

## **CAPITOLO V - UNITA' DI APPRENDIMENTO: "Viaggio in quarta classe"** Cristina Maria D'Argenio<sup>1</sup>

Questa unità di apprendimento, svolta in una classe quarta della scuola primaria, è nata dall'esigenza, dettata dalla circolare ministeriale n. 3 del 13.02.2015, di attivare tutte le tipologie di prove di valutazione delle competenze: compiti di realtà, osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive. Le prove di valutazione presuppongono, però una attività didattica attraverso cui far acquisire agli alunni apprendimenti e competenze che poi vogliono essere valutate. Le attività progettate e poi realizzate sono state finalizzate a far comprendere agli alunni il significato di cittadinanza e di sviluppare un iniziale e progressivo senso di appartenenza al proprio territorio, partendo dalla "scoperta" della propria città, delle sue origini storiche, dei suoi elementi e aspetti caratteristici. Il titolo, scelto dagli alunni, nel confine estremo della creatività, vuole indicare questo "viaggio" compiuto nella propria città da una "quarta classe".

L'esperienza formativa realizzata è stata svolta secondo le idee, gli orientamenti e i principi didattici, facilmente individuabili lungo il percorso, illustrati da Carlo Petracca nelle sue pubblicazioni e in un gruppo di ricerca di cui ho fatto parte.

Per decidere quali discipline coinvolgere ho posto al centro di un cerchio la situazione-problema ossia il compito di realtà posto agli alunni e partendo da esso con un movimento centrifugo sono andata a cercare solo quelle discipline che avrebbero potuto fornire una risposta significativa alla risoluzione del problema (Fig. 1). In questo modo ho realizzato una trasversalità pluridisciplinare che, rifuggendo da forzati ed esteriori collegamenti, ha ricercato interconnessioni essenziali più sui processi cognitivi (omologia formale) che sui contenuti di apprendimento (omologia materiale)<sup>2</sup>.

Per ciascuna disciplina coinvolta ho indicato poi le competenze da sviluppare, tratte dal Profilo dello studente (*Indicazioni nazionali*) e riportate nel modello sperimentale di certificazione delle competenze, fornito con la circolare ministeriale sopracitata. Successivamente ho individuato, sempre per ciascuna disciplina coinvolta, i traguardi di competenza (fig.2) ed ho selezionato gli obiettivi di apprendimento (fig.3).

### **1. Reticolarità e trasversalità didattica**

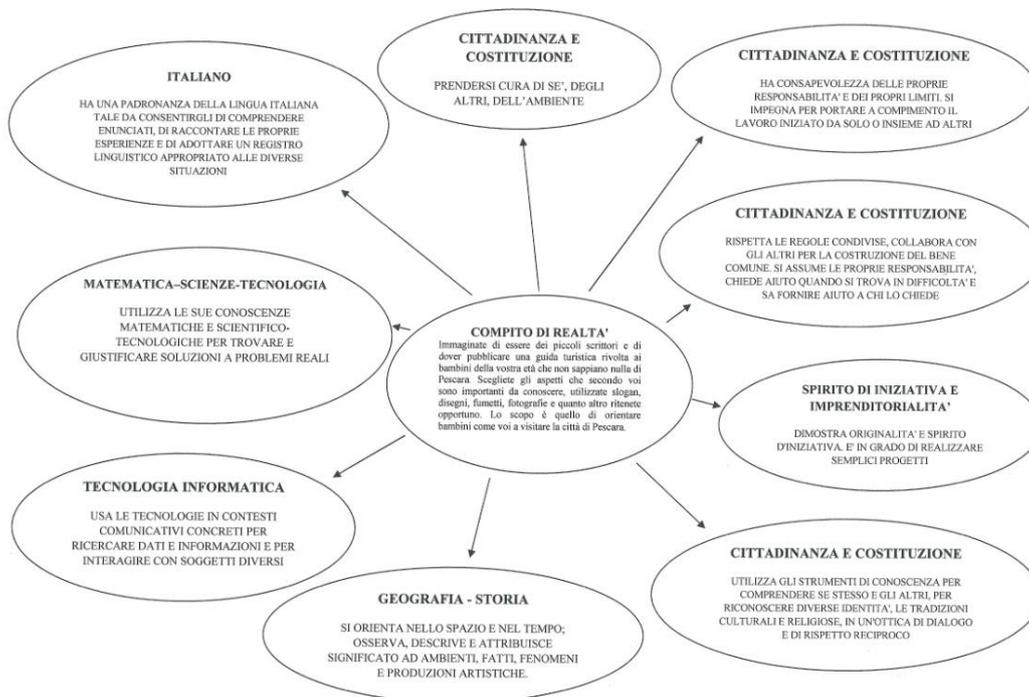
In questo modo si creano le terminalità attese che orientano l'attività didattica complessiva e si viene a costituire una rete che rende più coesi e stabili i legami tra Unità di apprendimento, compiti di realtà, competenze da sviluppare e poi da valutare e obiettivi di apprendimento comunque da far conseguire agli alunni. Il legame tra competenze e apprendimenti risulta essenziale in quanto non ci può essere competenza in assenza di conoscenze e abilità.

---

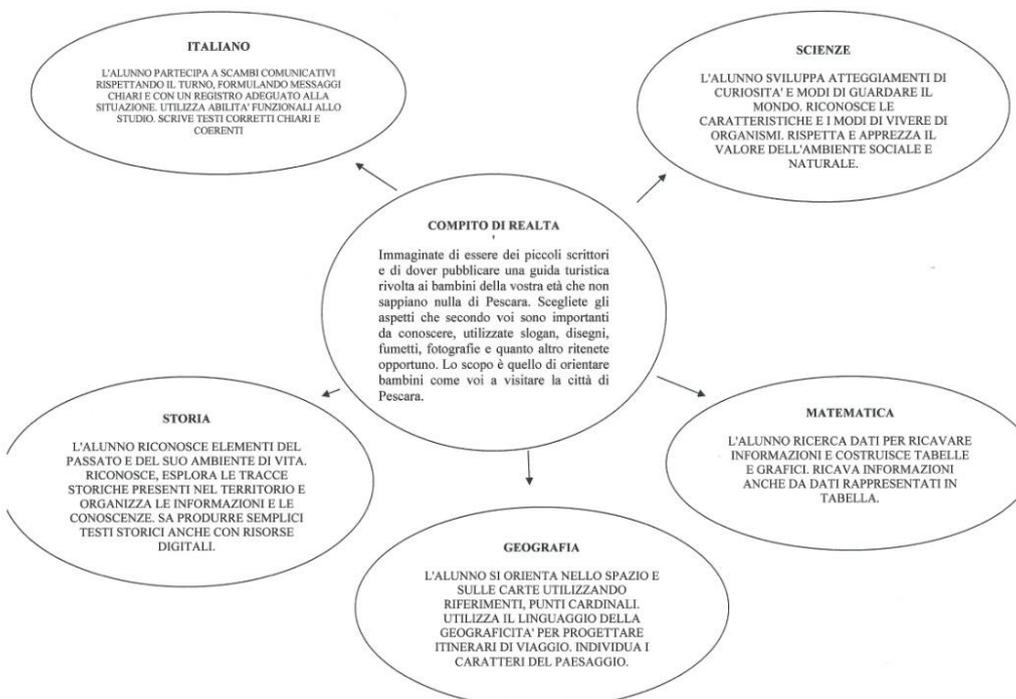
<sup>1</sup> Insegnante presso l'Istituto paritario Maestre Pie Filippine di Pescara.

