centrate sulla differenziazione.

IV FASE

Problema riferibile alla MISURA del TEMPO delle storie

In questa fase il problema che si propone non è più un'esercizio.

Il quesito innescherà le dinamiche proprie del problem solving.

Il successo nelle attività precedenti dovrebbe predisporre positivamente il bambino nei confronti della nuova "sfida" che si differenzia dalle altre in quanto, in questo caso, la conoscenza, l'abilità e la padronanza nell'uso degli strumenti non sono già possedute e semplicemente esercitate, ma vengono raggiunte attraverso la riflessione e la ricerca di soluzioni al problema.

Quanto dura la storia?

- Riflessione su risultati del lavoro precedente per valutare se le conoscenze possedute sono adatte a risolvere il problema. Gli elementi della storia (ambienti, personaggi, azioni) e le conoscenze che abbiamo su di loro sono determinanti nel rendere la storia più o meno lunghe? Se, come e/o in quale misura, possono condizionare la sua DURATA? (valutazione iniziale da parte degli alunni delle risorse cognitive e strategiche disponibili, in riferimento all'obiettivo; ricerca di collegamenti con esperienze precedenti di problem solving)

V FASE

La DURATA della storia: UNA SETTIMANA

I bambini sono stati abituati a consultare l'orario settimanale delle lezioni, a registrare compleanni, assenze ... Sanno in quali pomeriggi frequentare i corsi di nuoto, il catechismo...

Hanno, quindi, una familiarità con la settimana legata alla loro esperienza.

Se necessario, si potrà ribadire che una settimana è formata da sette giorni, ricordarne i nomi e la corrispondenza con gli impegni scolastici.

IPOSETICO ITINERARIO DI RICERCA

- Ipotesi della giornata come unità di misura della storia
- Discussione collettiva per esplicitare le conoscenze dei bambini riguardo la DURATA di una GIORNATA e la sua MISURA.

La discussione potrebbe essere sollecitata dalle domande:

“Le giornate durano tutte lo stesso tempo, oppure ci sono giornate più lunghe e giornate più brevi?”

“Quale strumento usiamo per misurare quanto è lunga una giornata?”

- Analisi delle azioni quotidiane, riferite ai momenti in cui una giornata si struttura: mattina, pomeriggio, sera, notte
- Differenziazione delle azioni in riferimento alle parti della giornata (es. un colore di sottolineatura diverso per ciascun gruppo di azioni riferibili a una parte)
- Riflessione sulla ciclicità con cui tali parti della giornata si ripetono nel corso delle varie giornate (successione ciclica dei momenti)
- Utilizzo di rappresentazioni grafiche della durata dei vari momenti per far emergere la percezione soggettiva della stessa
- Discussione collettiva per riflettere sulle diverse rappresentazioni: riflessione sull'opportunità di una misurazione

VALUTAZIONE

Alla scuola si chiede di curare i processi per ottenere i risultati.

➤ **Valutare per:**

- fornire informazioni spendibili all'alunno, al genitore, al docente;
- promuovere la capacità di autovalutazione degli allievi;
- valutare, da parte dei docenti, l'idoneità delle scelte pedagogiche, degli interventi e degli strumenti impiegati
- riprogettare l'intervento in caso di insuccesso.

➤ **Valutare = dare valore a qualcosa**

Da questa definizione scaturisce la differenziazione tra valutare i risultati (valutazione sommativa) e valutare i percorsi (valutazione formativa); la prima direttamente collegata alle misurazioni, la seconda all'interpretazione degli esiti delle verifiche e osservazioni, in relazione ai livelli di partenza, ai condizionamenti emotivi e cognitivi degli allievi.

Nel caso della **valutazione formativa**, sarà opportuno utilizzare **strumenti e metodologie** che permettano di individuare difficoltà, progressi e risorse degli allievi e anche loro attese ed opinioni riguardanti le prestazioni richieste; quindi si rifletterà sugli elementi significativi del loro percorso individuale (elaborati in forma "grezza", registrazioni di interazioni con l'insegnante e con i compagni prima, nelle varie fasi in cui si sviluppa l'attività, ecc.).

Nel caso della **valutazione sommativa**, a scadenze fissate, potranno essere utilizzati (in relazione all'oggetto dell'accertamento):

- esercizi di tipo esecutivo ("calcola...") e test a risposta multipla, particolarmente adatti per controllare la padronanza di procedure e la memorizzazione di nozioni importanti;
- problemi aperti, necessari soprattutto per accertare la padronanza operativa delle conoscenze e delle abilità necessarie all'analisi e alla soluzione;
- relazioni scritte e orali, utili per accertare se gli allievi sono in grado di esplicitare quanto hanno appreso a livello operativo e di riflettere sulle procedure che utilizzano.

➤ **Valutazione dello sviluppo delle competenze**

Un primo passo nella valutazione delle competenze può essere costituito da una valutazione della qualità delle conoscenze e delle abilità effettivamente disponibili.

Una competenza posseduta a volte non è direttamente rilevabile, ma è possibile ipotizzarne la presenza sulla base di una serie di manifestazioni o prestazioni accertate.

Particolare attenzione deve essere posta alla valutazione delle componenti di natura affettiva e motivazionale: un atteggiamento negativo verso un insegnamento, la fragilità delle capacità di concentrazione, le difficoltà a superare le frustrazioni o gli insuccessi, la scarsa tenuta e perseveranza nello svolgimento di un compito pregiudicano l'acquisizione e la manifestazione di competenze.

Le fonti informative, sulla base delle quali si può esprimere un giudizio di competenza, si riferiscono a tre ambiti:

1. quello relativo ai risultati ottenuti nello svolgimento di un compito;
2. quello relativo al "come" lo studente è giunto a tali risultati;
3. quello relativo alla percezione che lo studente ha del suo lavoro.

DIARIO DI BORDO

La storia del “IL BRUCO PIGRO” che sarà letta in classe prima è stata modificata rispetto alla storia prevista nel percorso per la classe seconda.

Sono stati aggiunti più riferimenti temporali.

