

CHE COSA HAI FATTO QUEST'ESTATE?

Il ritorno a scuola, dopo tre mesi trascorsi lontano dai banchi, è un momento importante: è necessario riprendere gradualmente le attività didattiche, ricostituire un proficuo clima di classe e cercare di trarre vantaggio dall'entusiasmo che sempre accompagna i primi giorni di scuola, quando la stanchezza e la routine non sono ancora sopravvenute. Programmare l'accoglienza per preparare il rientro a scuola diventa, perciò, indispensabile per "riavviare i motori" dell'apprendimento e creare un clima positivo nel gruppo-classe e nei rapporti tra insegnanti e alunni. L'ideale sarebbe poter programmare "l'allegria" ancor prima che l'accoglienza, creando quel clima di serenità necessario per svolgere insieme le prime attività dell'anno. L'aula, innanzitutto: il luogo dove i bambini passeranno nove mesi intensi della loro vita deve essere il primo tassello nella costruzione di questo percorso di riavvicinamento alla scuola e ai suoi impegni. Sappiamo bene che gli alunni delle classi quinte sono ormai gli "anziani" di questo ordine di studi ed è sicuramente difficile sorprenderli con qualcosa di originale che abbiamo preparato in precedenza (decorazioni, vignette, cartelloni ecc.). Possiamo perciò limitarci alla realizzazione di uno o due cartelloni che fungano da *Bentornati a scuola* e lasciare loro spazio nel personalizzare il proprio spazio, magari lavorando per gruppi. Proponiamo, ad esempio, di individuare alcuni personaggi dei fumetti o dei cartoni animati e di disegnarli (o colorare delle immagini in bianco e nero scaricate da Internet) facendo pronunciare loro una frase sul tema della "scuola in allegria" e usare questi lavori per decorare la classe. Oppure invitiamoli a creare festoni e cartelloni fantasiosi. Intingere le mani nel colore, per poi appoggiarle e stamparle su dei cartelloni bianchi da appendere alle pareti, funziona sempre: li diverte molto e li fa sentire un po' "artisti". Sotto ogni mano metteranno il proprio nome insieme a una breve riflessione su che cosa si aspettano dall'anno che sta per iniziare. Un'opzione possibile è quella di ritagliare i disegni delle mani e legarle insieme a mo' di ghirlanda o festone da appendere in classe. Dopo l'esordio creativo, con insegnanti e alunni impegnati nella decorazione dell'aula, possiamo proporre un'attività divertente, che li coinvolga attivamente e che al con-

tempo costituisca un'occasione per recuperare conoscenze e competenze acquisite. Partendo dalle esperienze estive, di villeggiatura e no, invitiamo i bambini a raccontare come hanno trascorso l'estate, facendo divenire il racconto un'occasione di attività pluridisciplinare. Se, ad esempio, alcuni hanno trascorso un periodo di vacanza lontano da casa, proponiamo di costruire una mappa dei luoghi in cui sono andati, calcolare le distanze che hanno percorso, descrivere le cose particolari che hanno visto. Altri potrebbero fare una breve ricerca sui posti che hanno visitato e, divisi in piccoli gruppi, costruire un cartellone arricchito da immagini che li presentino. Quest'attività è particolarmente utile per i bambini stranieri che hanno trascorso l'estate nel luogo d'origine della propria famiglia, che hanno così l'occasione di condividerne con i compagni le peculiarità.

Sotto la guida dell'insegnante di Matematica, possono costruire alcuni istogrammi relativi, ad esempio, ai mezzi di trasporto usati. Ipotizziamo che in una classe di 25 bambini, 2 abbiano preso l'aereo, 4 il treno, altri abbiano fatto uso dell'automobile, del camper o del pullman. Riportiamo i dati alla lavagna, riordinandoli secondo la quantità e inserendoli in una tabella (fig. 1). Chiediamo quindi ai bambini di costruire sul quaderno a quadretti un grafico in cui a ogni mezzo di trasporto sono assegnati tanti qua-

Figura 1

Mezzi di trasporto utilizzati per raggiungere la località di villeggiatura	
Automobile	9
Treno	4
Aeroplano	2
Camper	1
Pullman	1

dretti quanti sono i compagni che lo hanno usato (fig. 2). Per non escludere i bambini che non hanno viaggiato, possiamo inoltre chiedere a tutti quali mezzi di trasporto abbiano comunque usato durante l'estate (fig. 3). Chiaramente, istogrammi simili potranno essere costruiti anche per altri tipi di attività, come le tipologie di luoghi frequentati (montagna, mare, città, lago, piscina), oppure gli sport praticati (calcio, nuoto, bocce, tennis, trekking ecc.).

Un'attività che coinvolgerà sicuramente tutti è quella riguardante le cose fatte durante i mesi estivi. Chiediamo: *Quanti di voi hanno letto almeno un libro? Quanti hanno visto almeno un film? E quanti hanno imparato un nuovo ballo, sperimentato un nuovo sport, oppure hanno provato una nuova ricetta?*

Formiamo dei gruppi a seconda del numero delle attività individuate (indicando ai bambini che hanno fatto più attività a partecipare ai gruppi meno numerosi) e invitiamoli a scegliere un "logo", come un libro o una penna per il

gruppo dei lettori, una sedia per gli spettatori, un cd-rom per i ballerini, un pallone per gli sportivi, un piatto per i cuochi ecc. (cfr. sito [Risorsa 1](#)).

Spieghiamo quindi ai gruppi quali sono i loro compiti. Ciascun alunno deve raccontare agli altri componenti la propria attività: i lettori si racconteranno la storia narrata in un libro, gli spettatori un film che hanno visto, i danzatori il ballo che hanno imparato, gli sportivi racconteranno l'attività che hanno svolto e ne spiegheranno le regole, i cuochi il piatto che hanno cucinato e come lo hanno fatto. Dopo questa prima fase, ogni gruppo sceglie il libro, il film, il ballo, lo sport o la ricetta che giudica più interessante e si organizza per presentarli davanti a tutta la classe, nelle modalità che preferisce, attraverso un cartellone illustrativo e una semplice narrazione o una *performance*.