<sup>2</sup> Cfr. C. PETRACCA, *Sviluppare competenze ... ma come?*, cit., pp. 45-66

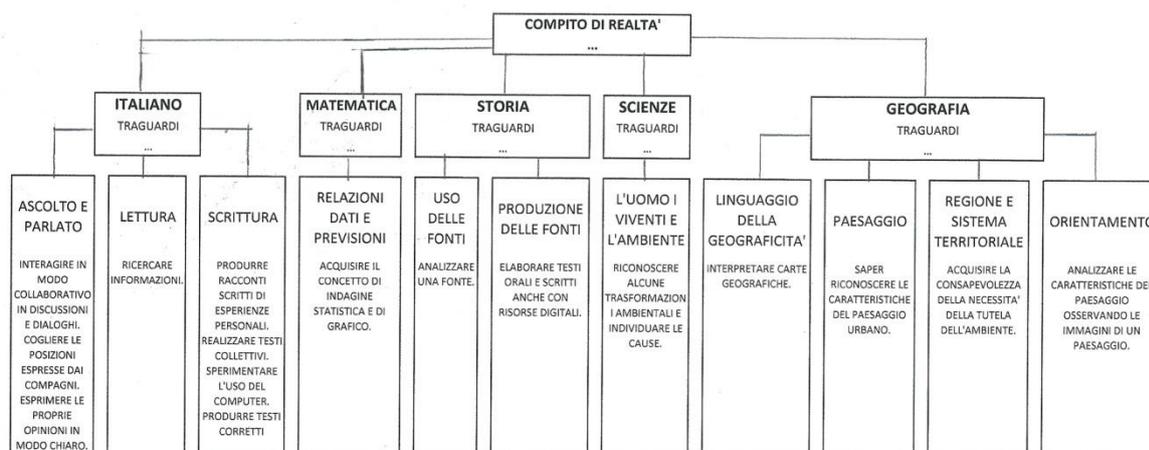
## DISCIPLINE COINVOLTE E COMPETENZE DA SVILUPPARE (Fig.1)



## TRAGUARDI DI SVILUPPO DI COMPETENZE (Fig.2)



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Fig.3)



### 2. Attività svolte e metodologie didattiche seguite

Per la scelta delle attività, oltre a quelle tradizionali di ricerca e studio delle fonti e alla programmazione di una serie di visite guidate, ho deciso di utilizzare:

- *la problematizzazione/contestualizzazione (conversazione clinica)* attraverso cui ho voluto dare attuazione al principio che ritiene efficace non l'apprendimento che l'alunno riceve dall'insegnante quasi per travaso di conoscenze, bensì quello che si costruisce ricercando delle risposte agli interrogativi posti dall'insegnante. Con la problematizzazione gli alunni assumono fin dall'inizio dell'attività un ruolo attivo fornendo risposte individuali, magari anche coincidenti con misconcezioni e saperi ingenui, che vengono a costituire la *mappa concettuale* da loro posseduta intorno all'argomento (*conversazione clinica*). Questa attività ha previsto la *problematizzazione iniziale*, posta cioè all'inizio con l'illustrazione del compito di realtà, ma anche la *problematizzazione ricorsiva*, finalizzata a riaccendere e tenere desta la motivazione e l'attivismo degli alunni lungo tutto il percorso. Tutte le attività, infatti, hanno avuto inizio da una serie di interrogativi cui gli alunni hanno fornito le loro risposte, riportate integralmente per evidenziare la mappa concettuale posseduta;
- *il costruttivismo sociale della conoscenza* secondo cui il vero apprendimento è quello che l'alunno si costruisce possibilmente insieme agli altri. *Cooperative learning, tutoring, peer education* e tutte le metodologie dialogiche (dialogo, dibattito, discussione, conversazione) sono stati strumenti portanti del percorso di apprendimento;

- *lo sviluppo di processi cognitivi* che consentono di risolvere situazioni problematiche (compiti di realtà) e di acquisire competenze. In modo particolare sono stati presi in considerazione processi di astrazione e creativi.

## **2. Problematizzazione/contestualizzazione iniziale**

La problematizzazione iniziale è scaturita dal seguente interrogativo che ho posto agli alunni: "Secondo voi chi è il cittadino? Come si fa ad essere un buon cittadino?". Si parte dalla parola "cittadino" che gli alunni riconoscono come termine derivato dalla parola città. Ognuno espone liberamente il proprio pensiero. Si creano delle associazioni libere di idee che vengono raccolte in uno schema alla lavagna (*mappa concettuale*). Le idee sono le più disparate:

*Cittadino è chi vive in città; Il cittadino sono io, siamo tutti noi; E' il sindaco, la persona più importante della città, che si occupa di tante cose, risolve i problemi della città; Anche noi bambini siamo cittadini; Chi rispetta le leggi; Chi rispetta l'ambiente; Chi non inquina; Chi mantiene pulita la città; Chi rispetta le persone; Chi rispetta gli animali; Chi lavora; E' anche chi non lavora; Anche chi ruba; E' chi si impegna per renderla più bella; E' chi conosce bene la sua città.*

Inizia una discussione anche a seguito di un'ulteriore domanda da me posta: "Conosciamo la nostra città?"

*Secondo me bisogna conoscere la propria città per capire i problemi e poi cercare di risolverli, ma questo lo fanno i grandi... come il sindaco; Questa è roba da grandi; Come faccio a sapere cosa serve alla mia città,... io non la conosco!; Se è per questo neanche io; Se andiamo in biblioteca forse troviamo dei libri.....così scopriamo qualcosa in più della nostra città; Sì! Almeno possiamo conoscere anche la sua storia; Ma sono libri per grandi... non per bambini; A me piacerebbe andare in giro per la città, così la conoscerei meglio; Io sono troppo piccolo e non posso uscire da solo... e poi mi perdereiiii; Con i miei genitori esco spesso ma per andare in chiesa e al parco; Io vado al centro commerciale; Io dai nonni...; Io esco poco perché i miei genitori sono troppo impegnati.*

## **4. Compito di realtà finale**

Il compito di realtà scaturisce dalla prima *conversazione clinica* avviata con gli alunni circa il concetto di "buona cittadinanza". Attraverso la problematizzazione e discussione i bambini si sono resi conto che per "sentirsi cittadino" è necessario prima di tutto conoscere il luogo in cui si vive. Loro stessi riconoscono di non saperne abbastanza di Pescara, data l'età e le poche occasioni a disposizione anche per visitarla. Li invito a fare autonomamente ricerche al riguardo utilizzando internet e/o visionando materiale cartaceo a casa. Così facendo hanno scoperto la scarsità di materiale informativo adatto alla loro età. Decido di partire proprio da questo per iniziare il lavoro ed ho proposto loro un compito di realtà per cui chiedo:

*Immaginate di essere dei piccoli scrittori e di dover pubblicare una guida turistica rivolta ai bambini della vostra età che non sappiano nulla di Pescara. Scegliete gli aspetti che secondo voi sono importanti da conoscere, utilizzate slogan, disegni, fumetti, fotografie e quanto altro ritenete opportuno. Lo scopo è quello di orientare bambini come voi a visitare la città di Pescara.*

I bambini hanno mostrato subito grande entusiasmo di fronte al compito loro assegnato, in particolare erano attratti dall'idea di dover assumere una veste diversa dal solito, quella di scrittori. Come ogni compito di realtà anche questo da me proposto richiede la mobilitazione di conoscenze e di procedure in un contesto sicuramente nuovo, inedito. Inoltre, conduce gli alunni a mettere in atto e nello stesso tempo sviluppare le capacità creative e divergenti.

### **5. Seconda problematizzazione**

Affinchè gli alunni abbiano una certa consapevolezza del lavoro che andranno a svolgere ho deciso ancora una volta di problematizzare ponendo i seguenti interrogativi: "Cosa contiene una guida turistica? Se foste voi a consultarla cosa vorreste che ci fosse? E in particolare com'è una guida per bambini?"

