

*Laboratorio*

## L'ODISSEA NON E' UNA VACANZA

Un viaggio tra numeri e spazi

### NATURA DEL LABORATORIO

Approfondimento di tematiche all'interno del campo di esperienza "La conoscenza del mondo – numero e spazio"

### PRESENTAZIONE DEL PERCORSO

L'organizzazione del laboratorio di didattica sperimentale "L'Odissea non è una vacanza", nasce con l'intento di privilegiare e promuovere la creazione di un ambiente di apprendimento significativo, teso a valorizzare l'esperienza, le conoscenze degli alunni, a favorire l'esplorazione, la scoperta, ad incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Lo sfondo integratore dell'anno in corso nella Scuola dell'Infanzia Fantasia è "Pegaso alla scoperta dei miti greci". Si è deciso di trarne spunto, in fase di progettazione, in quanto da noi considerato come strumento in grado di facilitare la presentazione delle varie attività, stimolare la curiosità e l'attenzione dei bambini. Nella scuola dell'infanzia il gioco diventa il filo conduttore per l'acquisizione di ogni tipo di competenza, permette ai bambini di relazionarsi, di esprimersi, di ascoltare e ascoltarsi, di ragionare. Forti di tale convinzione, è stata consequenziale la decisione di procedere alla costruzione del Gioco dell'Odissea, sulla falsa riga del gioco dell'oca.

Analizzando poi i materiali e i testi a nostra disposizione, il passo successivo non poteva essere che quello di utilizzare questo gioco per far emergere e consolidare competenze nell'ambito matematico. Correlati al gioco dell'oca sono emersi concetti matematici quali: numero, probabilità e previsione, elementi geometrici (linea, curva, estremi), riferimenti topologici (dentro-fuori, avanti-dietro).

I bambini dai tre ai cinque anni esprimono le prime intuizioni quantitative numeriche fino ad arrivare a contare oggetti, a valutare quantità ed eseguire semplici operazioni. Nella nostra scuola si cerca quotidianamente di far prendere coscienza di queste abilità innate e applicarle ad attività concrete: nella routine quotidiana i bambini effettuano osservazioni e registrazioni del meteo, della data e delle presenze giornaliere sul calendario, recitano filastrocche con i numeri, usano le carte e altri giochi strutturati. Durante il gioco libero si osservano e si stimolano i bambini che compiono spontaneamente seriazioni e conteggi con le costruzioni, mattoncini, macchinine.

Con il gruppo dei bambini dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia ci è sembrato significativo organizzare un'attività più specifica per gettare delle basi cognitive e linguistiche sul concetto di numero e non solo.

Come emerge dal video allegato, il Gioco dell'Odissea è stato costruito interamente dai bambini, fin dalle fasi di progettazione. Noi insegnanti abbiamo cercato di avere un ruolo di facilitatori, aiutandoli "a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso" (come recitano le Indicazioni Nazionali per il curricolo). Dalla canzone "L'Odissea non è una vacanza", sono emersi i fatti salienti del viaggio di Ulisse che i bambini hanno poi deciso di rappresentare graficamente in apposite caselle. A ogni bambino è stato poi attribuito un numero al quale dovevano corrispondere determinate regole e indicazioni che il classico gioco dell'oca prevede. I bambini stessi sono stati i registi della disposizione delle varie caselle sul piano del gioco, ragionando preventivamente sulla figura da ottenere (linea, retta, ovale, vortice) e, nel gioco in pratica, hanno provato a corrispondere, con il movimento del corpo le diverse richieste indicate da ogni simbolo.

#### MODALITA' DIDATTICA PRIVILEGIATA

Partendo da conoscenze e abilità pregresse, proporre realizzare un prodotto, attivando saperi espliciti e conoscenze pregresse in una situazione cooperativa. L'insegnante predispone l'ambiente, costruisce un itinerario flessibile, fa da mediatore comunicativo, stimola a osservare e ragionare, ordina e guida i risultati dell'esperienza.