Per guidare i gruppi nella costruzione della loro presentazione, distribuiamo due tipologie di schede: una relativa al testo narrativo (per libri e film, Scheda 1), l'altra al testo

Figura 2

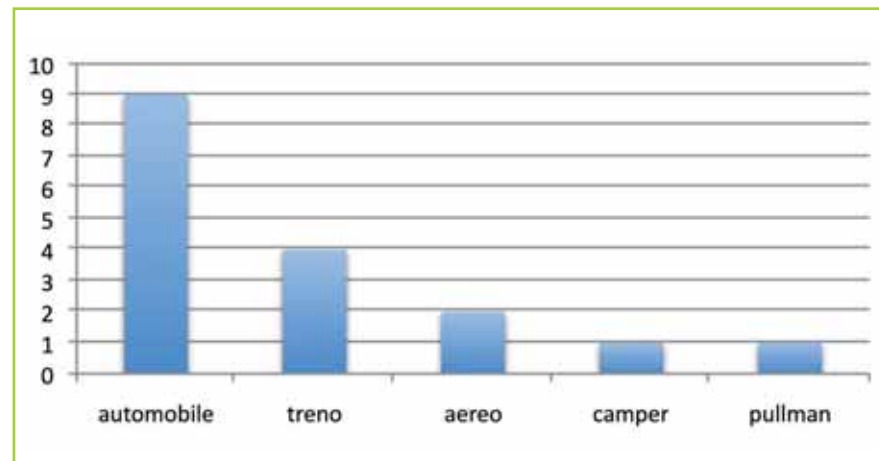


Figura 3

Mezzi di trasporto usati	
piedi	25
bicicletta	9
mountain bike	2
monopattino	3
pattini	1
altro	1

Scheda 1

SCHEDA PER IL TESTO NARRATIVO

Titolo:

Autore/regista:

Personaggi principali:

Trama (se possibile rispondere a chi, che cosa, dove, quando e perché)

.....

.....

regolativo (per ballo, sport e piatto, Scheda 2), a seconda del tipo di attività.

Ogni gruppo ha a disposizione 5 minuti per presentare l'attività prescelta, ma lo deve fare in maniera da non far capire alle altre squadre chi, tra i suoi componenti, abbia svolto realmente quell'attività e chi, invece, l'abbia solo ascoltata. Finita la presentazione, gli altri gruppi possono porre tre domande ciascuno per cercare di indovinare chi sia il bambino che ha svolto quell'attività. Successivamente, ogni gruppo deve scrivere su un foglietto, accanto al simbolo dell'attività, il nome del bambino o della bambina che ritengono abbia vissuto l'esperienza in prima persona. Dopo che tutti i gruppi avranno presentato la propria attività e si saranno sottoposti alle domande dei compagni, è possibile leggere i foglietti e scoprire quale gruppo è stato più bravo a recitare la parte e quale a smascherare gli altri. Per ogni individuazione corretta si attribuisce un punto, che viene tolto al gruppo smascherato. I punteggi saranno inseriti in una tabella che disegneremo alla lavagna o sulla LIM (cfr. sito [Risorsa 2](#)). Vincerà chi otterrà il punteggio più alto.

In conclusione, facciamo raccontare ai bambini come hanno vissuto l'attività, spiegando come hanno fatto a smascherare i loro compagni. Ritorniamo quindi alle due tipologie di testo utilizzate e chiediamo di riconoscere e spiegare da che cosa sono caratterizzate, qual è il loro obiettivo e di fare altri esempi oltre a quelli già proposti. Autonomamente o guidati, annovereranno tra i testi regolativi anche gli orari dei mezzi pubblici. Riprendiamo quindi la tabella usata per segnare i punteggi dei gruppi e proviamo a costruire insieme, disegnandola alla lavagna, una tabella con gli orari di un mezzo pubblico che colle-

ghi il luogo in cui ci troviamo con un altro. Per farlo, possiamo aiutarci con la fotocopia di una carta geografica. Inseriamo verticalmente il nome delle località in cui passa; nella prima riga orizzontale, gli ipotetici orari di partenza e, in quella finale, quelli di arrivo. Interrogiamo i bambini ponendo delle domande del tipo: *La corriera che parte da... alle 6.30, a che ora passa per...? A che ora arriva a...?* Quando ci sembra che gli alunni abbiano capito il funzionamento della tabella, invitiamoli a costruirne una individualmente, indicando, ad esempio, i tempi necessari per raggiungere la scuola, partendo da casa, e inserendo almeno due tappe intermedie, ipotizzando di partire alle 8.00, alle 12.00, alle 16.30 e alle 20. Proponiamo poi di costruirne un'altra, ipotizzando di fare lo stesso percorso a ritroso (cfr. sito [Risorsa 3](#)).

Un'ulteriore attività che potremmo prevedere, con l'eventuale coinvolgimento dell'insegnante di Inglese, è quella di invitare i bambini a interrogarsi, a coppie, sugli orari dei mezzi pubblici. Gli alunni possono chiedersi, in Italiano o in Inglese, informazioni sull'orario di partenza di un certo treno, sull'arrivo di un altro o sulla durata di un viaggio.



Scheda 2

SCHEDA PER IL TESTO REGOLATIVO

Nome (del ballo, dello sport, del piatto):

Numero dei partecipanti o degli ingredienti:

Tempo necessario:

Regole e procedura:

.....

.....



Giochiamo con le parole



Per riprendere il filo del discorso sospeso a giugno, proponiamo un'attività finalizzata a recuperare alcune nozioni di Riflessione linguistica ed evidenziare alcuni concetti che necessitano di essere ripresi a inizio anno. L'attività è strutturata in una fase preparatoria, durante la quale i bambini predispongono il materiale che servirà per la fase successiva, e una fase di gioco, entrambe da svolgere in piccoli gruppi; la terza fase è invece individuale e consiste nell'autovalutazione dell'attività svolta e nella verifica dei contenuti appresi.

Fase preparatoria

Invitiamo i bambini a costruire, a gruppi, gli elementi necessari per l'attività/gioco di ripasso (box **Giochiamo**). Con i materiali pronti, attribuiamo

a ciascun colore o simbolo un tema tra i seguenti: verbi, nomi, aggettivi, lessico, ortografia e giochi di parole e invitiamo ciascun gruppo a ideare e scrivere sul retro delle tre carte corrispondenti altrettante domande per ciascuno dei 7 temi.

Per facilitare il lavoro ai bambini, proponiamo degli esempi in base ai quali possono formulare le domande, chiarendo che possono comunque dar libero sfogo alla creatività.

Per i **verbi** possono, ad esempio, chiedere il tempo e la persona di una forma verbale (*acconsentirà*), o al contrario chiedere di coniugare un dato verbo secondo un particolare tempo o persona (*la terza persona del passato remoto del verbo cuocere*); oppure possono elencare in un tempo definito tre verbi per ciascuna delle

tre coniugazioni o, ancora, tre verbi che comincino con una particolare lettera o che appartengano a uno stesso campo semantico (*sport*).

Riguardo ai **nomi**, proponiamo di chiedere di elencare tre parole che indichino animali domestici, o luoghi geografici, o, ancora, nomi composti da un certo numero di lettere.

Il criterio semantico può essere ripreso anche per gli **aggettivi**, chiedendo sinonimi o contrari, diminutivi e accrescitivi, o più termini con la stessa desinenza (*-abile*) o esempi di aggettivi a desinenza invariabile.

Per il **lessico** le domande riguardano il significato di una parola, o invitano a mimare il significato di una parola di uso comune, che deve essere indovinata dagli altri in un tempo definito (*Hai 30 secondi di tempo per far indovi-*

Giochiamo

Costruiamo insieme

Materiali:

- un cartellone bianco di grandi dimensioni;
- 18 cartoncini di 6 colori diversi (oppure potranno essere colorati dai bambini stessi o, ancora, contrassegnati da un simbolo);
- penne, pennarelli e colori a matita.