Queste sono state le risposte:

*La guida deve parlare della città; lo vorrei trovare le informazioni di ciò che si può vedere a Pescara... le cose più belle; Secondo me dovrebbe avere anche le foto; Deve essere colorata... sennò è noiosa!; Potrebbe essere come certi libri che alla fine hanno dei giochini così è anche divertente; Sì, ma le informazioni dove le prendiamo?; Da internet... facciamo una ricerca e poi mettiamo tutte le notizie e le immagini; Sì ... possiamo fare la ricerca ma così è noioso; No! Facciamo noi le fotografie... ci facciamo portare dai nostri genitori...; Non hanno tempo; Allora la maestra ci porta in giro per la città...; Organizziamo una gita con la classe e invece di andare lontano visitiamo Pescara, facciamo pure le foto; Come ho fatto quando sono andata a Londra; Possiamo anche raccogliere tutte le foto e metterle dentro; Ma noi dobbiamo essere dei giornalisti... dobbiamo scrivere una guida turistica; Ma guarda che i giornalisti per raccogliere le notizie devono viaggiare.*

### **6. Esperienze formative: lo sviluppo dei processi cognitivi**

Attraverso questa ulteriore problematizzazione colgo negli alunni la volontà, il desiderio di conoscere meglio il territorio, il loro ambiente di vita, così predispongo una serie di visite didattiche nei luoghi più caratteristici e importanti della città. In questo modo intendo offrire quelle esperienze che consentiranno di divenire protagonisti del percorso di apprendimento attraverso la scoperta, la ricerca di informazioni, di immagini e di fotografie. Ogni visita ha dato loro la possibilità di acquisire il materiale che è stato conservato da ognuno in apposite cartelle e che è stato poi utilizzato per la realizzazione della guida turistica.

Nel corso delle attività propongo esercizi di *titolazione*, finalizzati a sviluppare i processi di astrazione o induttivi. L'attività di titolazione ossia dare un titolo a un evento, a un testo scritto, a un messaggio orale, ecc. rappresenta, come sostiene C. Petracca, una delle strategie più significative per sviluppare i processi induttivi o di astrazione in quanto il titolo raccoglie e sussume una serie di informazioni di dettaglio che vengono appunto generalizzate e stimola il passaggio, come già sosteneva Aristotele, dal particolare all'universale.

Alla domanda se potessi dare un titolo (titolazione) a queste esperienze quale proporreste, i bambini espongono diverse opzioni tra cui loro stessi ne scelgono tre: *Scopro Pescara; Scopriamo la nostra città; Conosciamo la nostra bella città.*

Questi tre titoli presentano dei verbi, come del resto tutti bambini tendono a fare, che donano concretezza all'idea. Di conseguenza ho chiesto loro, di dare titoli ricorrendo solo ai nomi e di evitare quindi i verbi in quanto la *nominalizzazione*, sempre secondo le indicazioni di C. Petracca rappresenta il massimo livello di astrazione. Ecco il risultato: *In giro per Pescara; Alla scoperta di Pescara; Un giorno da turista; Viaggio in IV classe.*

I bambini scelgono "Viaggio in IV classe" riconoscendo questa esperienza come l'inizio di una vera avventura per la loro classe (IV primaria), una sorta di viaggio che li condurrà alla scoperta della loro città. Scelgono anche un sottotitolo: "Un giorno da turista" in quanto durante le visite assumeranno i panni di piccoli turisti armati di macchinetta fotografica, block notes e mappa della città.

## **7. Apprendimento situato: le visite**

### *7.1. Visita alla città*

La prima uscita didattica avviene in centro tra i luoghi più caratteristici della città. Partendo dal Comune di Pescara proseguiamo verso il ponte del mare, quindi la Nave di Cascella, Piazza della Rinascita, Corso Umberto, la vecchia stazione ferroviaria con la presenza di una "antica locomotiva" e la nuova stazione ferroviaria. In ogni luogo avvio con loro una conversazione per capire cosa sanno a riguardo, per suscitare l'interesse su ciò che stanno vedendo e invitarli ad approfondire le notizie con successive ricerche. Durante la visita al comune i bambini incontrano il sindaco a cui illustrano il loro progetto.

Durante il tragitto ogni bambino consulta la mappa per seguire il percorso, per identificare con precisione la localizzazione di luoghi ed elementi visitati; ciò consente anche di affinare l'uso della cartina geografica. Particolarmente entusiasmante è stato per loro girare per le vie cittadine come veri turisti, utilizzare la macchinetta fotografica, riprendendo i luoghi e gli elementi caratteristici. Le foto successivamente sviluppate sono servite a produrre un book fotografico della città, materiale utile a realizzare la guida turistica.

### *7.2. Visita didattica a un'azienda di vendita di pesce all'ingrosso e al dettaglio*

I bambini visitano l'azienda, un medico veterinario presenta loro le varie specie di pesce, in particolare quello pescato in Adriatico e risponde alle domande poste da loro.

### *7.3. Visita didattica alla casa natale di Gabriele D'Annunzio*

Arrivati alla Casa di D'Annunzio si assiste alla visione di un video introduttivo e con l'aiuto di una guida ripercorrono le stanze della casa nativa del poeta scoprendo notizie e aspetti poco noti della sua vita in generale e della sua fanciullezza in particolare.

### *7.4. Visita didattica al museo Cascella*

Gli alunni visitano il museo e le opere artistiche dei componenti della famiglia Cascella e dopo aver acquisito informazioni circa l'origine e le caratteristiche dei *trabocchi abruzzesi*, con l'aiuto di un operatore del museo realizzano graficamente un trabocco utilizzando colori a cera e ad acquerello.

## **8. Elaborazione della guida turistica: svolgimento compito di realtà.**

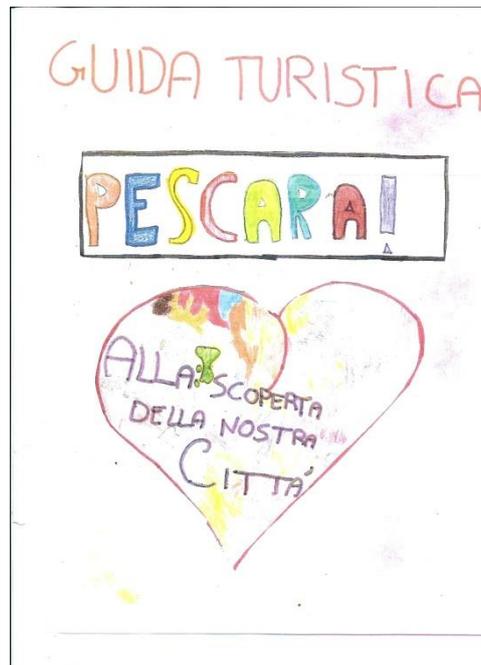
Per l'elaborazione e realizzazione della guida turistica, quale compito di realtà, decido di seguire la modalità dell'apprendimento cooperativo, considerandolo un valido strumento didattico che utilizza il coinvolgimento cognitivo ed emotivo degli alunni per il raggiungimento dell'obiettivo comune.

Questa modalità didattica si basa sull'interdipendenza positiva, per cui ogni alunno esegue il compito assegnato collaborando con gli altri componenti del gruppo, realizzando l'interdipendenza delle risorse, per cui ognuno mette a disposizione il proprio materiale e l'interdipendenza di compito, per cui ognuno svolge una precisa attività e si adopera attivamente nelle varie fasi del lavoro.

Una volta raggruppati gli alunni in piccoli gruppi eterogenei mi rendo conto che non è possibile costringere i componenti del gruppo a collaborare, ma è possibile favorire la loro partecipazione sviluppando il senso di appartenenza al gruppo, fondamento di relazioni positive e costruttive. Così invito ogni gruppo a darsi un nome, a creare un logo, a stabilire e rispettare delle regole di comportamento sociale nei vari momenti di lavoro.

Per svolgere il compito di realtà gli alunni utilizzano materiale informativo e fotografico via via raccolto attraverso le attività di ricerca e le visite didattiche, poi archiviato individualmente in una cartellina. In questa fase sono venute fuori le grandi capacità creative dei bambini, soprattutto nell'elaborazione della struttura della guida stabilendo, ad esempio, di utilizzare talune immagini colorate e accattivanti adatte al pubblico infantile e decidendo di introdurre un personaggio-fumetto, una guida itinerante per il lettore.





Sulla base delle informazioni raccolte e acquisite attraverso l'attività di ricerca chiedo di elaborare un testo informativo circa l'origine della città. Alcuni decidono di presentare la storia di Pescara attraverso un fumetto.