#### MODALITA' DI RAGGRUPPAMENTO DEGLI ALUNNI

Gruppi interclasse: la nostra scuola è organizzata per classi eterogenee d'età, quindi si è deciso di svolgere il laboratorio con i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia.

#### MATERIALI NECESSARI

Fogli per disegnare, colori, cartoncini, colla.  
Strumenti per la realizzazione di un video.

#### ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI

Si è scelto di svolgere la fase di discussione e progettazione del gioco in un'aula più piccola, sia per avere un ambiente che faciliti lo scambio comunicativo, sia per usufruire di cartelloni e immagini riferite alla storia di Ulisse, sia per esigenze audio nella realizzazione di un video. Si sono disposti i banchi in modo da formare gruppi separati e simili per numero di bambini.

Per la seconda e terza fase, che prevede la costruzione del percorso e lo svolgimento del gioco, si è scelto uno spazio più grande adibito generalmente all'attività motoria. I bambini devono poter muoversi e gestire liberamente le caselle del gioco.

#### DOCENTI RESPONSABILI

Gaiba Catia e Silvestri Elisabetta

#### CONOSCENZE E ABILITA' IMPLICATE

- Manifesta curiosità: pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- Associa il segno grafico al numero.
- Intuisce il concetto di numero ed esegue conteggi durante varie fasi del gioco.
- Riconosce segni diversamente orientati nello spazio. Si orienta su un facile percorso.
- Crea nello spazio linee e curve.
- Conosce il significato di "avanti" "dietro", "dentro" "fuori".
- Conosce e applica le regole del gioco.
- Formula ipotesi sull'esito delle mosse effettuate dai giocatori (probabilità).
- Usa il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole.
- Memorizza e utilizza correttamente vocaboli nuovi.

#### FASI E ARTICOLAZIONE DELLE ATTIVITA'

Prima fase (1° giorno 09/01/2014) - Eseguito il canto "L'Odissea non è una vacanza" segue una conversazione per valutare la conoscenza dei bambini della storia dell'Odissea (raccontata nei mesi precedenti all'interno del progetto musica).

Progettazione del gioco: l'insegnante propone e stimola la discussione sulla realizzazione di un grande gioco dell'Odissea sull'esempio del gioco dell'oca.

Costruzione del gioco: ogni bambino pesca un numero da un contenitore, che corrisponde alla casella che dovrà realizzare graficamente e di cui deciderà le regole.

Seconda fase (2° giorno 10/01/2014) - Schematizzazione delle regole: le scelte dei bambini sono state riportate su un cartellone con simboli (freccia avanti, freccia indietro e stop). Ogni bambino incolla sulla propria casella le frecce o lo stop come indicato nel cartellone delle istruzioni di gioco.

Creazione del percorso: i bambini provano a creare il percorso del gioco disponendo le caselle in ordine numerico. L'insegnante stimola i bambini a cambiare forma al percorso.

Terza fase (3° giorno 14/01/2014) – Il gioco: i giocatori aiuteranno Ulisse a tornare a Itaca e riabbracciare la famiglia superando molte insidie. In base ai numeri del dado e alle regole del gioco i bambini dovranno muoversi nel percorso, procedendo sia avanti sia indietro, si confronteranno con gli altri facendo previsioni e semplici operazioni. Vittoria o sconfitta saranno condivise con il gruppo.

#### TEMPI E SVILUPPO COMPLESSIVO DEL PROGETTO

La durata del laboratorio è di tre incontri.

Il progetto è stato pensato e realizzato in tempi limitati, essendo il punto di partenza per una ricerca e sperimentazione più ampia a livello regionale. Questo laboratorio vuole essere uno spunto per una riflessione più ampia sugli ambienti di apprendimento e la didattica per competenze.

#### OSSERVAZIONE- VALUTAZIONE

Le registrazioni video sono utili a osservare accuratamente la partecipazione di ogni bambino, le proposte del gruppo e analizzarne le dinamiche. Questo permette di rivedere nel corso del laboratorio, alcuni aspetti del percorso progettato.

Durante la fase pratica del gioco si osservano le capacità del bambino nel contare, riconoscere i simboli, ricordare le regole e formulare previsioni.