Un gruppo di bambini disegna sul cartellone un percorso formato da 50 caselle numerate. Le caselle multiple di 7 vengono lasciate bianche, mentre le restanti caselle vengono colorate di 6 colori diversi (gli stessi dei cartoncini, o contrassegnati dal medesimo simbolo), secondo una sequenza che si ripete dopo ogni casella bianca.

Gli altri bambini, divisi in sei piccoli gruppi, si occupano invece dei cartoncini, che vanno piegati e ritagliati in modo da ricavare da ciascuno 8 "carte" (per un totale di 144 carte). Le 24 carte di ciascun colore risultanti (o contrassegnate dal medesimo simbolo) vanno distribuite: sette per gruppo (quindi complessivamente ne avanzano 18).

nare ai compagni la parola “asciugacapelli”; potrai esprimerti solo con i gesti). Il gruppo dell'**ortografia** si occupa della scrittura corretta di alcune parole riconosciute come difficili.

Il tema dei **giochi di parole** permette di formulare domande relative alle rime (*bello - ombrello - cammello*), alle catene di parole (*sapete - tenera - rapina - natura - radiosa*), agli anagrammi (*rispettoso/pettiroso*), ai metagrammi (*da gatto a pesce: gatto - patto - pasto - pesto - pesco - pesce*). Mentre i bambini elaborano le domande, giriamo tra i banchi e aiutiamoli a stendere le frasi, consigliandoli sull'opportunità delle richieste formulate.

Se vogliamo, possiamo raccogliere le carte avanzate (3 per ciascun tema), formulando noi stessi una domanda. Esse saranno poi mescolate assieme a quelle elaborate dagli alunni.

Fase di gioco

E ora inizia il gioco vero e proprio (box **Giochiamo**).

Durante le diverse fasi, giriamo tra i

banchi, rilevando le modalità comunicative, il grado di partecipazione, la capacità di collaborare, eventualmente aiutandosi con degli indicatori come quelli proposti nella figura 1 (a pag. 132). L'attività di gruppo viene valutata in relazione ai criteri di autonomia e responsabilità dimostrate.

Fase di rielaborazione e di verifica delle conoscenze

A conclusione del gioco, chiediamo ai bambini di esprimere a turno le loro impressioni sull'attività svolta e quindi di compilare una scheda di autovalutazione (Scheda per l'autovalutazione a pag. 132).

Nella lezione finale proponiamo una verifica delle conoscenze relative agli argomenti trattati. Agli esercizi riportati nella **Risorsa 1** possiamo eventualmente aggiungere alcune domande, scelte tra quelle elaborate dai bambini, che ci sembrano particolarmente significative.



Approfondimenti

Giochi di parole

- L'**anagramma** è un gioco di parole il cui scopo è quello di comporre, usando tutte le lettere di una parola, un'altra parola di significato diverso.
- Il **metagramma** consiste nel trasformare una parola in un'altra di uguale lunghezza, cambiando una lettera alla volta formando sempre parole di senso compiuto.

Giochiamo

Gioco dell'oca a domande

Materiali:

- il cartellone e i 42 cartoncini suddivisi in sei mazzetti a seconda del tema;
- 1 dado;
- 3 o 4 segnaposto (si potranno usare oggetti d'uso quotidiano, come un tubetto della colla, una gomma, un temperamatite).

Dividiamo la classe in tre o quattro gruppi (per quanto possibile distribuendo i bambini omogeneamente in modo che in ciascun gruppo siano presenti soggetti con abilità, conoscenze e competenze diverse) e spieghiamo come si svolgerà il gioco. Le regole sono quelle del *Gioco dell'oca*: scelto l'ordine di gioco attraverso il tiro del dado, ad ogni turno il gruppo avanza con il proprio segnaposto in base al numero fatto con i dadi. Per occupare la casella di destinazione deve però rispondere correttamente alla domanda che viene estratta casualmente dal mazzetto di carte relativo al tema corrispondente alla casella. Se la risposta non è corretta (noi ci assumeremo il ruolo di arbitro della correttezza del gioco, ma daremo agli altri gruppi il compito di decidere se la risposta è corretta o meno), il gruppo rimane nella casella di partenza. Le carte già utilizzate vanno messe sotto il mazzo corrispondente. Le caselle bianche possono invece essere occupate senza dover rispondere ad alcuna domanda. Vince la partita il gruppo che occupa per primo la casella numero 50 (che per comodità faremo raggiungere anche se il numero dato dai dadi fosse superiore).

Per evitare che siano sempre gli stessi bambini a rispondere alle domande e anche per suggerire una procedura ordinata per le risposte, possiamo decidere che all'interno di ogni gruppo la risposta debba essere data da un bambino sempre diverso, a rotazione.

La prima volta che viene affrontato uno dei sei argomenti, cogliamo l'occasione per ripetere, con l'aiuto degli alunni stessi, alcuni concetti principali. Ad esempio: *Come facciamo a riconoscere un verbo? E un nome? Che cos'è un aggettivo?*

L'attività di gioco può essere svolta dall'inizio alla fine o si può decidere di dedicare un'ora al giorno per un periodo definito di tempo.

Figura 1

INDICATORI PER L'OSSERVAZIONE DELLE ATTIVITÀ DI GRUPPO	
COMPETENZE	EVIDENZE
Comunicare	• utilizzare un linguaggio appropriato • intervenire in modo pertinente al contenuto della comunicazione e in modo coerente rispetto al contesto
Collaborare	• interagire con gli altri in modo corretto attraverso l'autocontrollo della propria emotività • collaborare con i compagni ed eventualmente l'insegnante in modo assertivo
Partecipare	• saper ascoltare gli altri • rispettare i turni d'intervento • partecipare anche come richiesta di spiegazioni e chiarimenti

Scheda per l'auto-valutazione

I. Rispondi alle domande.

Nome e cognome:

- Ti è piaciuta quest'attività?
- Quale fase ti è piaciuta di più?
- Perché?

- Come ti sei sentito durante il lavoro di gruppo?

- C'è stato qualche momento in cui ti sei sentito a disagio? Quale e perché?

- In che cosa pensi di essere stato più utile al gruppo?

- In che cosa pensi di essere stato meno utile al gruppo?



Volume e acqua

Matematica

Anticipiamo, attraverso un'attività concreta, un argomento che verrà ripreso nel corso dell'anno: il **volume**. Sarà un modo per stupire e divertire i bambini, invogliandoli alla concen-

trazione e al lavoro, all'osservazione e alla curiosità.

Iniziamo facendo costruire alcune figure solide (box **Giochiamo**). Il lavoro di ritaglio e la necessità di descrivere il criterio con cui comporre la figura, spinge i bambini in modo na-

turale a sviluppare e precisare il linguaggio, inserendo e comprendendo termini della nomenclatura dei solidi. Possiamo chiedere inizialmente che gli alunni completino le prime due righe della tabella (Scheda 1), da interpretare come una carta d'identità

Giochiamo

Parallelepipedi e cubi

Materiali:

- sviluppo di cubo, parallelepipedo e piramide;
- colla stick;
- cartoncino Bristol (se desideriamo) (cfr. sito **Risorsa 1**).