## LE ORIGINI DI PESCARA

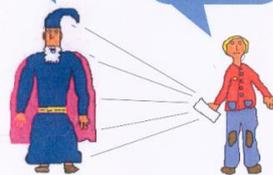
LA CITTÀ HA UNA STORIA TALMENTE ANTICA CHE LE SUE ORIGINI SONO QUASI TOTALMENTE SCONOSCIUTE; PROBABILMENTE I PRIMI INSEDIAMENTI AVVENNERO PRESSO IL COLLE DEL TELEGRAFO DOVE DI RECENTE SONO STATI PORTATI ALLA LUCE DEI REPERTI RISALENTI ANCHE A 6000 ANNI FA. IL PRIMO VILLAGGIO, INVECE, VENNE, FONDATAO SULLE RIVE DEL FIUME, IN EPOCA ROMANA FU CHIAMATO VICUS ATERNI. PESCARA SI CHIAMAVA PISCARIA E PRIMA ANCORA CASTELLAMMARE.



## ALLA SCOPERTA DELLA NOSTRA CITTA'

CIAO, IO SONO PISCARIOX. TI PORTERO' A SCOPRIRE PESCARA

IO SONO MARIO IL FIGLIO DEL SINDACO



## LA STORIA DI .....

Le origini della città sono collegate alla posizione vicino al fiume e per le vie di comunicazione con Roma. Nei secoli successivi l'importanza della posizione strategica ha favorito lo sviluppo della viaggiale prima limitata alla funzione di baulardi di difesa. Dalla seconda metà del diciannovesimo secolo si sviluppa il commercio.

Dopo la guerra Pescara ha conosciuto un notevole sviluppo infatti nel 1951 ha raggiunto 65.000 abitanti occupando massicciamente lo spazio fra la ferrovia e la via del mare.

Pescara venne inclusa nella coppa acerbo e la vinse.

La città a livello commerciale è cresciuta notevolmente dal 1951 al 1971;

raddoppiando a dirittura il suo numero di abitanti.

Dal 2001 si è cercato di modificare l'impianto urbanistico proponendo nuovi progetti e realizzando nuove opere come il ponte del mare.

Per le pagine successive vengono inserite delle immagini di Pescara, ossia le fotografie realizzate dai bambini durante le visite ai luoghi della città, accompagnate da didascalie. Anche questa risulta essere una operazione di astrazione in quanto la didascalia racchiude una spiegazione breve di una immagine, una sorta di microtesto, simile alla titolazione

Chiedo ai gruppi di inserire informazioni relative a D' Annunzio acquisite attraverso la visita alla sua casa natale e le ricerche autonome, seguendo le modalità che preferiscono. Ogni gruppo decide autonomamente:

- chi elabora un'*intervista impossibile*, (è da precisare che in un'altra occasione avevo illustrato loro le "interviste impossibili ", ossia interviste rivolte a personaggi del passato immaginando di essere giornalisti di ieri o di oggi);
- chi realizza un testo informativo correlato dalla poesia "Carnevale vecchio e pazzo", studiata l'anno precedente;
- chi inserisce un testo scritto in dialetto pescarese da D'Annunzio e poi musicato da Tosti che i bambini hanno appreso con la maestra di musica

## INTERVISTA A D'ANNUNZIO

CLASSE 4°: Qual'è il tuo soprannome?

D'ANNUNZIO: *Vate*

CLASSE 4°: Molto bello! Ma quali segreti gridavi nel pozzo?

D'ANNUNZIO: *Se ve lo dico non li posso più chiamare segreti!*

CLASSE 4°: Noi siamo molto eccitati al pensiero che tu ci risponda alle domande più misteriose

D'ANNUNZIO: *E' un grande onore lavorare con voi*

CLASSE 4°: Hai mai scritto una canzone?

D'ANNUNZIO: *Sì, con Francesco Paolo Tosti un mio grande amico*

CLASSE 4°: Ti è dispiaciuto quando se ne è andato tuo fratello Antonio?

D'ANNUNZIO: *Molto. Ero legato a lui anche perchè era un amico per me nonostante mi facesse sempre i dispetti!!!*

CLASSE 4°: Qual'è la tua poesia preferita?

D'ANNUNZIO: *La pioggia nel pineto ma anche il notturno trovo molto bella perchè in essa descrivo la mia amata casa*

CLASSE 4°: Ti vogliamo bene e ti ammiriamo

D'ANNUNZIO: *Quando vi guardo ricordo molte cose del mio passato*

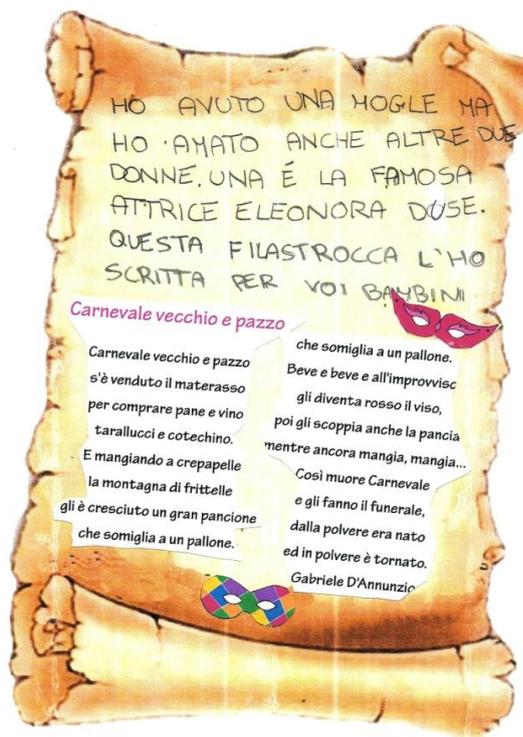
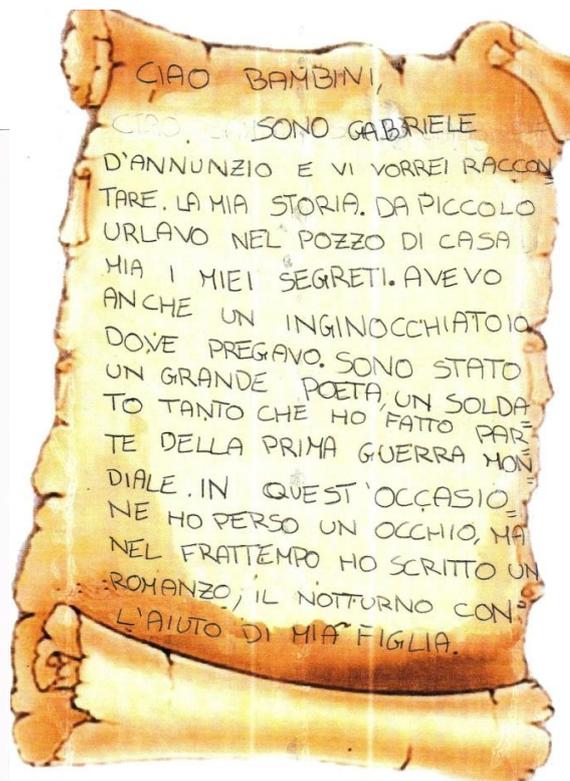
CLASSE 4°: Allora ci vediamo alla prossima intervista!



QUESTO E' IL TESTO SCRITTO DA GABRIELE  
D'ANNUNZIO, MUSICATA DA FRANCESCO PAOLO  
TOSTI

#### A VUCCHELLA

SI COMM'A NUSCIORILLO  
TU TENE NA VUCCHELLA  
NU POCO POCORILLO  
APPASSLIATELLA.



Ricordando che la guida è rivolta ad un pubblico infantile i bambini vanno alla ricerca di elementi che coinvolgono e che inducono alla lettura. Mutuando l'idea di alcuni libri a loro noti, elaborano dei giochi da inserire nella parte conclusiva con lo scopo ricreativo e informativo. Vengono realizzati giochi di parole, acrostici, mesostici e lipogrammi che, come sostiene C. Petracca, sono utili, rifacendosi a E. Zamboni, per sviluppare i processi creativi.