#### AUTOVALUTAZIONE:

Le riprese video sono molto utili per accorgersi di criticità nel percorso didattico, nei linguaggi utilizzati, negli stili di comportamento dell'insegnante.

#### CONCLUSIONI

Realizzare un video di un'attività didattica, ha permesso alle insegnanti che sottoscrivono il progetto di riuscire ad analizzare in maniera critica il proprio operato. I video offrono la grande opportunità di osservare più attentamente i comportamenti dei bambini. Riguardando la registrazione si è osservato come, in alcuni momenti, i bambini sono penalizzati da un troppo prolungato tempo di ascolto. E' interessante rilevare come bambini, che nelle attività quotidiane dimostrano difficoltà a mettersi in gioco e partecipare attivamente, durante il laboratorio si dimostrino particolarmente propositivi. Sarebbe stato interessante dividere i bambini in squadre per permettere a più bambini di giocare contemporaneamente. Si potevano valorizzare maggiormente le caratteristiche di alcuni bambini.

Analizzando il nostro operato abbiamo riscontrato alcuni vizi linguistici (uso di termini come 'giusto', 'esatto') che potrebbero aver condizionato i bambini. La consapevolezza di realizzare un video ci ha indotto a fare troppa attenzione alle esigenze di ripresa e perdere di conseguenza in spontaneità, flessibilità e improvvisazione.

Al termine di questi tre incontri, i bambini del gruppo coinvolto nel laboratorio chiedono di giocare al Gioco dell'Odissea, si organizzano in piccoli gruppi per giocare in autonomia senza il supporto dell'insegnante, chiedono ai genitori di giocare a casa con il gioco dell'oca.

Quelle elencate potrebbero non essere delle criticità, o potrebbero emergere molte altre da una valutazione esterna; di conseguenza lasciamo ovviamente a chi di dovere il compito di una valutazione obiettiva che ci permetterà, in futuro, di correggere il tiro.

# Scuola del fare, scuola del pensare

PROGETTO DI FORMAZIONE E RICERCA INDICAZIONI NAZIONALI 2012



## SCHEDA DI VERIFICA SPERIMENTAZIONE DIDATTICA LABORATORIALE

### SCHEDA DI VERIFICA SPERIMENTAZIONE DIDATTICA LABORATORIALE

GIUGNO 2014

ISTITUTO \_\_\_ GRAZIE TAVERNELLE DI ANCONA \_\_\_\_\_

DOCENTE \_GAIBA CATIA\_\_\_\_\_

DISCIPLINA INSEGNATA \_\_\_INSEGNANTE SCUOLA DELL'INFANZIA\_\_\_\_\_

ORDINE DI SCUOLA \_\_\_SCUOLA DELL'INFANZIA\_\_\_\_\_

TITOLO DEL LABORATORIO \_\_\_L'ODISSEA NON È UNA VACANZA: UN VIAGGIO TRA NUMERI E SPAZI\_\_\_\_\_

PROBLEMA DA RISOLVERE \_\_\_NON CORRETTA ASSOCIAZIONE TRA SIMBOLO GRAFICO E NUMERO, CONTEGGIO COME RIPETIZIONE DI UNA SEQUENZA DI PAROLE SENZA CORRISPONDENZA CON LE UNITÀ CONTATE. \_\_\_\_\_

#### OSSERVAZIONE DEGLI ALUNNI

Effettuare una breve descrizione degli elementi osservati (o in termini sintetici di giudizio o in forma discorsiva)