	STORIA ORIGINALE	STORIA MODIFICATA per la CLASSE 1^
LUNEDÌ	Un lunedì mattina la sveglia suonò alle sette e Geogè, l'amico millepiedi del bruco, si preparò in fretta per andare a scuola. Passò proprio sotto il vecchio albero e, rivolto al bruco, gli disse: "Fai qualcosa per dimagrire! Così non diventerai mai una splendida farfalla!". Ma l'amico continuò a sonnecchiare.	Un lunedì mattina la sveglia suonò alle sette e Geogè, l'amico millepiedi del bruco, si preparò in fretta per andare a scuola. Passò proprio sotto il vecchio albero e, rivolto al bruco, gli disse: "Fai qualcosa per dimagrire! Così non diventerai mai una splendida farfalla!". Geogè proseguì per la sua strada e l'amico continuò a sonnecchiare per tutto il pomeriggio e la notte.
MARTEDÌ	La mattina dopo gli amici del bruco, Geogè, Fox la volpe e Tim e Tom le formiche, mentre andavano a scuola, discutevano tra loro per cercare una soluzione da proporre a Dodo. Continuarono la discussione per tutto il pomeriggio, sotto la tana di Dodo, ma a sera nessuno aveva fatto delle proposte efficaci per risolvere il problema.	La mattina dopo gli amici del bruco, Geogè, Fox la volpe e Tim e Tom le formiche, mentre andavano a scuola, discutevano tra loro per cercare una soluzione da proporre a Dodo. Usciti da scuola continuarono la discussione per tutto il pomeriggio, sotto la tana di Dodo, ma a sera nessuno aveva fatto delle proposte efficaci per risolvere il problema. Tutti salutarono Dodo e andarono a dormire.
MERCOLEDÌ	Gli animali del bosco il pomeriggio successivo, mercoledì, si incontrarono sotto il vecchio albero per giocare a nascondino. Fox, la volpe, cercò di tirare fuori Dodo dal buco con forza, ma...non ci riuscì. Era ormai buio e tutti tornarono nelle loro case. Il povero bruco, infastidito dalla fatica, si addormentò, sognando di diventare magro come un filo!	Gli animali del bosco il pomeriggio successivo, mercoledì, si incontrarono sotto il vecchio albero per giocare a nascondino. Fox, la volpe, cercò di tirare fuori Dodo dal buco con forza, ma...non ci riuscì. Era ormai buio e tutti tornarono nelle loro case. Il povero bruco, infastidito dalla fatica, si addormentò, sognando di diventare magro come un filo!
GIOVEDÌ	Il giorno seguente, appena dopo mezzogiorno, improvvisamente al picchio venne un'idea: con il suo robusto becco si mise a picchiare tutto intorno al buco dell'albero dove viveva il bruco e lavorò così a lungo che, prima di sera, ricavò spazio sufficiente per far uscire l'amico pigrone. Dodo fu felice del risultato ma non riusciva a muoversi da solo e rimase nella sua tana per tutta la notte.	Il giorno seguente, appena dopo mezzogiorno, improvvisamente al picchio venne un'idea: con il suo robusto becco si mise a picchiare tutto intorno al buco dell'albero dove viveva il bruco e lavorò così a lungo che, prima di sera, ricavò spazio sufficiente per far uscire l'amico pigrone. Dodo fu felice del risultato ma non riusciva a muoversi da solo e rimase nella sua tana per tutta la notte.
VENERDÌ	La mattina successiva, venerdì, le laboriose formiche, a centinaia, lo spinsero fuori dalla tana con uno sforzo incredibile, tanto era grasso. Così restò disteso sul prato, imbronciato ed affamato, protestò con gli amici e, stanco, si addormentò.	La mattina successiva, venerdì, le laboriose formiche, a centinaia, lo spinsero fuori dalla tana con uno sforzo incredibile, tanto era grasso. Così restò disteso sul prato, imbronciato ed affamato, protestò con gli amici e, stanco, si addormentò.
SABATO	Dormì ancora per un giorno e dimagrì tanto.	Dormì per tutta la mattina, il pomeriggio, la sera e la notte e dimagrì tanto.
DOMENICA	La domenica mattina le farfalle del bosco si avvicinarono e si misero tutte insieme a sbattere le loro ali: una pioggia di colori variopinti ricoprì così il bruco che, al risveglio, si ritrovò trasformato in una splendida farfalla con i colori dell'arcobaleno. Il pigrone bruco non esisteva più: la farfalla spiccò il volo e, felice, volò con le altre compagne incontro al sole.	La domenica mattina le farfalle del bosco si avvicinarono e si misero tutte insieme a sbattere le loro ali: una pioggia di colori variopinti ricoprì così il bruco che, al risveglio, dopo mezzogiorno, si ritrovò trasformato in una splendida farfalla con i colori dell'arcobaleno. Il pigrone bruco non esisteva più: la farfalla spiccò il volo e, felice, volò con le altre compagne incontro al sole.
LUNEDÌ	Alle sette del mattino seguente Geogè fu svegliato non dal suono della sveglia, ma dal tocco delicato delle ali di Dodo che si era trasformato in una farfalla colorata, libera e felice.	Alle sette del mattino seguente Geogè fu svegliato non dal suono della sveglia, ma dal tocco delicato delle ali di Dodo che si era trasformato in una farfalla colorata, libera e felice.

LA CLASSE

La classe prima è composta da 22 alunni ed è molto eterogenea.

Sono presenti:

- 2 alunni diversamente abili seguiti dall'insegnante di sostegno e da due assistenti educativi.
- 3 alunni per i quali è stata richiesta e ottenuta la certificazione di diversamente abili.

1° INCONTRO 13 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Lettura della storia.
- Individuazione dei personaggi.
- Riflessione sulla conoscenza dei personaggi.

OSSERVAZIONI

È stato necessario rileggere la storia più volte per individuare i personaggi. Sono stati individuati tutti i personaggi tranne le farfalle. Sono stati forniti elementi affinché anche questi ultimi personaggi fossero individuati, ma non è emerso. SPERIAMO NEL PROSEGUO DEL LAVORO!!!

Dalla discussione che ne è seguita è emerso che la maggior parte dei bambini non conoscevano il millepiedi, il picchio e la volpe.

2° INCONTRO 14 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Ricerca, attraverso internet, degli animali non conosciuti.
- Disegno dei personaggi.

OSSERVAZIONI

Gli alunni si sono interessati a ricercare su internet le immagini dei personaggi.

Successivamente hanno disegnare i personaggi su piccoli cartellini.

15 APRILE 2010

AVVENIMENTO

UN BEL COLPO DI ... FORTUNA!!!

Mentre dalla scuola si andava in palestra, l'autista dello scuolabus ci ha informato che in una gabbia messa per catturare un cane randagio, situata nelle vicinanze del plesso scolastico, era andata a finire una volpe.