COMPLETA LA FILASTROCCA USANDO LE PAROLE ELENATE SOTTO.

ROSSO, S'E', PAZZO, MANGIA, TARALLUCCI, COMPRARE, MANGIANDO, PANCIONE, FRITTELLE, PANCIA, IMPROVVISO, NATO, FANNO, TORNA, PALLONE.

### CARNEVALE VECCHIO E PAZZO

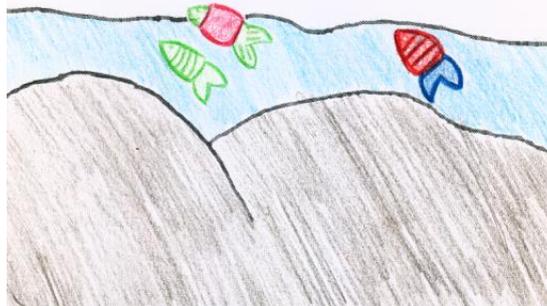
CARNEVALE VECCHIO E \_\_\_\_\_  
VENDUTO IL MATERASSO \_\_\_\_\_  
PER \_\_\_\_\_ PANE E VINO \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ E COTECHINO \_\_\_\_\_  
E \_\_\_\_\_ ACREPAPELLE \_\_\_\_\_  
LA MONTAGNA DI \_\_\_\_\_  
GLI E' CRESCIUTO UN GRAN \_\_\_\_\_  
CHE SOMIGLIA A UN \_\_\_\_\_  
BEVE E BEVE E ALL' \_\_\_\_\_  
GLI DIVENTA \_\_\_\_\_ IL VISO \_\_\_\_\_  
POI GLI SCOPPIA ANCHE LA \_\_\_\_\_  
MENTRE ANCORA MANGIA, \_\_\_\_\_  
COSI' MUORE IL CARNEVALE \_\_\_\_\_  
E GLI \_\_\_\_\_ IL FUNERALE, \_\_\_\_\_  
DALLA POLVERE ERA \_\_\_\_\_  
ED IN POLVERE E' \_\_\_\_\_



IL MARINAIO NON TROVA PIU' I PESCI  
NELLE VICINANZE, AIUTALO A COMPILARE  
LE SEGUENTI FRASI PER TROVARE I PESCI.

Le parole da usare sono:  
ci-delle-in-non-da

Il marinaio \_\_\_ trova i pesci.  
Allora va a comprare \_\_\_ esche diverse, ma non \_\_\_  
riesce comunque.  
Va in giro in lungo e \_\_\_ largo, ad un certo punto getta  
l'amo e \_\_\_ sotto lo scoglio escono mille pesci!



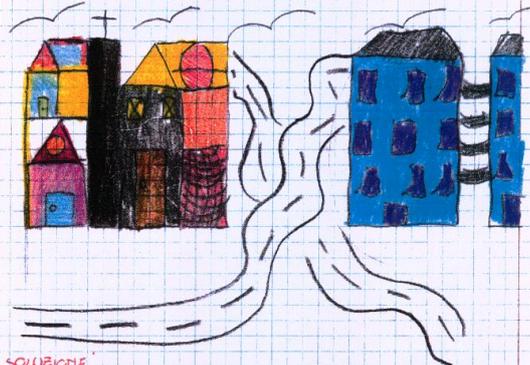
Ecco un altro gioco divertente...

Partiamo dalla...

DEFINIZIONE DI CITTÀ:

CENTRO ABITATO DI NOTEVOLE ESTENSIONE E IMPORTANZA.

SOSTITUISCI TUTTE LE PAROLE CHE CONTENGONO LA "N" CON ALTRE CHE DIANO LO STESSO SIGNIFICATO.



SOLUZIONE: POSTO ABITATO DA ESSERI TERRESTRI MOLTO LARGO E DI PRESTIGIO.

Arresta un gioco...

PESCATORI

ELEFANTE

SANTUARIO

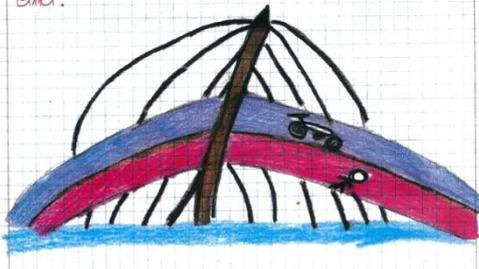
CASCELLA

ASSE ATTREZZATO

RETI

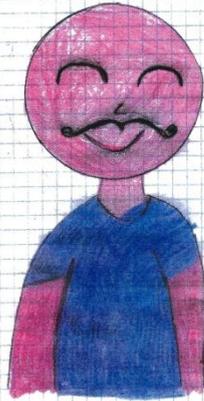
ATERNUM

Oggi solo le navi (torre di ogni  
partito) e neppure il nome della  
ella.



Trova il nome di un poeta famoso di Pesera.

BORGHESE  
AVIATORE  
PUBBLICA  
PROSATORE  
PIACERE  
TEMI  
MILITARE  
POETA



Amecra giacchi!!!!  
Scopri la parola mancata nel mercato.

CITTA  
MUSEO  
MARE  
AUTOSTRADA  
D'ANNUNZIO  
ELEFANTE



CHI AVRA' URLATO QUESTO SEGRETO NEL POZZO  
DI CASA SUA?  
SCOPRI IL SUO NOME.

AGATA  
HA  
ABBRACCIATO  
TRE  
DEI  
MIEI  
PELUCHE  
PREFERITI

.....



## TROVA LA PAROLA NASCOSTA

PESCARA  
OSPEDALE  
NAVE  
TOSTI  
ELEFANTE

LA PAROLA E' \_\_\_\_\_  
INVENTA ANCHE TU UN ACROSTICO!!

S  
C  
U  
O  
L  
A

QUESTO MESOSTICO NASCONDE IL TITOLO DI UN'OPERA DI  
D'ANNUNZIO, SCOPRILA!!!!

SONO  
RICORDI  
SCRITTI  
DURANTE  
UN  
PERIODO  
TANTO  
DOLOROSO

SOLUZIONI ALL'ULTIMA PAGINA

## 9. Compiti di realtà intermedi

Nel proseguo dell'attività decido di sottoporre i bambini a *compiti di realtà intermedi* che richiedono un minore spazio temporale di svolgimento, ma presentano comunque una situazione problematica di ridotta complessità, ma pur sempre nuova. Anche in questo caso ogni compito di realtà nasce da un problema.

### *1° compito di realtà intermedio*

*Immaginate che una classe di quarta primaria di un paese del nostro Abruzzo intenda effettuare una visita di una giornata nella nostra città. Realizzate in gruppo un itinerario di visita fornendo tutte le indicazioni necessarie: luogo di arrivo e di parcheggio, itinerario di visita, tempi, luoghi e quanto altro ritenete necessario.*

I gruppi elaborano i loro itinerari dando prova della loro abilità, competenza e creatività, utilizzando e organizzando quelle informazioni acquisite con le esperienze di apprendimento da loro compiute.

#### ITINERARIO DI VIAGGIO

VISITA DI PESCARA, CITTA CHE RACCOGLIE PIU' DI 5000 ANNI DI STORIA, RICCA DI MONUMENTI E BELLEZZE NATURALI

ORE 8:00 PARTENZA DA VASTO ( VIA RENO )

ORE 9:00 ARRIVO A PESCARA ( PARCHEGGIO PRESSO LA STAZIONE )

ORE 9:40 VISITA ALLA VICINA LOCOMOTIVA

ORE 10:10 PASSEGGIATA A PIEDI DA CORSO UMBERTO A PIAZZA DELLA RINASCITA ( ELEFANTE )

ORE 10:50 VISITA ALLA NAVE DI CASCELLA ( LUNGOMARE MATTEOTTI )

ORE 11:30 ARRIVO AL PONTE DEL MARE ( LUNGOMARE MATTEOTTI )

ORE 12:05 VISITA AL COMUNE ( PIAZZA ITALIA )

ORE 12:45 PRANZO ALLA PINETA D 'ANNUNZIANA ( VIA DAVALOS )

ORE 13:45 VISITA AL MUSEO CASCELLA ( VIALE GUGLIELMO MARCONI )

ORE 14:30 VISITA ALLA CASA NATALE DI D'ANNUNZIO ( CORSO MANTHONÈ )

ORE 16 :20 PESCHERIA LA NUOVA SELVA ADRIATICA PER ACQUISTO PESCE ( VIA RAIALE )

ORE 17:30 ARRIVO SULLA SPIAGGIA ( ORSA MAGGIORE )

ORE 19 :00 CENA SULLA SPIAGGIA ( GRIGLIATA DI PESCE )

ORE 20 :15 CIRCA, RITORNO A VASTO.