Chiediamo ai bambini di costruire alcune figure solide. Possiamo utilizzare gli sviluppi per costruire un cubo, un parallelepipedo, una piramide a base triangolare. Possiamo ingrandirle a piacere e, se riteniamo, incollarle su un cartoncino Bristol per ottenere figure più solide.

Iniziamo da cubi e parallelepipedi: mostriamo ai bambini un cubo e un parallelepipedo già costruiti, illustrando i loro nomi (fig. A). Distribuiamo a ogni coppia lo sviluppo delle due figure, segnalando che con essi è possibile costruire una copia delle figure e che nella figura sono comprese delle linguette per incollare le parti. Lasciamo che i bambini riconoscano le figure, ne scelgano una e la ritaglino con cura. Le linee di piega delle linguette (o di ritaglio) diventeranno gli **spigoli** del solido, i poligoni le **facce**, mentre i **vertici** manterranno il loro nome.

Figura A



Scheda 1

I. Completa la tabella.

	numero facce	numero spigoli	numero vertici	forma facce
cubo				
parallelepipedo				
piramide				

del solido. Nella colonna relativa alla forma delle facce, verranno segnate tutte le forme presenti. I bambini si renderanno presto conto che, per contare le facce del solido, è più facile utilizzare lo sviluppo, mentre per contare spigoli e vertici è meglio il modello costruito (per non rischiare di contare due volte lo stesso oggetto).

Ora mostriamo una piramide già costruita, illustrandone il nome (fig. 1); forniamone lo sviluppo a ciascun bambino, chiedendo di costruire la figura. Di nuovo, lasciamo che i bambini osservino e comprendano lo sviluppo in modo autonomo, intervenendo il meno possibile e incoraggiandoli. A figura costruita, chiediamo di completare anche l'ultima riga della tabella.

Osserviamo che la piramide ha una faccia quadrata, mentre le altre sono

triangolari. Facciamo rotolare la figura, appoggiandola, a turno, sulle facce differenti. Ci abitueremo a chiamare **base** la faccia appoggiata sul banco.

Con il contributo di tutti, avremo parecchie piramidi con cui giocare. Le riuniremo per utilizzarle in una giornata successiva, lasciandole a disposizione dei bambini.

Costruiamo con le piramidi

Per riprendere il lavoro con le piramidi, dividiamo i bambini in piccoli gruppi, e facciamo lavorare un gruppo alla volta, mentre gli altri sono occupati in attività differenti. È possibile anche lavorare con tutta la classe, purché sia stato preparato un numero sufficiente di piramidi.

L'invito che rivolgiamo è quello di utilizzare piramidi per costruire forme differenti, giustapponendole, sempre in modo da far coincidere due facce uguali. Iniziamo provando a studiare le forme che si possono ottenere con due piramidi (fig. 2). È importante che i bambini possano lavorare facendo tutte le prove possibili, identificando le facce da collegare, in modo da produrre le tre figure possibili. Proviamo, in seguito, con 4 e 3 solidi. Notiamo come alcune forme risultino

più semplici da rinvenire rispetto ad altre: spesso sono le forme con base più stabile, e, soprattutto, le figure geometriche più note. Nella figura 3, ad esempio, ritroviamo un'altra piramide, con base quadrata: il quadrato di base ha lo spigolo doppio rispetto allo spigolo della piccola piramide da cui siamo partiti.

Nella fatica dei vari tentativi, lentamente le piramidi diventano come una unità di misura, dei mattoni per la costruzione; esse permettono il confronto tra due figure, misurandole: le figure 3 e 4 sono figure "da quattro piramidi". Ma che cosa stiamo misurando? Possiamo dire che è lo spazio occupato, e assegnare il nome di **volume**.

Le figure con 3 piramidi riservano una sorpresa. Con un poco di pazienza, i bambini possono costruire un cubo (fig. 5): discutendo insieme, ne deduciamo che il volume del cubo è il triplo di quello della piramide, e quindi il volume della piramide è un terzo di quello del cubo.

Ora abbiamo un nuovo "mattoncino" per misurare le figure, il cubetto; ma la capacità di scomporlo, che abbiamo appreso, permette confronti più dettagliati: nelle figure 6 e 7, costruzioni da 6 piramidi (o da due cubi).

Figura 1



Figura 2

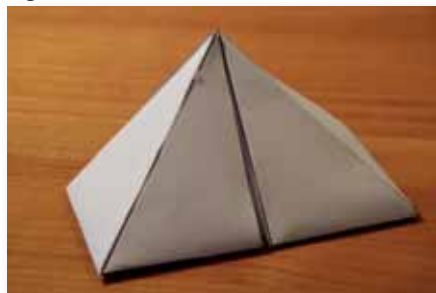


Figura 3



Figura 4



Figura 5

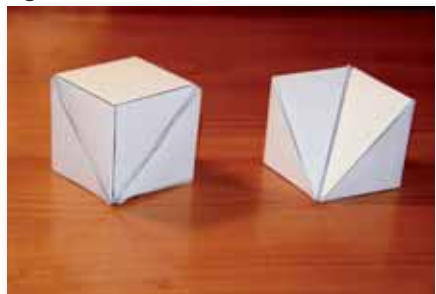


Figura 6



Figura 7



Assemblando altre piramidi (fig. 8), possiamo costruire un grande cubo, di spigolo doppio rispetto al cubetto da 3 piramidi. Quanti cubetti servono per formare il grosso cubo con lo spigolo doppio?

Riportiamo nel quaderno di Geometria la nomenclatura che abbiamo imparato e l'osservazione che per riempire un quadrato di lato doppio di uno assegnato, occorrono 4 quadrati, mentre per creare un cubo di spigolo doppio, occorrono 8 cubi piccoli.

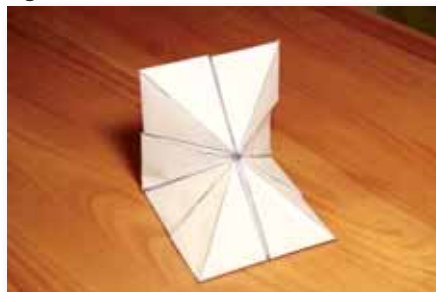
Abbiamo messo una base anche verso la comprensione e l'uso delle potenze, che riprenderemo presto in modo più organico.