Ci ha condotti sul luogo e tutti abbiamo potuto ammirare da vicino la volpe.

Messi gli alunni in un luogo non accessibile dalla volpe l'autista l'ha liberata.

3° INCONTRO 16 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Lettura di una scheda informativa sulla volpe ([ALL](#). TESTO LA VOLPE)
- Ricerca di informazioni.
- Elaborazione di un testo.

OSSERVAZIONI

Gli alunni, affascinati dall'aver visto la volpe, hanno richiesto ulteriori informazioni su questo animale. Dalla lettura della scheda i bambini hanno desunto informazioni sulle caratteristiche della vita delle volpi.

Successivamente hanno elaborato un testo collettivo.

4° INCONTRO 22 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Rilettura della storia.
- Individuazione degli ambienti.

- Riflessione sulla conoscenza degli ambienti.

OSSERVAZIONI

I bambini hanno individuato gli ambienti nei quali si svolge la storia: la casa di Geogè, il bosco e la scuola.

Dalla discussione avvenuta per la rappresentazione del bosco, hanno deciso di rappresentare tre scorci: il vecchio albero dove viveva Dodo, il sentiero e il prato sotto il vecchio albero.

L'attività di disegnare gli ambienti è stata fatta in gruppi. In ogni gruppo si è accesa una vivace discussione per decidere quali erano gli elementi più caratteristici dei vari ambienti.

Finita la rappresentazione ogni gruppo ha mostrato alla classe il proprio disegno e dalla scambio di idee successivo si è andato a modificare e precisare alcuni elementi nei vari disegni. ([ALL. GLI AMBIENTI](#))

5° INCONTRO 27 – 28 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Rilettura della storia.
- Individuazione delle azioni che compiono i personaggi. ([ALL. LE AZIONI](#))
- Individuazione del tempo che dura la storia.

OSSERVAZIONI

Gli alunni hanno individuato sia le azioni che i personaggi della storia compiono, sia che la storia si svolge nell'arco di 7 giorni.

Successivamente hanno trascritto sul quaderno le azioni che compie ogni personaggio.

I DIBATTITI NON FINISCONO MAI!!!

Da alcuni bambini sono state rilevate azioni non fondamentali allo svolgimento della storia. Altri fanno notare l'inutilità di alcuni passaggi.

6° INCONTRO 30 APRILE 2010

ATTIVITÀ

- Si lavora sul dividere le azioni dei vari personaggi tra i giorni della settimana.

OSSERVAZIONI

In gruppo i bambini hanno diviso le azioni che ogni personaggio compie nei vari giorni della settimana ([ALL. AZIONI-GIORNI](#)). Per chiarezza il lavoro è stato trascritto al computer dai vari gruppi.

7° INCONTRO 5 maggio 2010

ATTIVITÀ

- Si dividono le azioni nei momenti del giorno (mattino, pomeriggio, sera e notte).

OSSERVAZIONI

Collettivamente i bambini hanno diviso le azioni che ogni personaggio compie nei vari momenti dei giorni della settimana . ([ALL. DIVIDIAMO LE AZIONI...](#))

8° INCONTRO 7 maggio 2010

ATTIVITÀ

- Si colorano gli ambienti e si abbinano i personaggi per mettere in evidenza le azioni che compiono.

OSSERVAZIONI

Singolarmente gli alunni hanno colorato un ambiente e vi hanno abbinato i personaggi per mettere in evidenza le azioni che questi compivano. ([ALL. IMMAGINI](#))

EVVIVA!!! Si sono resi conto di due errori commessi:

1° non aver tenuto conto dei personaggi farfalle;

2° di aver disegnato l'ambiente scuola, che anche se nominato più volte da Geogè, Fox, Tim e Tom, non è fondamentale per lo svolgimento dei fatti della storia.

9° INCONTRO 11 maggio 2010

ATTIVITÀ

- Discussione collettiva per esplicitare le conoscenze dei bambini riguardo la DURATA di una GIORNATA e la sua MISURA.
“Le giornate durano tutte lo stesso tempo, oppure ci sono giornate più lunghe e giornate più brevi?”
“Quale strumento usiamo per misurare quanto è lunga una giornata?”
- Analisi delle azioni quotidiane, riferite ai momenti in cui una giornata si divide: mattina, pomeriggio, sera, notte
- Differenziazione delle azioni in riferimento alle parti della giornata (es. un colore di sottolineatura diverso per ciascun gruppo di azioni riferibili a una parte)
- Riflessione sulla ciclicità con cui tali parti della giornata si ripetono nel corso delle varie giornate (successione ciclica dei momenti)
- Utilizzo di rappresentazioni grafiche della durata dei vari momenti per far emergere la percezione soggettiva della stessa
- Discussione collettiva per riflettere sulle diverse rappresentazioni: riflessione sull'opportunità di una misurazione arbitraria

OSSERVAZIONI

Dalla discussione è emerso che parte degli alunni percepisce la durata delle giornate in maniera soggettiva.

Alla domanda: - Qual è il giorno per te più lungo?

La risposta è stata, per alcuni che la domenica è il giorno più lungo, mentre per altri è il giorno più corto.

Confrontando le risposte, si è fatto riflettere i bambini sul fatto che lo stesso giorno non poteva essere per alcuni più lungo e per altri più corto, ma “deve avere per forza la stessa lunghezza per tutti” dice Sara.

Tutti ne convengono.

Sulle riflessioni emerse sulle parti della giornata viene subito messo in evidenza che, anche le parti, mattino, pomeriggio, sera, notte, devono per forza essere della stessa lunghezza e non come è emerso dal lavoro di rappresentazione. (ALL. IMMAGINI PARTI DEL GIORNO)

10° INCONTRO 12 maggio 2010

ATTIVITÀ

- Formulazioni di situazioni-problemi sulla corrispondenza settimane/giorni.

OSSERVAZIONI

Giochi di invenzione di situazioni-problema relativi alla settimana e alle giornate. (ALL. PROBLEMA)

DI SEGUITO GLI ALLEGATI

Venerdì, 16 aprile 2010

Utilizzando le informazioni
apprese sulla volpe cimentata:
noi costruiamo il testo.

DICI SI PARLA? Volpe
COSA SE NE PUÒ DIRE?

- Ha le orecchie triangolari
- Mangia i pesci, gli uccelli, i
roditori, le galline, gli insetti e i
conigli.