BUON DIVERTIMENTO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

#### ITINERARIO DI VISITA

##### LA VISITA RIGUARDA LA CITTA' DI PESCARA

ORE 6:00: Partenza da Fraine "Via del Sole"

ORE 7:40: Arrivo a Pescara "Parcheggio Stazione Centrale"

ORE 8:15: Visita al Comune di Pescara (Piazza Italia)

ORE 9:00: Visita al Ponte del Mare (Via Raffaele Paolucci)

ORE 9:30: Visita alla Nave di Cascella (Piazza I Maggio)

ORE 10:00: Merenda in Piazza I Maggio

ORE 10:30: Visita alla Locomotiva (Stazione Centrale di Pescara)

ORE: 11:15: Visita alla Nuova Selva Pesca

ORE 13:30: Pranzo al ristorante "La pentola magica"

ORE 14:45: Visita guidata alla casa natale di G. D'Annunzio (Piazza G. Garibaldi)

ORE 17:00: Visita al Museo Cascella (Via G. Marconi)

ORE 17:45: Visita libera

ORE 20:50: Partenza per Fraine

ORE 22:30: Arrivo a Fraine (Via Del Sole)

## *2° compito di realtà intermedio*

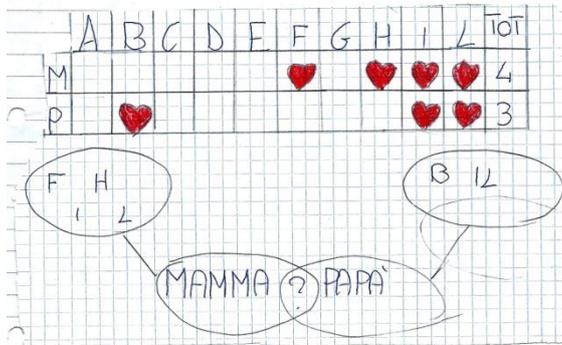
*Sulla base di un questionario elaborato in classe che abbia come argomento la città di Pescara e D'Annunzio, intervista i tuoi genitori per rilevare gli aspetti che conoscono e quelli che ignorano. Successivamente, con i dati acquisiti e lavorando in gruppo elabora un istogramma per rappresentare le informazioni raccolte.*

Ogni gruppo ha elaborato un questionario di 10 domande, successivamente condiviso e confrontato con gli altri gruppi. Alla fine è stato elaborato un questionario unico per tutti, in quanto è stato ritenuto importante ottenere un riscontro anche collettivo. Per l'elaborazione dell'istogramma è stata utilizzata la stessa modalità: ogni componente ha eseguito la propria intervista, ha portato i risultati all'interno del proprio gruppo arrivando alla elaborazione di un grafico di gruppo. Successivamente i dati sono stati condivisi con il resto della classe ed è stato elaborato un istogramma, poi analizzato e commentato collettivamente.

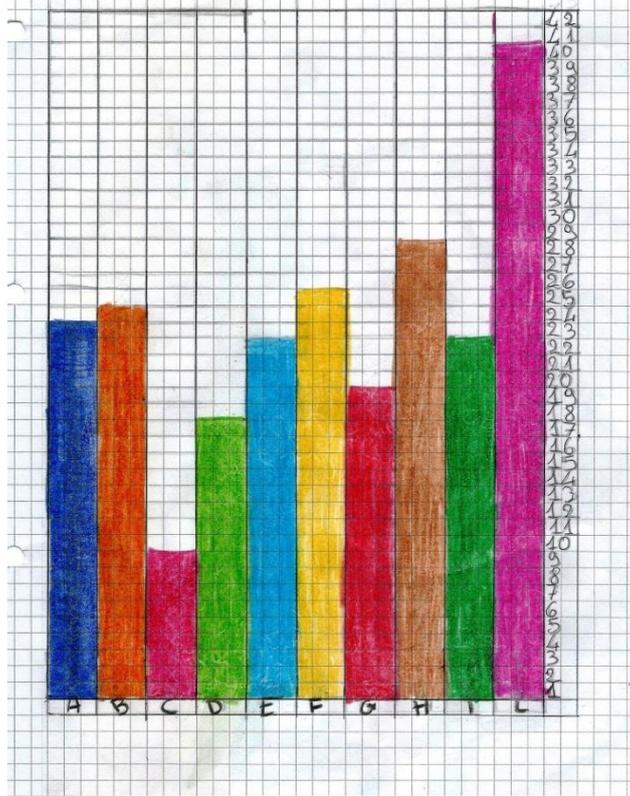
### Introduciamo i genitori

- 1) Quando è nato D'Annunzio? (1863)
- 2) Come era soprannominato? (Dati)
- 3) Come si chiamavano i fratelli di D'Annunzio? (Aquilino e Silvano)
- 4) Cosa usava nel palazzo della sua casa quando era un bambino? (5 sigari)
- 5) Come si fece ad un caduto? (Con la mitragliatrice durante una spedizione militare)
- 6) Quale è il nome originario di Pescara? (Oscazia)
- 7) Quale è stato il primo tratto ferroviario costruito a Oscazia (Oscazia - Chieti) nel 1863
- 8) Quando fu inaugurata il Ponte del Mare (2008)
- 9) Che cosa rappresenta la nave di Corallo (Una nave e il patrimonio dei pescatori pescatori che venivano impiegati come rematori nelle navi spagnole in epoca borbonica)
- 10) Da quale mare è bagnata Oscazia (Mare Adriatico)

### Rappresenta graficamente i risultati della tua intervista



## Sistogramma di classe



## Risultati

- Ad ogni domanda quanti dei genitori intervistati hanno saputo rispondere?

Per rispondere bisogna osservare la colonna di ogni domanda

$$A = 23$$

$$B = 24$$

$$C = 9$$

$$D = 17$$

$$E = 22$$

$$F = 25$$

$$G = 19$$

$$H = 28$$

$$I = 22$$

$$L = 40$$

Quale storia tra quella relativa a O'Annunzio e a Oscar  
è più nota ai genitori intervistati?

Per rispondere sommiamo le risposte relative a O'Annunzio e a Oscar.

$$\text{Storia di O'Annunzio} = 95$$

$$\text{Storia di Oscar} = 134$$

- È più nota la storia di Oscar.

A quale domanda hanno saputo rispondere più intervistati?  
A quale meno?  
Per rispondere basta osservare le colonne dell'istogramma  
L (Da quale mare è bagnata Pescara?) = 40  
C (Come si chiamavano i cavalli di D'Annunzio?) = 9

## 10. Educazione alla cittadinanza.

L'unità di apprendimento aveva previsto all'origine anche il perseguimento di competenze e obiettivi connessi a Cittadinanza e Costituzione. Consapevole che l'apprendimento e l'interiorizzazione di comportamenti civici positivi avvenga soprattutto all'interno di un contesto sociale decido di adottare nuovamente le modalità alla base dell'apprendimento situato.

