

Compito di realtà: Indovinando la civiltà

Si propone la costruzione di uno strumento, una carta d'identità, finalizzato allo svolgimento di un gioco didattico.

Scopo del gioco

Divisi in squadre, gli alunni provano a indovinare la carta scelta dagli altri team, ponendo le giuste domande storiche.

Procedura per la costruzione della carta d'identità

Divisi in gruppi, le bambine e i bambini progettano e confezionano una carta d'identità cartacea relativa a ciascuna civiltà studiata. La carta d'identità può essere realizzata con un foglio o con un cartoncino A3, oppure utilizzando un cartellone, oppure essere costruita come un libretto. Naturalmente, può essere realizzata anche in formato digitale.

Una variante dell'attività può essere proposta anche proponendo di realizzare carte d'identità relative ai singoli personaggi di ogni civiltà studiata (per l'antico Egitto, per esempio, si potrebbe realizzare una carta di identità del faraone, una dello scriba, una dello schiavo ecc).

In ogni carta d'identità devono essere presenti i seguenti **punti**:

- dove si sviluppò la civiltà/dove viveva il personaggio (andrà inserita una **carta geografica**);
- quando si sviluppò la civiltà/quando visse il personaggio (andrà inserita una semplice **linea del tempo**);
- quali attività economiche venivano svolte, com'era organizzata la vita delle persone/cosa faceva il personaggio all'interno della società, quali erano i suoi compiti e le sue funzioni;

Nel caso della civiltà, inoltre, almeno alcune tra le seguenti:

- le caratteristiche della religione;
- le invenzioni;
- le caratteristiche dell'alimentazione;
- le caratteristiche dell'arte;
- le caratteristiche dell'edilizia, quali erano i principali edifici e che funzioni avevano.

Sarà poi possibile aggiungere altri punti, liberamente scelti in gruppo.

Una volta realizzata la carta d'identità, essa viene spiegata in classe ed eventualmente corretta o completata con l'aiuto di tutti; quindi, ne viene composta una copia per ogni alunno che potrà usarla per ripassare e ovviamente per giocare ad Indovinando la civiltà.

Fasi del gioco

Ci si divide in squadre. Ogni team sceglie una carta d'identità tra quelle prodotte e la rilegge con cura. Fatto questo, ogni squadra cerca di indovinare quale carta d'identità abbiano gli altri gruppi, ponendo alcune domande. Le domande andranno scelte e concertate all'interno di ogni team e formulate, a turno, da un membro del gruppo. Il team che riceve la domanda e deve rispondere, sceglie la risposta ascoltando il parere di tutti i propri componenti e naturalmente può far riferimento alla propria carta di identità. La risposta finale, andrà comunicata da un solo membro del gruppo, scelto a rotazione. Vince chi indovina quale carta d'identità abbia in mano l'altra squadra.

I SUMERI

CHI?

Il popolo dei Sumeri

DOVE?

In Mesopotamia

QUANDO?

Nel 3200 a.C. fino al 2000 a.C.

ATTIVITÀ

Erano allevatori e agricoltori, poiché le terre della Mesopotamia erano molto fertili grazie alla presenza dei fiumi Tigri ed Eufrate. Erano anche artigiani e mercanti.

CREDO RELIGIOSO

Erano politeisti

INVENZIONI

La scrittura, la ruota, la ziqqurat, l'aratro...

Compito di realtà: Tutti in mostra!

Si propone l'allestimento di una mostra di storia.

Procedura

Prima fase

Ciascun alunno sceglie un personaggio di una civiltà oppure un aspetto della vita di una civiltà che desidera rappresentare e spiegare al pubblico (per esempio, in relazione ai Sumeri, potrebbe immaginare di essere uno scriba oppure scegliere un luogo, come la ziqqurat, o un'invenzione, come la ruota o l'aratro).

Una volta scelto, decide come realizzare la propria rappresentazione, attraverso quale tecnica.

Per confezionare l'abito di un personaggio si possono utilizzare vecchie stoffe, carta crespa, carta velina, costruire dei dettagli in cartone o cartoncino...