Il mantello è di colore rossiccio

Finge di essere morta per catturare
le prede più facilmente

- Ha la coda lunga
- È furba
- Scava le gallerie nella terra per costruire la sua tana con più uscite

testo

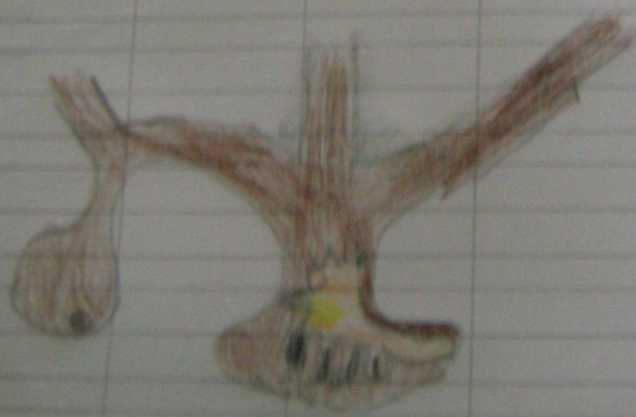
La volpe ha le orecchie triangolari.

La volpe mangia i pesci, gli uccelli, i roditori, le galline, gli insetti e i conigli.

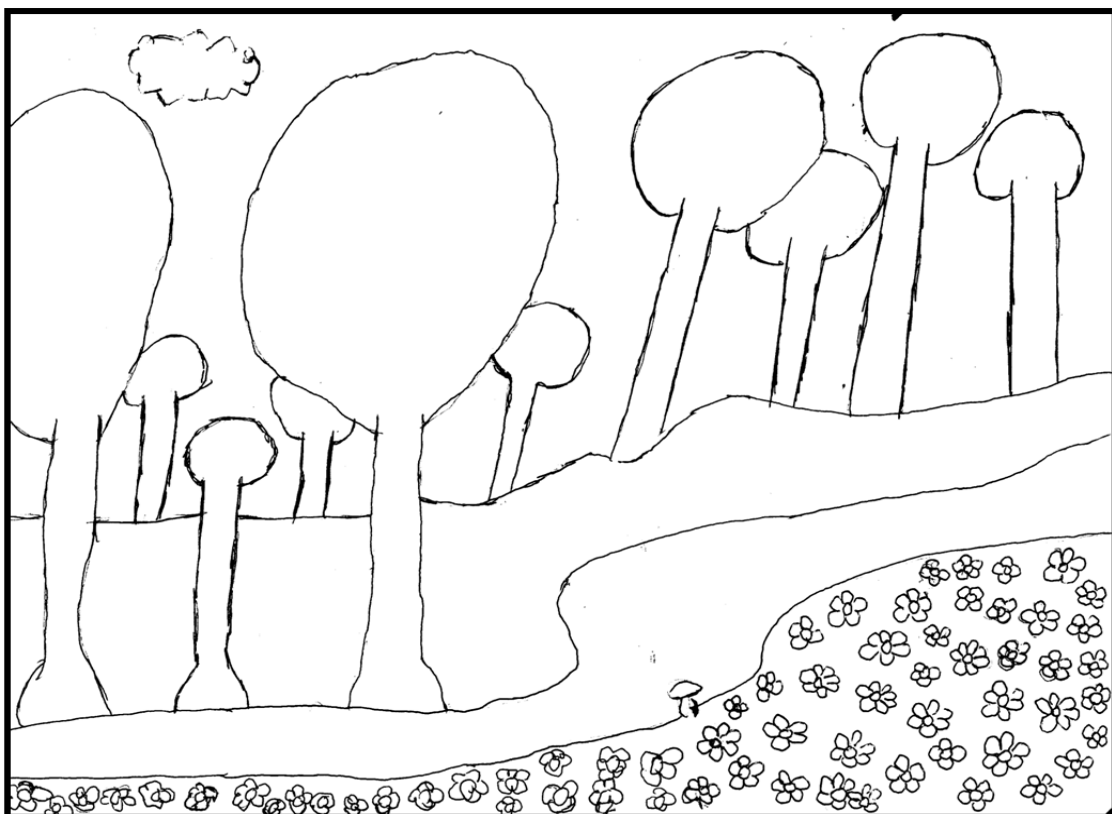
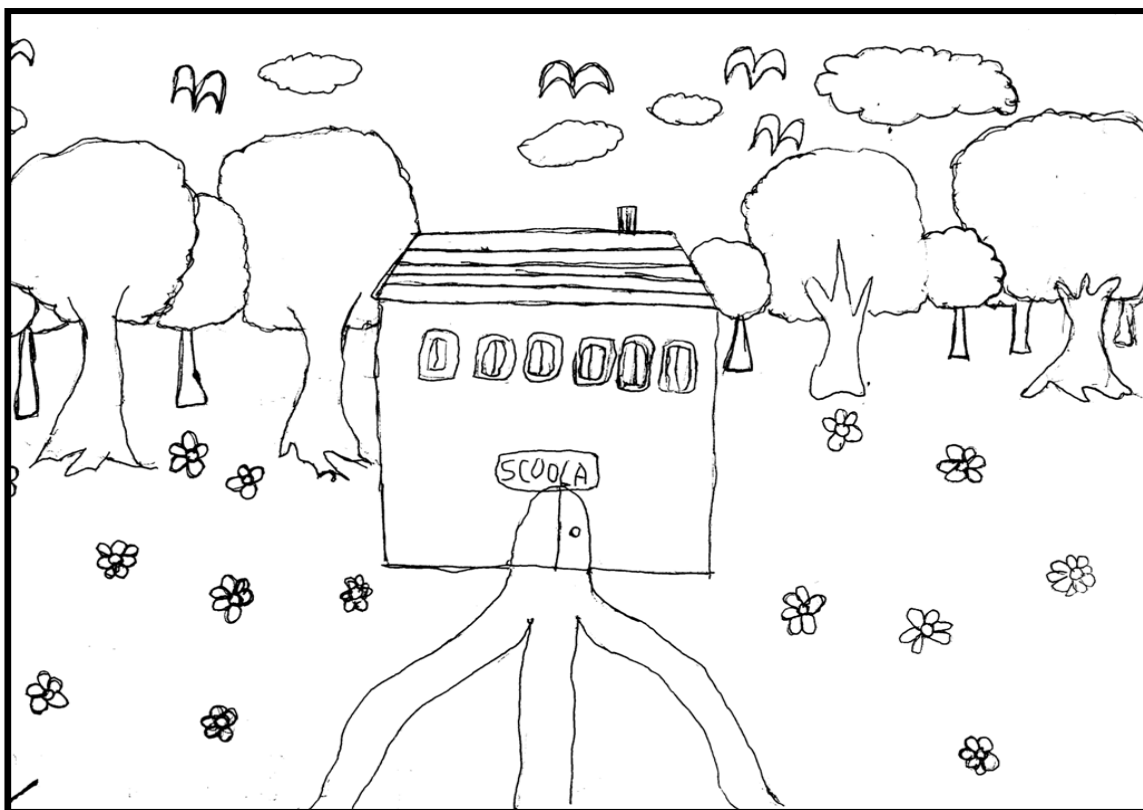
La volpe ha il mantello di colore rossiccio.