Scienze

L'acqua e i passaggi di stato

L'acqua è un elemento essenziale per la vita sulla Terra. È semplice progettare esperimenti con essa, perché ha numerose possibilità di impiego e offre molte opportunità per le prime acquisizioni di leggi scientifiche. Nel corso degli anni precedenti, gli alunni hanno acquisito conoscenze riguardo agli stati della materia e ai passaggi di stato. Si tratta ora di trasformarle in competenze per ambiti più ampi, di vedere come le proprietà dell'acqua studiate ci aiutino a capire come essa entri, si muova ed esca dagli esseri viventi. Ora possiamo iniziare a cercare insieme ai bambini il perché delle cose, a spiegare le strutture che conoscono in termini di funzioni che ne derivano. In questo senso, possiamo cominciare a parlare della molecola H_2O come del più piccolo pezzettino in cui possiamo dividere l'acqua.

Figura 8



L'alunno che arriva in classe quinta, comincia a sviluppare il pensiero inverso e quello astratto. Quindi, partendo da esperienze concrete, possiamo concentrarci sulle cause dei fenomeni.

Prima di tutto, analizziamo le conoscenze pregresse. Chiediamo: *Che cosa differenzia lo stato solido da quello liquido?* I concetti da recuperare sono che il **solido** ha una forma propria e un suo volume, mentre il **liquido** non ha una forma propria, ma ha un suo volume. Il solido, quindi, ha qualcosa che tiene saldamente unite le molecole di cui è formato, mentre nel liquido le molecole sono tenute insieme da forze più deboli. Inoltre nel solido, le molecole sono in una posizione fissa (se spingiamo su un sasso, questo non si deforma), mentre nel liquido le molecole cambiano la loro posizione a seconda del contenitore, adattandosi.

Perché il ghiaccio galleggia?

Cercheremo qui di capire perché il ghiaccio galleggia sull'acqua. Dividiamo gli alunni in gruppi da quattro e portiamo in classe più ciotole per l'acqua e dei cubetti di ghiaccio. Preleviamo dell'acqua fredda dal rubinetto e mettiamo i cubetti sull'acqua. Facciamo osservare i cubetti. Galleggiano sull'acqua. Chiediamo di spiegare il perché: *È una sostanza diversa?* No, chiaramente sia il liquido, sia il ghiaccio sono acqua. *Sono più leggeri?* Visto che galleggiano, dovrebbe essere così.

Allora è necessario effettuare un'esperienza a casa.

Chiediamo ai bambini di realizzare un semplice esperimento a casa: do-

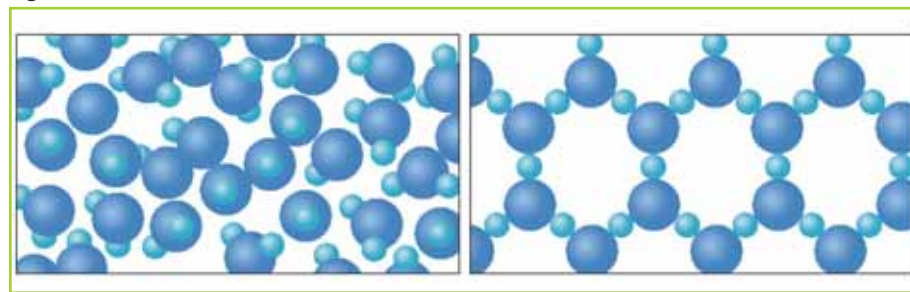
vanno riempire una vaschetta di un contenitore fino al limite superiore. È importante che l'acqua arrivi fino all'orlo delle vaschette e che si utilizzino le piccole vaschette per fare i cubetti. In un recipiente più grande, è difficile vedere le differenze di volume, mentre nella vaschetta si vedrà che il cubetto è più voluminoso dell'acqua liquida che abbiamo usato e che la superficie superiore del cubetto sporgerà dalla vaschetta. Diciamo loro di aspettare qualche ora e di osservare che cosa succede. Stiamo chiedendo di realizzare a casa un esperimento molto semplice. Ma non è detto che i bambini abbiano già avuto modo di osservare e di riflettere sul cambiamento di volume dell'acqua che solidifica.

Comunque, chiediamo loro di osservare quali cambiamenti ci sono prima e dopo che l'acqua è stata nel freezer e di scriverli sul quaderno. Devono descrivere: spazio occupato, forma, consistenza (duro o morbido). Nell'incontro successivo, riporteranno le osservazioni effettuate. Concluderemo con loro che la stessa quantità di acqua trasformata in ghiaccio occupa più spazio che liquida e daremo una spiegazione a questo fenomeno.

Quando le molecole di acqua solidificano, formano un reticolo molto stretto e regolare. Tra una molecola e l'altra si formano degli spazi vuoti. Quindi l'acqua occupa maggiore spazio, si dilata, ed è più leggera (fig. 9).

La normale conseguenza è la spiegazione della legge di Archimede e l'approfondimento dei concetti di peso e volume.

Figura 9



Area storico-
geografico-sociale

Storia, Geografia, Studi sociali

Valeria **Caricattera**
Daniela **Pasquinelli D'Allegra**



Ripartiamo... dal Mediterraneo!

Una premessa tecnica

Anche quest'anno pensiamo sia opportuno fornire, soprattutto ai colleghi che non ci hanno seguito nelle due ultime annate, alcune indicazioni utili per l'uso dei nostri suggerimenti didattici. Accanto al titolo di ogni proposta troverete una lettera in stampatello maiuscolo, corrispondente all'iniziale delle discipline che sono implicate nella proposta stessa: **G** per **Geografia**, **S** per **Storia** e **C** per **Cittadinanza e Costituzione**. Con questo sistema cerchiamo di venire incontro sia alle esigenze degli insegnanti prevalenti o unici, sia alle esigenze di chi insegna una sola di queste discipline. Il principio al quale ci ispiriamo è, in ogni caso, quello della costruzione di un curriculum il più possibile integrato tra Storia e Geografia, per ottimizzare i tempi e soprattutto per consentire agli alunni di conquistare apprendimenti davvero significativi e competenze spendibili nella loro vita.

Riprendiamo il discorso portato avanti nella scorsa annata, recuperando e consolidando alcuni apprendimenti. Le attività proposte possono essere utili sia per una verifica iniziale sia per introdurre l'ambiente geografico in cui si sviluppa l'insegnamento di Storia di quest'ultimo anno di scuola primaria. Le competenze già acquisite devono quindi essere risvegliate, perché possano costituire un solido punto di partenza per nuove conquiste dei saperi.

Andiamo... in orbita! (G)

Presentiamo ai ragazzi l'immagine da satellite (fig. 1) e invitiamoli a riconoscere qual è l'area geografica raffigurata.

Ricordiamo loro, innanzitutto, che le immagini da satellite non sono semplici fotografie: il satellite in orbita, infatti, possiede molti sensori che, come fossero tanti "occhi", riprendono i diversi aspetti della realtà geografica (la vegetazione, l'idrografia, le città ecc.) e poi trasmettono le informazioni al computer a terra. Il computer le elabora e produce un'immagine molto fedele alla superficie del nostro pianeta, così come ci apparirebbe se la potessimo osservare da un'altezza di tantissimi chilometri.

