

Luoghi e persone

Risorse per LIM: Scuola primaria, classi 2° e 3° di italiano, geografia, educazione alla cittadinanza attiva

a cura di Laura Papetti


Questa risorsa, proiettabile su LIM, offre ai bambini di seconda o terza classe un paesaggio da esplorare, utile per giochi a fine lezione (i 5 minuti prima della campanella!) o tempi più estesi e dedicati alla discussione di classe in cui i bambini siano invitati a guardare in dettaglio, avvicinarsi, trovare degli elementi riconducibili alle seguenti linee tematiche, che possono essere oggetto di percorsi di educazione alla cittadinanza attiva:

- cura di sé e del proprio ambiente;
- attenzione alle persone che ci stanno accanto;
- educazione stradale;
- educazione ambientale;
- attività e luoghi del tempo libero;
- attività dell'uomo - mestieri e occupazioni sociali;
- intercultura.

L'immagine rappresenta uno scorcio di città contemporanea in cui possiamo vedere scene buffe e umoristiche, molto dettagliate, di vita quotidiana, in ambienti chiusi o all'aperto, occupazioni professionali o attività del tempo libero.

Come si gioca. Di seguito diamo, a titolo esemplificativo, alcune proposte di gioco tra le tante che il poster si presta ad attivare:

1. *Chi vede...* L'insegnante sceglie un dettaglio dalla grande scena e chiede alla classe di identificarlo: ad esempio potrà dire: "Chi vede... qualcuno che per disattenzione sta combinando un guaio in casa", oppure "Chi vede... un esempio di collaborazione e aiuto reciproco tra amici". Questa tipologia di gioco si presta molto bene a essere utilizzata come introduzione a percorsi di educazione alla salute, alla sicurezza, alla cittadinanza attiva. Il suggerimento che diamo è di non confinare immediatamente ogni particolare scelto in un'angusta etichetta "comportamento corretto" o "comportamento scorretto", ma di lasciare che il dettaglio evochi sensazioni, punti di vista, le reazioni più varie da parte dei bambini, nonché i loro racconti personali.

- 
2. *Aguzza la vista*. Si tratta di un gioco simile a quello reso famoso dalla *Settimana Enigmistica*. L'insegnante fornisce un dato numero di particolari della scena da cercare. Gli alunni, divisi in due o più squadre, dovranno collaborare per rintracciare i particolari richiesti. Quando riterranno di averli trovati tutti alzeranno la mano. Il gioco diventa interessante ai fini di una discussione di classe se i dettagli identificati dall'insegnante sono accomunati da una delle tematiche sopra elencate. Ecco alcuni esempi:
- cura di sé e del proprio ambiente: l'insegnante può chiedere di rintracciare cinque esempi di persone che si prendono cura di sé e rispettano l'ambiente e tre esempi di comportamenti che invece sono dannosi per la propria salute fisica e per l'ambiente;
 - attenzione alle persone che ci stanno accanto: l'insegnante può chiedere di rintracciare nel poster cinque esempi di comportamenti che evidenziano cura e attenzione per le persone che ci circondano (ad esempio si potranno citare la ragazza che beve il tè a casa della signora anziana, oppure la signora che dà da mangiare agli uccelli del parco, oppure ancora la ragazza che dà indicazioni al turista, in basso a sinistra nella scena...) e cinque comportamenti che invece al contrario denotano incuria e disattenzione nei confronti della comunità (si potranno citare ad esempio i due ragazzi che incidono la corteccia di un albero del parco, i due ragazzi che fuggono con le bottigliette dal baracchino del venditore ambulante di gelati e bibite, il signore che entra nel verde del parco con il motorino, il ragazzo che sfreccia ad alta velocità con i roller blades e rischia di travolgere una passante...).
3. Il poster può essere utilizzato anche per un arricchimento di tipo lessicale. L'insegnante potrà a tal fine invitare i bambini a partecipare a *Strega comanda parola...* e decidere se:
- dare la lettera iniziale e chiedere ai ragazzi, divisi a squadre, di trovare in 2 minuti più parole possibile che incomincino con quella lettera;
 - dare un tema (es. natura, mestieri, giochi, tempo libero...) e chiedere agli alunni di elencare tutti gli elementi che riescono a rintracciare correlati al tema indicato.
4. Il poster *Luoghi e persone* offre anche un'ottima occasione per valutare e attivare le conoscenze dei bambini di tipo topologico-geografico su di uno spazio rappresentato. L'immagine infatti è ricca di personaggi e dettagli dei quali è possibile chiedere la posizione relativa ad altri oggetti, l'orientamento nello spazio della scena, ecc.