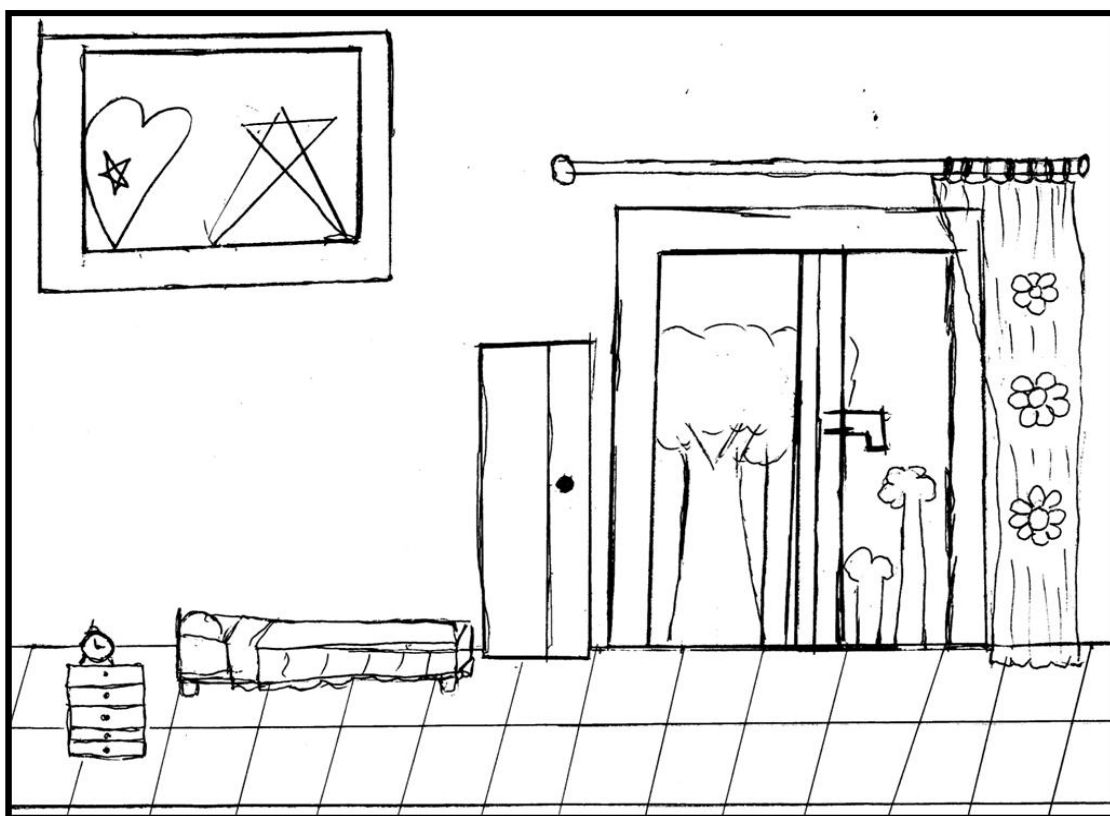
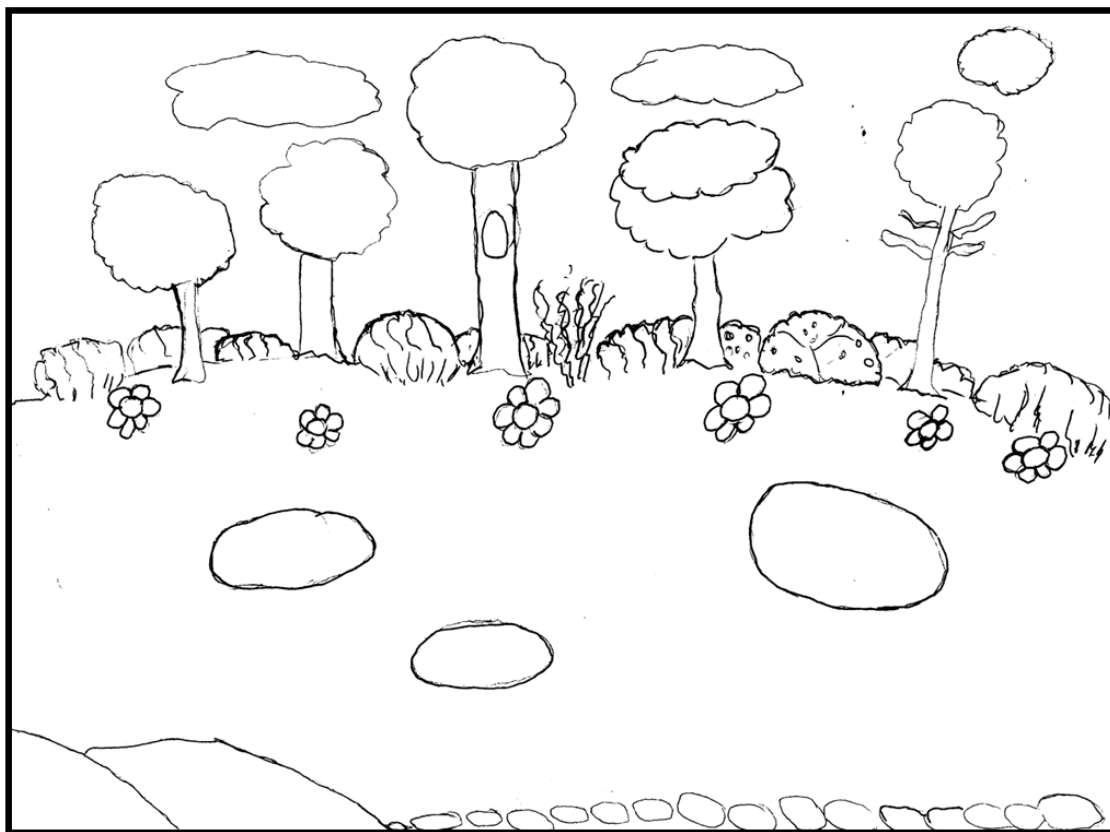
La volpe finge di essere morta per