Orientiamoci nel Mediterraneo (G)

Dopo aver individuato l'area del bacino del Mar Mediterraneo, invitiamo i nostri alunni, meglio se divisi in gruppi di lavoro, a confrontare l'immagine da satellite con la carta geografica relativa alla stessa area (fig. 2 a pag. 137). Chiediamo dunque di riconoscere all'incirca, sull'immagine da satellite, la posizione che occupano i principali Paesi che affacciano sul Mar Mediterraneo e che possono essere individuati sulla carta.

Facciamo poi completare una tabella (Scheda 1 a pag. 137), nella quale andranno collocati i nomi dei Paesi che appartengono a ben tre continenti: Europa, Asia e Africa. Per facilitare

Figura 1



L'operazione sulla carta geografica, suggeriamo di procedere da ovest verso est, partendo dalla Spagna in Europa.

Quali antiche società conosciamo? (S)

Ora recuperiamo le competenze storiche acquisite lo scorso anno, sempre servendoci della carta e dell'immagine da satellite. Chiediamo pertanto agli alunni di individuare, tra le terre che compaiono nel bacino mediterraneo, quelle appartenenti ai popoli oggetto di studio di Storia nello scorso anno scolastico: Fenici, Cretesi, Ebrei, Egizi (ovviamente facciamo presente ai ragazzi che le società mesopotamiche, studiate per prime lo scorso anno, non rientrano in questo insieme poiché non appartengono al bacino mediterraneo). Dopo averle

segnalate sulla carta con una freccia, chiediamo di elencarle in una tabella (Scheda 2), indicando anche di quale continente fanno parte.

Verifichiamo l'abilità dei nostri alunni nella consultazione di una carta storica e, al contempo, le conoscenze pregresse riguardo alla società fenicia.

Figura 2



Scheda 1

I. Completa la tabella.

Stati della sponda europea	Stati della sponda asiatica	Stati della sponda africana
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Scheda 2

I. Completa la tabella.

Antiche società del Mediterraneo già studiate	Continente cui appartengono
.....	
.....	
.....	
.....	

Presentiamo la carta storica che indica le rotte seguite dalle imbarcazioni fenicie lungo le coste africane (fig. 3): gli alunni hanno così modo

di ricordare che i Fenici si spinsero anche in Italia (nelle due isole maggiori) e in Spagna, per fondarvi le loro colonie.

Chiediamo di completare la tabella (Scheda 3), dopo aver individuato sulla carta storica tutte le colonie fenicie.

Figura 3



Testimonianze di popoli lontani nel tempo (S)

Chiediamo infine ai nostri alunni di osservare le immagini qui proposte, relative a testimonianze storico-artistico-archeologiche (figg. 4-5-6) e di scrivere, sotto ciascuna di esse, il nome dell'antico popolo al quale, secondo loro, è collegata.

Si può anche procedere a un'auto-valutazione: dopo aver affrontato l'esercizio individualmente, dividiamo gli alunni in coppie e chiediamo di verificare se, all'interno di ciascuna coppia, siano state fornite le stesse risposte; in caso di difformità, i componenti delle coppie devono discutere per arrivare a una risposta condivisa, da confrontare con quelle che vengono fornite, alla fine, da noi docenti.

Scheda 3

I. Completa la tabella.

Colonie fenicie in Africa	Colonie fenicie in Italia	Colonie fenicie in Spagna
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Figura 4



Figura 5



Figura 6





www
Ulteriore materiale
è a disposizione nel sito
www.lascuola.it
nella sezione RIVISTE

I can remember

In classe è molto importante creare le condizioni che favoriscano un'atmosfera amichevole nella quale i bambini possano sperimentare serenamente, senza imbarazzo, la lingua straniera.

Al ritorno a scuola abbiamo bisogno di coinvolgere gli alunni nelle attività di ripasso, trovando un percorso vivace e stimolante nel quale si sentano protagonisti attivi del loro apprendimento.

Le attività seguenti danno ai bambini la possibilità di dimostrare ciò che ricordano e nel contempo la consapevolezza di ciò che devono rivedere meglio.

What is it?

Prepariamo un elenco di parole che desideriamo far ripassare ai nostri alunni. Dividiamo la classe in squadre e facciamo scegliere a ciascuna un nome. A turno diamo a ogni squadra,

oralmente, una serie di informazioni per identificare un nome della lista. Se la squadra risponde esattamente e sa scrivere il nome correttamente alla lavagna, vince 2 punti. Se invece la squadra non risponde e un'altra lo fa al suo posto, la squadra vince 1 punto. Ecco qualche esempio:

- It's an animal. It's got four legs and begins with the letter L. It has four letters. What is it? **LION**.
- It's a day of the week. It has 9 letters.
- What is it? **WEDNESDAY**.
- You wear it around your neck. What is it? **SCARF**.
- It's your first meal in the morning. What is it? **BREAKFAST**.
- It's the opposite of dry? It has three letters. What is it? **WET**.

Alla fine del gioco sommiamo i punti per scoprire la squadra vincitrice. Potremmo anche chiedere a ogni squadra di formulare 2 domande da porgere ad altre squadre.

Let's laugh!

Diciamo ai bambini di scrivere i numeri da 1 a 14 in colonna dall'alto verso il basso. Poi facciamo loro compilare una serie di richieste (Scheda 1). Completato l'elenco, diamo ai bambini un testo (cfr. sito **Risorsa 1**), nel quale dovranno inserire in corrispondenza dei numeri le parole del loro elenco. Chiamiamo poi alcuni bambini a leggere il testo completato. Possiamo anche esporre i testi in classe così che tutti gli alunni li possano leggere.

Scheda 1

1. Completa, rispondendo a ogni consegna.

1. A person's name
2. The name of a place
3. The name of a season
4. A man's name
5. A job
6. A woman's name
7. Name of a building
8. Name of a fruit
9. Name of food
10. A number from 1-20
11. A number from 1-20
12. An adjective
13. Name of an animal
14. A person's name



Figura 2

Le collane delle vacanze

Per verificare le capacità e gli apprendimenti di base del linguaggio visivo negli alunni, proponiamo un laboratorio giocoso e creativo, basato sulle tecniche di manipolazione della creta.

Chiediamo di portare a scuola piccoli elementi raccolti in vacanza come conchiglie, pezzetti di legno, sassi e qualsiasi altro oggetto che potrebbe lasciare un'impronta sulla creta lavorata, o che si potrà costruire con essa. Con la *tecnica della sfoglia* facciamo costruire dei "pezzi" che faranno parte delle successive "collane delle vacanze".

Procuriamoci due piccoli blocchi di creta, che costano molto poco e che si trovano in qualsiasi cartoleria ben fornita, meglio se di due colori: rosso e bianco. Distribuiamo un pezzettino di creta a ciascun alunno che, con un mattarello da cucina o con una bottiglia, può appiattirlo su un piano, proprio come se fosse una sfoglia di pasta fatta in casa. Naturalmente la sfoglia di creta ha un certo spessore, che dev'essere uniforme. Una volta ottenuta la sfoglia, questa si può usare per creare alcuni tipi di oggetti. Innanzitutto facciamo imprimere gli oggetti portati a scuola nella sfoglia, in modo da carpirne la forma e lo stampo, nonché la *texture* della superficie.