### *La cattiva cittadinanza*

Affinché gli alunni arrivino a cogliere il significato dell'essere cittadino rivolgo loro una nuova richiesta: *Fai una visita alla città di Pescara con i tuoi genitori e fotografa quei comportamenti che pensi non siano propriamente da buoni cittadini.* L'attività viene svolta da ciascun alunno con i propri genitori. Dopo aver raccolto le foto, chiedo loro di trascrivere ciò che le immagini rappresentano così da evidenziare i comportamenti sbagliati: macchine parcheggiate male che impediscono il passaggio dei pedoni, vetri e muri imbrattati, resti di cibo a terra, tubi sanitari, buste e contenitori di plastica abbandonati in luoghi non idonei, mozziconi buttati sulla sabbia, automobilisti che non rispettano la segnaletica stradale e che guidano con il cellulare in mano, bottiglie di vetro e plastica lasciate fuori i cassonetti, ecc..

Successivamente avvio una discussione invitandoli a riflettere sul concetto di cattiva cittadinanza. Decidiamo di elaborare alla lavagna uno schema, secondo il modello del Grappolo associativo, in cui raccogliere le idee da loro maturate attraverso l'esperienza vissuta con i propri genitori. Il grappolo associativo, oltre a facilitare la memorizzazione, quando lega gli elementi in un rapporto di inclusione dal particolare al generale e viceversa, rappresenta un'altra modalità per lo sviluppo dei processi di astrazione.



Alla fine dell'attività i bambini chiedono di inserire le immagini all'interno della guida ritenendo che potessero servire da monito, da invito a non compiere quelle azioni ed a rispettare l'ambiente della città.

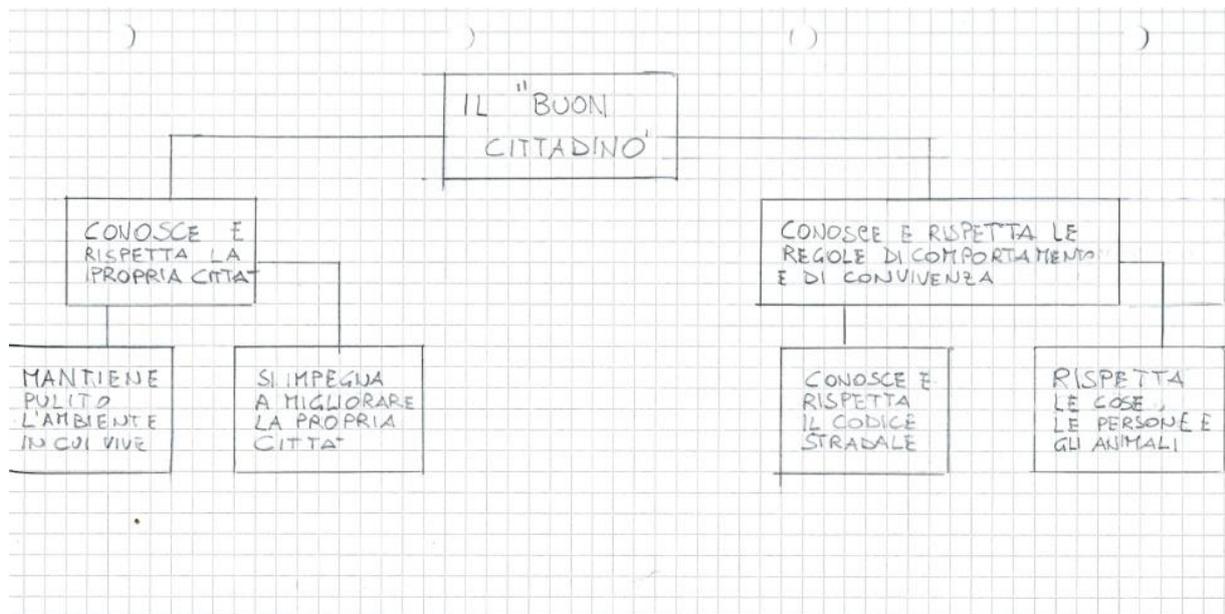




### *La buona cittadinanza*

Aldilà di ogni teoria risulta particolarmente importante e significativo per i bambini il poter fare: in questo modo i comportamenti attesi e a volte pretesi(!) diventano compresi e interiorizzati. Così in occasione della giornata mondiale della terra, durante la quale si celebra l'ambiente e la salvaguardia del pianeta terra, invito i bambini ad operare fattivamente (e dimostrare senso civico) pulendo una porzione di spiaggia sul litorale pescarese: ambiente a loro familiare, luogo di divertimento, di gioco e di relazioni, ma pur sempre ambiente naturale da salvaguardare, che necessita rispetto e cura da parte di tutti.

Il 22 aprile i bambini hanno svolto realmente la pulizia della spiaggia muniti di retino, di guanti e sacchetti in un clima di festa e condivisione attraverso la partecipazione di altri alunni della scuola, delle insegnanti, del sindaco di Pescara, del presidente del consiglio comunale, del direttore di "Attiva", l'azienda preposta allo smaltimento dei rifiuti, e dei giornalisti. L'attività ha concesso ai bambini di dimostrare sensibilità e responsabilità verso l'ambiente naturale. L'esperienza vissuta in prima persona ha consentito di comprendere meglio il significato di buona cittadinanza. Tornati a scuola ho guidato i bambini a rielaborare il grappolo associativo, precedentemente realizzato, aggiungendo quelle che possono essere considerate le caratteristiche del buon cittadino.



## 11. Definizioni di parole

L'unità di apprendimento, come è stato detto, non era finalizzata solo allo svolgimento di compiti di realtà, ma anche allo sviluppo dei processi di astrazione e creativi. Per completare questo aspetto ho proposto ai bambini di costruire alcune *definizioni di parole* che ricercando i legami tra iponimi (parole piccole) e iperonimi (parole grandi) favoriscono moltissimo lo sviluppo di tali processi. I bambini, aggregati a coppia, aiutandosi con il vocabolario hanno cercato il significato di cane e hanno capito che ogni definizione è formata da più parti chiamate sintagmi, ognuna delle quali offre delle informazioni. Ho spiegato che ogni definizione è così strutturata:

SN1 + voce del verbo essere+ SN2 + SV.

SN1 ( sintagma nominale 1) indica chi o che cosa vogliamo definire ossia l'iponimo o parola piccola;

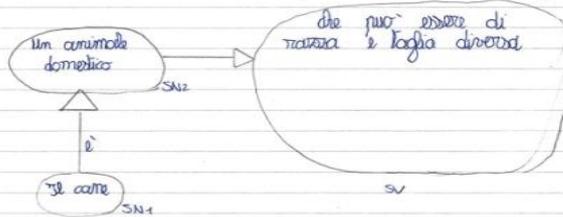
SN2 ( sintagma nominale 2) indica la categoria generale a cui la cosa da definire appartiene ossia l'iperonimo o parola grande;

SV (sintagma verbale) indica le caratteristiche fenomenologiche descrittive (come è fatta) e funzionali (cosa fa o a che cosa serve) la persona o la cosa che si vuole definire.

La definizione di cane, ripresa dal vocabolario, è stata smontata in questo modo : il cane (SN1) è un animale (SN2) che può essere di razza e taglia diversa (SV). Con diversi esempi i bambini hanno capito il seguente schema grafico attraverso cui si può rappresentare una definizione:

### Gioco di definizione di parole

Il cane è un animale domestico che può essere di razza e taglia diversa.



Il significato di cane diventa più ampio.