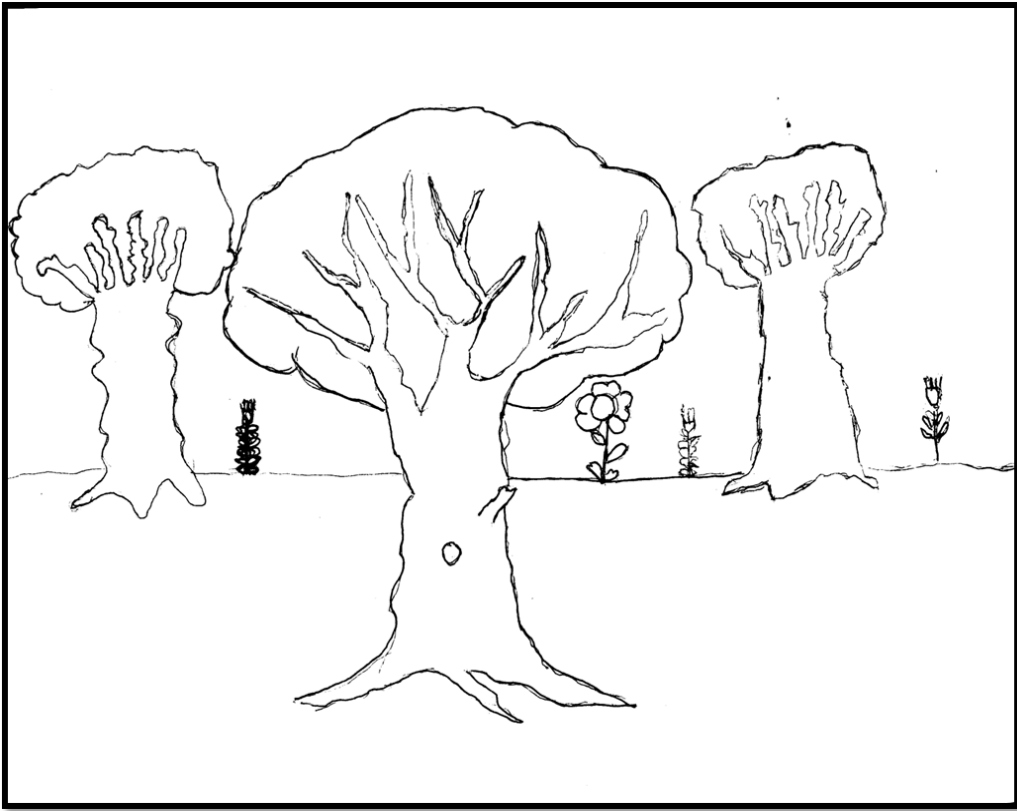
catturare le prede più facilmente
La volpe ha la coda lunga
La volpe è furba
La volpe scava le gallerie nella terra
per costruire la sua tana con
più uscite.



GLI AMBIENTI







AZIONI DEI PERSONAGGI DEL BRUCO PIGRO.

DODO	GEOGÈ	FOX	TIM E TOM E LE FORMICHE	PICCHIO	FARFALLE
MANGIAVA CONTINUAMENTE • Dorme per tutto il pomeriggio e la notte. • Si addormenta. • Rimane nella tana. • • Dorme • Dorme per tutto il sabato. • Si risveglia trasformato in farfalla. • Sveglia Geogè	• Si sveglia alle sette di mattina. • Si prepara • Esce da casa per andare a scuola. • Passa sotto al vecchio albero. • Parla con Dodo. • Prosegue per la scuola. • Va a scuola. • Discute con gli amici lungo il sentiero. • Discute con gli amici tutto il pomeriggio sotto il vecchio albero. • Saluta Dodo. • Va a dormire. • Gioca a nascondino il pomeriggio di mercoledì. • Va via.	• Va a scuola. • Discute con gli amici lungo il sentiero. • Discute con gli amici tutto il pomeriggio sotto il vecchio albero. • Saluta Dodo. • Va a dormire. • Gioca a nascondino il pomeriggio di mercoledì. • Va via. • Cerca di tirare il bruco fuori dalla tana. • Va via.	• Vanno a scuola. • Discutono con gli amici lungo il sentiero. • Discutono con gli amici tutto il pomeriggio sotto il vecchio albero. • Salutano Dodo. • Vanno a dormire • Giocano a nascondino il pomeriggio di mercoledì. • Vanno via. • Lo spingono fuori dalla tana.	• Allarga il buco d'ingresso della tana.	• Battono le ali su Dodo.
					LEGENDA <u>Lunedì</u> <u>Martedì</u> <u>Mercoledì</u> <u>Giovedì</u> <u>Venerdì</u> <u>Sabato</u> <u>Domenica</u> <u>Lunedì</u>

AZIONI-GIORNI

LUNEDÌ

DODO	GEOGÈ
1. Rimane sempre fermo. 2. Dorme per tutto il pomeriggio e la notte	1. Si sveglia alle sette di mattina. 2. Si prepara. 3. Esce da casa per andare a scuola. 4. Passa sotto al vecchio albero. 5. Parla con Dodo. 6. Prosegue per la scuola.

MARTEDÌ

GEOGÈ	FOX	TIM E TOM E LE FORMICHE
1. Va a scuola. 2. Discute con gli amici lungo il sentiero. 3. Discute tutto il pomeriggio sotto al vecchio albero. 4. Saluta Dodo. 5. Va a dormire.	1. Va a scuola. 2. Discute con gli amici lungo il sentiero. 3. Discute tutto il pomeriggio sotto al vecchio albero. 4. Saluta Dodo. 5. Va a dormire.	1. Vanno a scuola. 2. Discutono con gli amici lungo il sentiero. 3. Discutono tutto il pomeriggio sotto al vecchio albero. 4. Salutano Dodo. 5. Vanno a dormire.

MERCOLEDÌ

DODO	GEOGÈ	FOX	TIM E TOM
1.Si addormenta.	1.Gioca a nascondino il pomeriggio di mercoledì	1.Gioca a nascondino il pomeriggio di mercoledì. 2.Cerca di tirare fuori il bruco dalla tana.	1. Giocano nascondino il pomeriggio di mercoledì.