Per alcuni, come le conchiglie a ven-

taglio, una volta impresse ben bene nella sfoglia, con un coltellino, facciamone ritagliare la forma seguendo il bordo e, con uno stuzzicadenti, invitiamo a praticare un buchetto, pressappoco al centro, dove poi si dovrà far passare il filo della collana.

Chiediamo agli alunni di procedere in tal modo con tutti gli oggettini che possono lasciare uno stampo e una forma particolare, ricordando sempre di fare il buchetto per poterli infilare. Facendo rullare un pezzettino di creta fra i due palmi delle mani invitiamo i bambini a creare delle perle sferoidali o dei sassolini a forma bislunga, che decoriamo con una forchetta o con punte qualsiasi, anche graffiandone la superficie esterna con le unghie, creando tutt'intorno una *texture* diffusa; ciò si potrà ottenere anche passando le superfici su

una grattugia o su carta vetrata *texturizzata*.

Gli alunni possono aggiungere qualche decorazione anche in rilievo, attaccandola col sistema della *barbotina*, che si ottiene sciogliendo acqua e argilla in quantità variabili, finché diventa un impasto viscoso e di consistenza cremosa che funzionerà, una volta asciutto, come legante liquido (fig. 1).

Invitiamo successivamente gli alunni a utilizzare anche la *tecnica del colombino* prendendo un piccolo blocco di creta e manipolandolo con le mani in modo da ottenere una specie di lungo grissino o serpentello plasmabile, di lunghezza e grossezza variabile, simile a un rametto, un pezzetto di corallo o altro, sul quale praticare sempre il buchetto, soprattutto se si ottengono piccoli cilindretti da infilare. Alcuni di questi serpentelli si possono anche unire ad anello e quindi vengono infilati senza la necessità di bucarli.

Una volta essiccati, si scelgono attentamente i pezzetti da infilare nello spaghetti resistente, lungo circa un metro, bloccandolo a un'estremità con una perla fissata come nodo iniziale e alternando pezzi bianchi a rossi, pezzi piatti a quelli cilindrici o a sfera (fig. 2).

Appendiamo le lunghe collane in classe, a ricordare l'estate passata.

Figura 1



* Le immagini di questa pagina sono state gentilmente concesse dai Laboratori creativi di R. Pittarello.

IRC

Francesco De Rossi



The last one



L'estate volge al termine ed è arrivato il momento di tornare sui banchi di scuola. Per i nostri alunni questo rappresenta un momento di fondamentale importanza, in quanto inizia l'ultimo anno di scuola primaria. Sarà un anno pieno di impegni, ma allo stesso tempo carico di tante aspettative.

Concentriamo le nostre forze e le nostre risorse sull'accoglienza degli alunni, con varie attività che favoriscano l'inserimento e la ripresa della vita scolastica. Dobbiamo creare un clima sereno e affrontare con gradualità quelli che sono gli impegni iniziali.

All'inizio chiediamo ai nostri bambini quali sono state le loro esperienze estive: che cosa hanno fatto, dove sono stati, quali persone hanno incontrato, i giochi, i passatempi ecc. Successivamente andiamo a proporre delle attività che ci diano l'opportunità di verificare il percorso delle abilità acquisite, ripassando e consolidando così le tematiche svolte in precedenza.

Nello scorso anno scolastico abbiamo concentrato l'attenzione in modo particolare sulla letteratura evangelica, incentrata sulla persona di Gesù Cristo, partendo dall'Incarnazione, fino ad arrivare alla Passione, morte e risurrezione. Facciamo allora una verifica dei prerequisiti, proponendo un'attività da svolgersi in gruppo.

Come prima cosa dunque dividiamo la classe in quattro gruppi di lavoro,

ai quali assegniamo quattro cartelloni (formato 50x70 cm).

Prepariamo quattro buste dentro le quali mettiamo dei fogli con le seguenti citazioni evangeliche e i corrispettivi racconti, raggruppati come segue:

Foglio 1 (cfr. sito **Risorsa 1.1**):

Luca 1,26-38 (L'annuncio dell'angelo Gabriele a Maria);

Luca 2,1-7 (La nascita di Gesù);

Luca 2,41-49 (Gesù tra i dottori della Legge).

Foglio 2 (cfr. sito **Risorsa 1.2**):

Marco 1,9-11 (Il battesimo di Gesù al Giordano);

Luca 15,3-7 (la parabola della pecorella smarrita);

Giovanni 2,1-12 (Il primo miracolo alle nozze di Cana).

Foglio 3 (cfr. sito **Risorsa 1.3**):

Matteo 21,1-9 (L'ingresso di Gesù a Gerusalemme);

Marco 14,22-25 (L'ultima Cena).

Foglio 4 (cfr. sito **Risorsa 1.4**):

Matteo 27,45-50 (Gesù muore sulla croce);

Marco 16,1-8 (Gesù risorge).

Chiamiamo un rappresentante per gruppo e facciamogli estrarre un foglio per uno. Poi consegniamo dei fogli (formato A4) sui quali sono presenti i simboli dei quattro Evangelisti e uno spazio a disposizione per rappresentare l'episodio evangelico (cfr. sito **Risorsa 2**).

Chiediamo a ogni gruppo di aprire la propria busta, leggere i testi, che devono essere rappresentati sui fogli consegnati in precedenza. Ogni gruppo, infine, incolla il lavoro fatto sul cartellone, rispettando l'ordine cronologico degli avvenimenti. Sotto ogni disegno i bambini devono scrivere una didascalia.

Per concludere, i cartelloni vengono attaccati in uno spazio dedicato della classe: un banner sul quale scriviamo *I Vangeli raccontano*.





Un nome tutto rap

Con la seguente attività ci accostiamo al concetto di *rap* per dare inizio al nuovo anno scolastico all'insegna del ritmo e dell'amicizia. Innanzitutto chiediamo agli alunni che cosa sanno a proposito di *rap* e scriviamo alla lavagna quanto emerge dalle loro riflessioni. Certamente verrà messo in risalto il fatto che in un *rap* si parla seguendo un certo ritmo e i versi sono spesso in rima: domandiamo dunque ai bambini se sono in possesso di alcuni brani *rap* in Italiano e facciamoglieli portare a scuola per poterli ascoltare insieme e commentare, in alternativa sarà l'insegnante stessa a procurarne un esempio. Dopo un'analisi collettiva, proviamo a immedesimarci in un *rapper*. Procuriamo una base *rap* lenta, facilmente reperibile in rete (www.youtube.com): una volta ascoltata la base proviamo a battere le mani a tempo e a muoverci liberamente. In questa fase inizia la maestra a pronunciare il proprio nome affinché gli alunni lo ripetano insieme almeno 5 volte, poi proseguirà l'esperimento con nomi diversi per far sì che tutti possano entrare nel meccanismo del *rap*. Siamo dunque pronti per lasciare spazio ai bambini: ci disponiamo in cerchio e proviamo a scandire il nostro nome, naturalmente seguendo il ritmo. Per ogni nome procediamo come prima, ripetendolo tutti insieme almeno 5 volte. Quando tutti avranno provato a calarsi nel ruolo di *rapper*, proviamo a introdurre alcune varianti.