Se si decide per un oggetto o un luogo, si allestirà un piccolo elaborato (la ziqqurat può essere costruita sovrapponendo diverse scatole vuote di dimensione differenti, la ruota si realizza con pasta da modellare e l'aratro ben si presta a essere costruito in cartoncino o con plastica riciclata).

Infine, l'alunno sceglie come spiegare il proprio personaggio, o l'elemento della civiltà, al pubblico che visiterà la mostra (compagni di altre classi, genitori, docenti...).

Per far questo è necessario che prepari una breve relazione, che resterà a disposizione dei visitatori della mostra (si veda il passaggio successivo) e che trovi un modo per raccontare ciò che ha deciso di rappresentare.

In relazione a quest'ultimo punto, alcune opzioni potrebbero essere:

- attraverso una breve narrazione, immedesimandosi nel personaggio dell'epoca e fingendo di raccontare la propria vita;
- producendo una presentazione in PowerPoint o un breve video e raccontando al pubblico, attraverso il commento di questi materiali, una spaccato della civiltà;
- componendo una canzone a tema e cantandola (magari anche suonandola); recitando, con l'aiuto dei compagni, una scena, come in un film, che racconti la civiltà dell'epoca;
- utilizzando le ombre per narrare una storia che abbia come sfondo la civiltà o il personaggio.

Seconda fase

Gli studenti realizzano degli oggetti simbolici che ricordino la civiltà trattata, da donare ai visitatori e, inoltre, forniscono al pubblico una breve spiegazione cartacea o digitale, per esempio una presentazione PowerPoint, di ciò che hanno messo in mostra.

Terza fase

Gli studenti addobbano il luogo scelto per la mostra, con materiali di recupero, trasformandolo in uno spaccato di vita delle civiltà raccontata. Si propone di dividerli in più gruppi, affinché ciascuno porti a termine un obiettivo specifico tra i seguenti:

- allestire l'ingresso della mostra, per esempio realizzando una porta che ricordi le costruzioni dell'epoca trattata e raccontando brevemente il progetto che è stato messo in atto;
- allestire lo spazio interno della mostra, indicando entrata, uscita e direzioni da seguire;
- allestire i singoli spazi dove gli studenti andranno a presentare il proprio lavoro;
- allestire il luogo in cui il pubblico riceverà l'oggetto simbolico e la spiegazione;
- allestire uno spazio in cui raccontare come si è realizzato questo importante progetto.

Un gruppo dovrà occuparsi della dotazione digitale, ovvero dei devie attraverso cui mostrare i PowerPoint, i video o le fotografie; nel caso in cui servano strumenti musicali, anch'essi andranno allestiti: lo steso vale per eventuali oggetti di scena, se ci fossero scene recitate o mimate.

Compito di realtà: Alla scoperta dei nostri paesaggi

Si propone un'attività laboratoriale.

Procedura

L'insegnante divide la classe in gruppi e assegna a ciascuno un paesaggio tipico della nostra penisola (pianura, collina, fiume...).

Ciascun team recupera il maggior numero di informazioni sull'ambiente assegnato, utilizzando diverse fonti (il libro di testo, i libri della biblioteca scolastica, riviste, materiale online reperito con l'aiuto di un adulto, approfondimenti presso le biblioteche comunali...) e realizza un breve testo che lo descriva.

Aggiunge immagini e disegni. Quindi realizza un elaborato concreto che rappresenti l'ambiente.

Per realizzare questo elaborato si possono utilizzare materiali di recupero, come carta, cartoncino, vecchie stoffe, immagini recuperate da riviste, tappi, piatti e bicchieri di carta ecc...

Per esempio, su un cartoncino bianco, si può disegnare il corso del fiume e poi realizzare, in versione 3D, con carta o cartone, l'ambiente che lo circonda.

Una volta concluso, ogni gruppo allega al proprio prodotto finale la spiegazione in precedenza preparata.

L'insegnante realizza quindi un video oppure una serie di foto degli elaborati, che poi assembla in un PowerPoint oppure monta un semplice filmato, che mostra prima e consegna poi agli studenti.

In alternativa, o in aggiunta, l'insegnante, una volta stampate le foto di tutti i prodotti, insieme agli studenti, incolla le stesse sopra una carta geografica dell'Italia

Gli elaborati verranno poi raccolti in un luogo dedicato affinché possano diventare strumento di lavoro per altri allievi.