Cane = iponimo

Animale = iperonimo

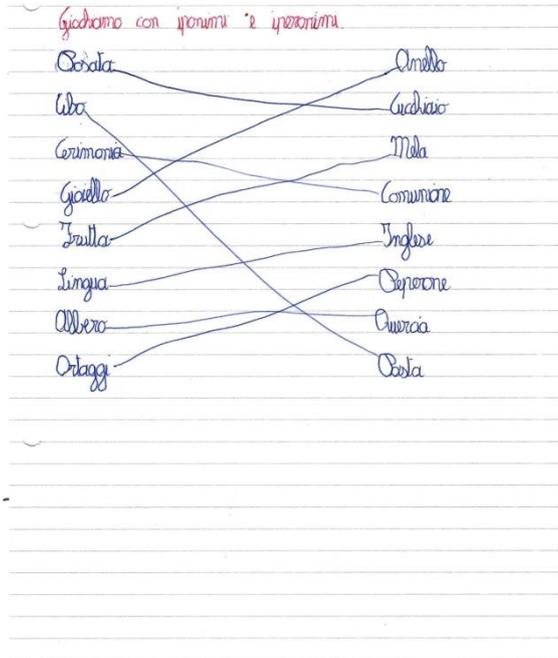
A questo punto ho chiesto loro cosa notavano guardando i tre cerchi dei sintagmi e qualcuno mi ha risposto che il cerchio del sintagma verbale era più grande. In effetti si tratta di quello che definisce il cane indicando le sue caratteristiche. Poi ho chiesto la differenza tra il sintagma nominale 1 e il sintagma nominale 2. Mi è stato risposto che il secondo contiene un significato più ampio del primo, ossia animale è un termine più ampio di cane. Così hanno compreso la differenza fra iperonimo ed iponimo. Inoltre cane è iponimo di animale e nello stesso tempo iperonimo di maltese.

Partendo dall'iponimo maltese sono riusciti a trovare termini sempre più grandi.



La parola cane è iponimo di animale e iperonimo di maltese

Una volta compresa la differenza fra iponimi e iperonimi ho chiesto loro di collegare questi termini:

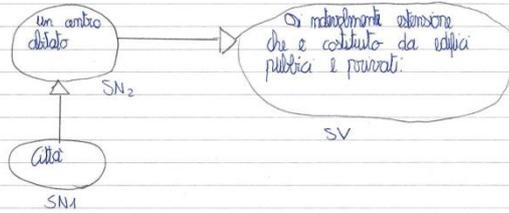


I bambini si sono molto divertiti ed hanno voluto continuare con altre parole. parole.

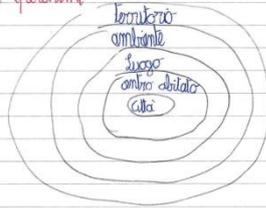
Tramando il significato di città

La città è un ambiente abitato di notevole estensione che è costituito da edifici pubblici e privati.

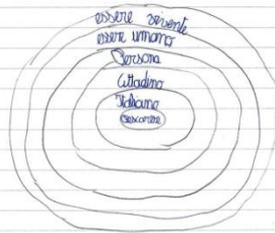
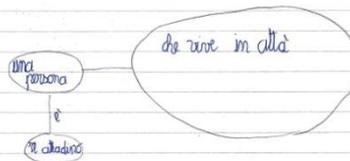
Simboliamo questa definizione in sintagmi.



Sporismi e iperparavini

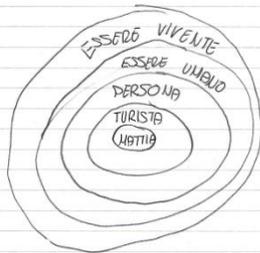
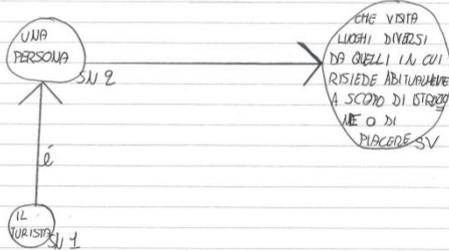


Il cittadino è una persona che vive in città



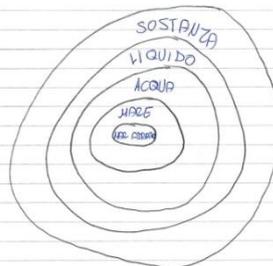
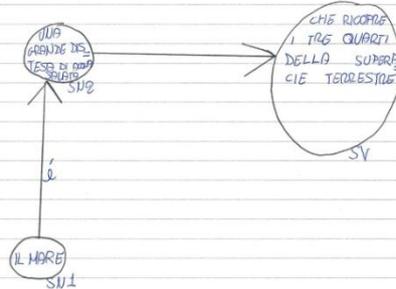
Il turista:

Il turista è una persona che visita luoghi diversi da quelli in cui risiede abitualmente a scopo di istruzione o di piacere.



Il mare:

Grande massa di acqua salata che ricopre i tre quarti della superficie terrestre.



## 11. Le osservazioni sistematiche

Sappiamo che le competenze, come anche è stato precisato dalla C.M. n. 3 del 13.02.2015, si valutano attraverso compiti di realtà, osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive. Durante tutto il periodo di svolgimento dell'unità di apprendimento ho raccolto le osservazioni sistematiche su ciascun alunno e per ciascuna voce riportata dalle Linee guida allegata alla suddetta circolare.

## 12. Le autobiografie cognitive

Come attività conclusiva ho invitato gli alunni a raccontare l'esperienza compiuta cercando di ricostruire il cammino cognitivo ed emotivo svolto e attribuendo anche una valutazione complessiva all'intera esperienza formativa. Ho permesso loro di utilizzare il voto, ma dovendo ripetere l'esperienza farei usare i quattro livelli previsti per la certificazione delle competenze : livello iniziale, di base, intermedio, avanzato. Ho così ottenuto le autobiografie cognitive le cui caratteristiche, come quelle dei compiti di realtà e delle osservazioni sistematiche sono state illustrate da C. Petracca nel capitolo IV di questo volume. Ne riporto alcune:

Le nostre esperienze

Ma della classe 4<sup>a</sup> abbiamo deciso di iniziare un progetto riguardante la città di Pesaro, che abbiamo chiamato "Viaggio in 4<sup>a</sup> classe". Quest'esperienza è iniziata per aiutare i bambini che non conoscono le proprie città. All'inizio del progetto siamo andati a visitare alcuni luoghi di Pesaro e per quasi tutto l'anno abbiamo fatto visite scolastiche. Mi è piaciuto soprattutto quando siamo andati all'orologio del mio babbo, ma, mi sono divertito

anche quando abbiamo pulito un pezzo di spiaggia. Il prodotto del progetto è stato una fantastica guida turistica per bambini. Questa esperienza da un 10 pieno perché mi sono divertito tantissimo!!! Insomma è stata veramente una fantastica esperienza!!

~ Noi bambini della classe III abbiamo scritto una guida turistica per bambini grazie alle ricerche e alle visite in giro per Pescara.

~ Di questa esperienza mi è piaciuto quasi tutto; ho avuto difficoltà soprattutto nello scrivere i testi per la guida.

~ Il voto che do a questa esperienza è 10 perché è stato un bellissimo lavoro, alla fine ho scoperto molte cose su Pescara.

ra e ho conosciuto meglio i miei amici

#### La mia esperienza

~ Nel mese di novembre con la mia classe ho cominciato un progetto di nome "Viaggio in III classe" per realizzare una guida turistica per bambini. Abbiamo fatto cinque uscite didattiche alle quali abbiamo dato il titolo: "Un giorno da turista." Prima di tutto siamo andati in giro per la città; abbiamo visitato il comune, il porto del mare, la nave di Lucella e Piazza Galotto o della Pinnacola. Il mese successivo siamo stati alla nuova Selva pesca. Poi siamo andati a visitare la casa Natale di O' Innamorati, il museo Lucella dove abbiamo svolto delle attività.

~ In ultimo siamo andati a ripulire una spiaggia in occasione della giornata mondiale del pianeta. Tra una uscita ed un'altra aggiornavamo la guida

lavorando in gruppo. La cosa che mi è piaciuta di più è stata uscire con tutti i miei compagni. In una cosa ho trovato difficoltà cioè nel lavoro di gruppo perché litigavamo spesso soprattutto all'inizio. E questo lo so perché è stato per me l'occasione per conoscere meglio i miei compagni.

L'unità di apprendimento illustrata ha rappresentato l'occasione per andare oltre la didattica tradizionale e mi ha permesso di constatare quanto i principi didattici legati all'approccio per

competenze riescano a creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e motivante che risulta a essenziale per la promozione dei processi cognitivi che permettono lo sviluppo delle competenze.