1. Abbiniamo il nome ad alcuni movimenti del corpo in una piccola sequenza, come mostra l'esempio: *Luca* ✧ *Luca* ✧ ✧ (dove ✧ indica un battito di mani).

2. Pronunciamo il nostro nome e una qualità personale. Ad esempio: *Luca allegro molto molto allegro*.

3. Proviamo a creare alcuni versi in rima per presentare la nostra classe, magari dividendoci in piccoli gruppi di lavoro e unendo i versi in un secondo momento. Di seguito un possibile inizio:

Questa è la storia di una classe pazzarella, ascoltata fratello perché è molto molto bella...

Ad attività conclusa, ci sediamo per condividere le nostre impressioni, facendo emergere ciò che più ci ha coinvolti. Infine, ci congediamo con una semplice attività: consegniamo l'immagine di un sole a ogni alunno (fig. 1), al cui centro ognuno scrive il proprio nome, poi facciamo passare il disegno di banco in banco cosicché i compagni possano scrivere nei raggi una bella caratteristica personale. Tutti avranno così un sole con i raggi colmi di qualità, l'occasione ideale per spendere qualche pensiero sul valore dell'amicizia e sul ritrovarsi insieme dopo i mesi estivi.

Figura 1

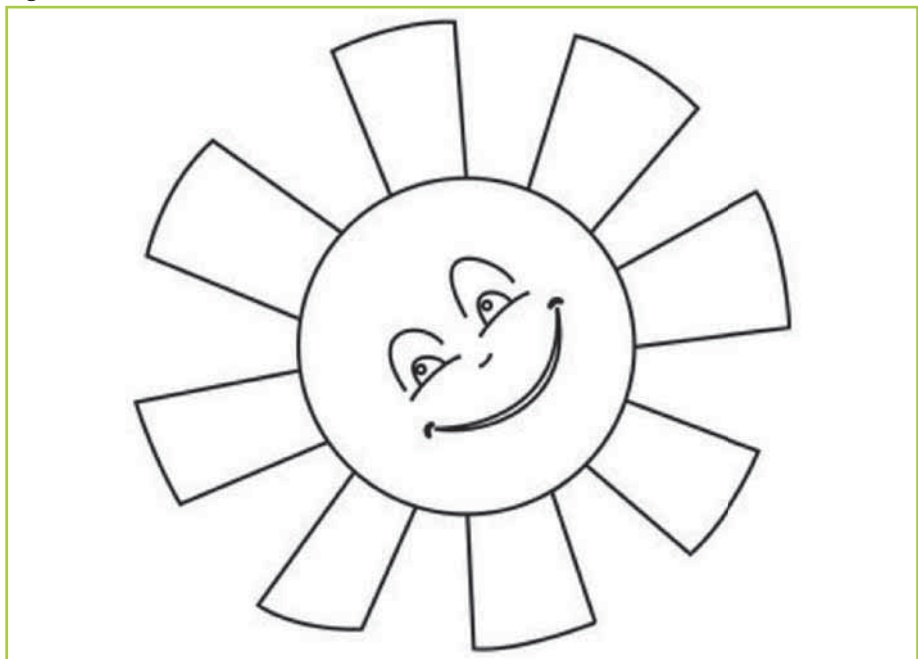


Figura 1



All'ingresso della scuola

Riscaldamento

La corsa dei granchi: ci disponiamo a coppie. Ci sediamo per terra dorso contro dorso e incrociamo le braccia per formare un granchio. Le coppie si mettono su una linea di partenza precedentemente stabilita e al segnale dell'insegnante partono per raggiungere la linea di arrivo. I due alunni che formano la coppia devono collaborare per decidere come spostarsi (in avanti trascinando il compagno, a saltelli, di fianco) e per coordinare i movimenti. Vince chi arriva per primo senza scogliere l'intreccio delle braccia.

Perdere la bussola: invitiamo gli alunni a disporsi sulla linea di centro campo. Al nostro via, dovranno correre verso una delle due linee di fondo campo indicata all'inizio del gioco e quando sentono battere sul tamburello una volta, invertire il senso di marcia e dirigersi verso l'altra estremità del campo. Quando, infine, sentono battere sul tamburello due volte, devono raggiungere la linea di fondo campo verso cui stavano andando. Vince chi la raggiunge per primo.

Fase centrale

Giochi "uno contro uno":

1. Ci disponiamo a coppie, scegliendo due alunni con caratteristiche fisiche simili. Essi si dispongono l'uno di fronte all'altro a circa mezzo metro di distanza su una linea tracciata a terra, mettendo il piede de-

stro avanti e il piede sinistro indietro e prendendosi per le mani. Scopo del gioco è far perdere l'equilibrio al compagno, tirandolo o spingendolo.

2. Ci disponiamo a coppie. Dividiamo un campo lungo dieci metri a metà con una fune o una panchina. Ogni alunno riceverà tre cerchi da disporre a proprio piacimento (allineati o sparsi) a 3, 4 e 5 metri dalla linea di divisione. A questo punto, viene consegnata una palla a chi inizia per primo: nella fase d'attacco, scopo del gioco è centrare uno dei cerchi dell'avversario lanciando la palla con una o due mani, mentre nella fase di difesa, bisognerà cercare di intercet-

tare la palla con qualsiasi parte del corpo. Vince chi colpisce per primo tutti e tre i cerchi.

Gioco "due contro due": ci dividiamo a coppie e proponiamo un gioco dove si scontrano due coppie di alunni alla volta. Disponiamo ai lati opposti della palestra due scatoloni che servono da canestro, circondati da una fune (a circa un metro di distanza) per segnalare un'area dove non è possibile entrare (in alternativa, se presenti, utilizzare i canestri da minibasket). Scopo del gioco è segnare il maggior numero di canestri possibili in un tempo precedentemente stabilito (ad esempio: 5 minuti). Nella fase di attacco, gli alunni delle due squadre possono avanzare palleggiando la palla oppure decidere di lanciarla al compagno. Nella fase di difesa, bisogna cercare di intercettare la palla oppure tentare di conquistarla scalpando gli avversari (ossia togliendo loro un fazzoletto da dietro la schiena o pestandolo, come in figura 1), mentre hanno il pallone nelle mani (se lo scalpo avviene quando l'avversario non ha nulla in mano, lo scalpo è da considerarsi nullo).



Defaticamento

In stazione eretta, inspirando, portiamo le braccia in alto e in fuori, espirando le abbassiamo. Poi, con le gambe unite, inspirando portiamo le braccia in alto ed espirando flettiamo il busto in avanti fino a toccare con le mani la punta dei piedi (senza forzare).