GIOVEDÌ

DODO	PICCHIO
1. Rimane nella tana.	1. Allarga il buco d'ingresso della tana.

VENERDÌ

DODO	TIM E TOM E LE FORMICHE
1. Dorme.	1. Lo spingono fuori dalla tana.

SABATO

DODO
1. Dorme tutto il sabato.

DOMENICA

DODO	FARFALLE
1. Si sveglia trasformato in farfalla.	1. Battono le ali su Dodo.

LUNEDÌ

DODO
1. Sveglia Geogè alle sette di mattina.

DIVIDIAMO LE AZIONI RISPETTANDO I MOMENTI DELLA GIORNATA.

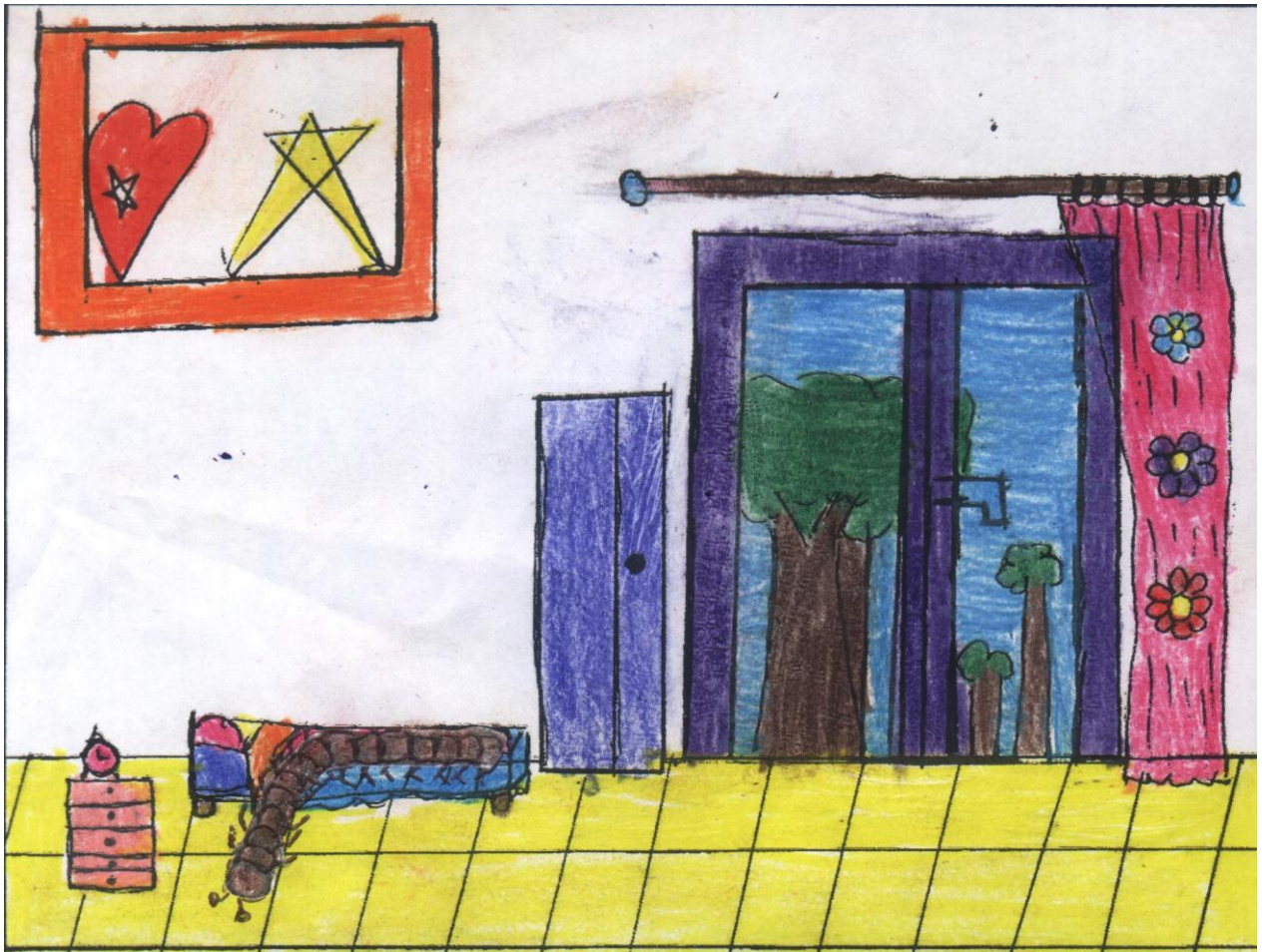
	MATTINA	POMERIGGIO	SERA	NOTTE
Lunedì	Geogè 1. Si sveglia alle sette di mattina. 2. Si prepara. 3. Esce da casa per andare a scuola. 4. Passa sotto al vecchio albero. 5. Parla con Dodo. 6. Prosegue per la scuola. Dodo 1 Rimane sempre fermo.	Dodo 2. Dorme per tutto il pomeriggio e la notte	Dodo 2. Dorme per tutto il pomeriggio e la notte	Dodo 2. Dorme per tutto il pomeriggio e la notte
Martedì	Geogè, Fox, Tim e Tom 1. Vanno a scuola. 2. Discutono con gli amici lungo il sentiero.	Geogè, Fox, Tim e Tom 3. Discutono sotto al vecchio albero. 4. Salutano Dodo.	Geogè, Fox, Tim e Tom 1. Vanno a dormire.	-----
Mercoledì	-----	Geogè, Fox, Tim e Tom 1. Giocano a nascondino Fox 2 Cerca di tirare fuori il bruco dalla tana.	Dodo 1. Si addormenta.	-----
Giovedì	-----	Picchio 1. Allarga il buco d'ingresso della tana.	Dodo 1. Rimane nella tana.	-----
Venerdì	Formiche 1. Lo spingono fuori dalla tana. Dodo 1. Dorme	-----	-----	-----
Sabato	Dodo 1. Dorme	Dodo 1. Dorme	Dodo 1. Dorme	Dodo 1. Dorme
Domenica	Farfalle 1. Battono le ali su Dodo Dodo 1. Si sveglia trasformato in farfalla.	-----	-----	-----
Lunedì	Dodo 1. Sveglia Geogè alle sette di mattina.			