Il prodotto digitale realizzato dall'insegnante, (o dalla classe), o la carta geografica arricchita, potranno essere presentati durante una *lezione aperta* alle altre classi, affinché gli studenti possano spiegare e presentare i propri elaborati ed autovalutarsi.

Compito di realtà: Girovagando per l'Italia

Si propone la costruzione di un gioco didattico (gioco dell'oca) utile a scoprire le caratteristiche delle regioni italiane. Il gioco verrà messo in pratica in modo cooperativo.

Procedura per la costruzione del tabellone

L'insegnante stampa in formato A3 lo schema del gioco che viene qui allegato (o lo si può realizzare in classe con gli alunni) e ne fornisce una copia a ciascuno studente, che dovrà abbellirlo e personalizzarlo.

Ogni studente dovrà preparare alcune domande, scritte su flash card (carte da gioco nelle quali su un lato c'è una domanda e sull'altro c'è la relativa risposta), che serviranno durante il gioco.

Tali domande dovranno riguardare le regioni italiane e dovranno essere suddivise in 4 tipologie, che devono essere indicate anche sul tabellone, in modo che quando un concorrente si ferma su una determinata casella, debba rispondere alla corrispondente tipologia di domanda:

- domande storiche e artistiche;
- domande geografiche;
- domande politico-amministrative;
- domande culturali.

Si elencano alcuni esempi, ma gli studenti, prima da soli e poi in gruppo, potranno inventare ulteriori domande.

Come accennato, è fondamentale che per ogni domanda sia presente anche una soluzione, che verrà scritta sul retro della flash card.

Esempi di domande:

- nomina due regioni con cui confina la Lombardia (domande politico amministrative)
- Cos'è un Comune? (domande politico-amministrative)
- in che regioni scorre il fiume Po? (domande geografiche)
- Qual è il lago più grande del Lazio? (domande geografiche)
- Dove si trova la Basilica di San Vitale? Perché è così famosa? (domande storiche e artistiche)
- Cos'è una calle? (domande storiche e artistiche)
- Dove si svolgono importanti e famose feste di Carnevale? (domande culturali)
- Cosa sono i cappelletti? A quale regione appartengono? (domande culturali)

Scopo del gioco e svolgimento

L'obiettivo della classe è rispondere correttamente ad almeno 10 domande. Ogni domanda vale 5 punti. Non è obbligatorio giungere al traguardo finale, ma se si arriva all'ultima casella si acquista un bonus di 5 punti.

Si gioca in modo cooperativo, sommando i punti acquisiti. Se non si conosce la risposta ad una domanda, si può cercare la soluzione usando i libri di testo e le carte geografiche presenti in aula. Una soluzione data dopo una risposta scorretta, una volta che si è trovata la risposta, vale comunque 3 punti.

Regole del gioco

Ciascun giocatore lancia il dado e si muove sul tabellone un numero di caselle pari al numero uscito. Quando arriva sulla casella che gli spetta, legge e mette in pratica le indicazioni. Se la casella riporta la

scritta “domanda ...”, il giocatore dovrà pescare una domanda dal mucchio corrispondente delle flash card e provare a rispondere. Se non conosce la risposta, dovrà riuscire a scoprirla. Infine, leggerà la soluzione e si passerà al conteggio dei punti.

A ciascun giocatore è data la libertà di chiedere o meno aiuto ad un compagno per trovare la risposta. Il punteggio acquisito non cambia.

Il gioco può essere messo in atto in piccoli team o in coppie oppure, realizzando un tabellone più grande, anche in plenaria, organizzando la classe in 3 o 4 squadre.

Oltre che come ripasso o strumento di valutazione, questo gioco può essere proposto a classi di bambini più giovani. Gli studenti di quinta, dovranno ovviamente presentarlo e aiutare i compagni più giovani a giocarlo rispettando le regole. Potranno così auto valutare il proprio prodotto, la qualità delle domande ecc.

START							
DOMANDA STORICA ARTISTICA							
DOMANDA POLITICO AMMINISTRATIVA		DOMANDA GEOGRAFICA		DOMANDA CULTURALE			