IMMAGINI

la classe 1^a
della scuola primaria
di Tornareccio
a.s. 2009/2010

presenta

Il bruco pigro







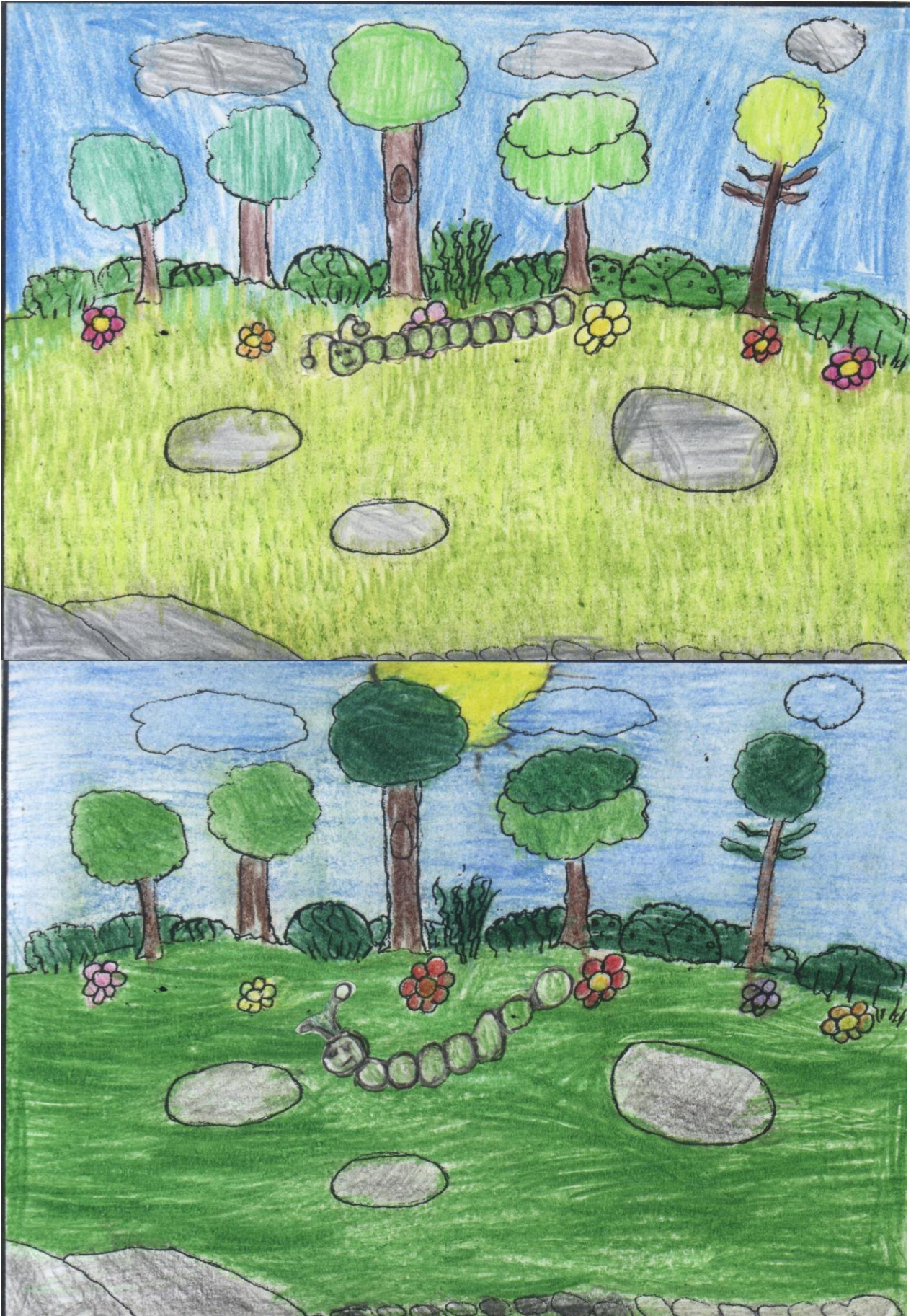


















STRISCIA DELLO SVOLGERSI DELLA STORIA GIORNI, PARTI E IMMAGINI

LUNEDÌ										MARTEDÌ					MERCOLEDÌ					...
																				...
																				

PROBLEMA

SABATO, 15 MAGGIO 2010

SITUAZIONE PROBLEMA

IN UNA SETTIMANA CI

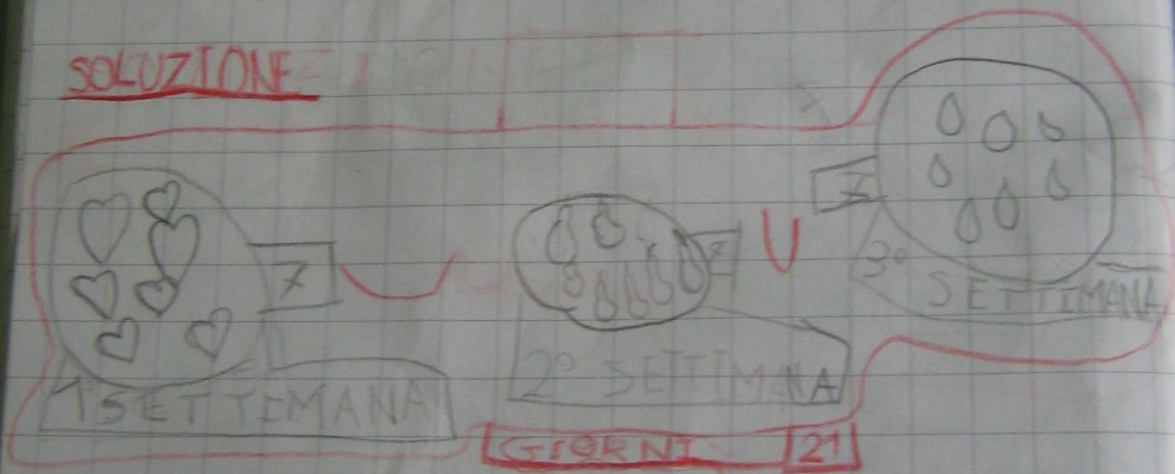
SONO 7 GIORNI

DOMANDA-PROBLEMA

QUANTI GIORNI CI SONO

IN 3 SETTIMANE?

SOLUZIONE



$$7G + 7G + 7G = 21 \text{ GIORNI}$$

RISPOSTA

CI SONO 21 GIORNI IN

3 SETTIMANE.