Interesse dimostrato dagli alunni per l'attività laboratoriale	Gli alunni hanno dimostrato un buon livello di interesse
Motivazione all'apprendimento	GLI ALUNNI SONO STATI MOLTO MOTIVATI AVENDO COME OBIETTIVO LA COSTRUZIONE DI UN GIOCO.
Partecipazione e impegno	MOLTO BUONO
Competenze relazionali e sociali osservate	NONOSTANTE LA DIFFICOLTÀ AD ASPETTARE IL PROPRIO TURNO PER INTERVENIRE, GLI ALUNNI SONO RIUSCITI A RELAZIONARSI E ORGANIZZARSI PER COSTRUIRE IL PERCORSO RICHIESTO.
Rispetto dei tempi	NEL COMPLESSO BUONO
Qualità dell'apprendimento (cosa i ragazzi hanno appreso, memoria dell'esperienza e delle conoscenze costruite, ecc.)	GLI ALUNNI HANNO ACQUISITO MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA NEL CONTEGGIO, HANNO SPERIMENTATO PICCOLE OPERAZIONI NUMERICHE, RAFFORZATO LA CONOSCENZA DEI SIMBOLI NUMERICI. GLI ALUNNI POSTI DAVANTI AD UN PROBLEMA HANNO COSTRUITO IPOTESI, PRESO INSIEME DECISIONI, COLLABORATO PER REALIZZARE UN PRODOTTO,

	PARTECIPATO ATTIVAMENTE AD UN GIOCO STRUTTURATO RISPETTANDONE LE REGOLE.
Clima d'aula (eventuali episodi di indisciplina, confusione, ecc.)	ALCUNI ALUNNI FATICAVANO NEL RISPETTARE IL PROPRIO TURNO PER INTERVENIRE NELLA DISCUSSIONE E PARTECIPARE AL GIOCO. NEL COMPLESSO IL CLIMA ERA COLLABORATIVO E DISTESO.
Ciò che l'insegnante si era prefissato è stato raggiunto?	L'INSEGNANTE VOLEVA COINVOLGERE I BAMBINI NELLA COSTRUZIONE PARTECIPATA DI UN GIOCO CON FINALITÀ DIDATTICHE. LA PARTECIPAZIONE, L'INTERESSE E IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE IN AMBITO MATEMATICO (E NON SOLO) SONO STATE RAGGIUNTE.
Criticità riscontrate	LA COSTRUZIONE DEL CARTELLONE DELLE REGOLE DEL GIOCO PRESENTAVA UN ERRORE NELL'ORIENTAMENTO DELLE FRECCE DIREZIONALI, QUESTO HA CREATO UN MOMENTO DI DISORIENTAMENTO. IL NUMERO DEGLI ALUNNI ERA ELEVATO PER UN LABORATORIO, QUESTO E' STATO FATTO VOLUTAMENTE PER PERMETTERE DI ASSEGNARE OGNI CASELLA DEL GIOCO AD UN BAMBINO, MA HA PENALIZZATO LA PARTECIPAZIONE DIRETTA AL GIOCO.

#### PROBLEMI EMERSI E SOLUZIONI POSSIBILI

<b>Problemi per il docente</b>	<b>Soluzioni possibili</b>
Riuscire a far partecipare al gioco più alunni	Si sarebbero potute formare delle squadre. Oppure nell'ultimo incontro dividere i bambini in due sessioni.
Nella fase di progettazione e costruzione del gioco dell'Odissea far ricordare e visualizzare come funziona il gioco dell'oca	Si sarebbe potuto mettere a disposizione dei bambini il gioco dell'oca, qualche giorno prima dell'inizio del laboratorio.
<b>Problemi per gli alunni</b>	<b>Soluzioni possibili</b>
Nei primi due incontri i bambini hanno partecipato e dimostrato interesse, ma i tempi senza muoversi erano notevoli.	Creare maggiori situazioni di movimento (compilazione del cartellone delle regole, mandare più bambini contemporaneamente ad attaccare il proprio simbolo sulla casella).

#### VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Esprimere un giudizio complessivo ed eventuali considerazioni non riferite sopra
Volontariamente in questo laboratorio si è scelto di non partire dal gioco, bensì di creare un percorso affinché fossero i bambini a pensarlo e costruirlo, sfruttando la motivazione verso il raggiungimento di un prodotto accattivante. Questa scelta ha permesso di mantenere sempre alto l'interesse e di proporre in più occasioni il concetto di numero, la corrispondenza biunivoca tra numero e unità, il riconoscimento del simbolo. Queste erano le competenze che si era scelto di potenziare in seguito ad un'osservazione dei bambini durante le attività quotidiane, dove spesso emergeva una ripetizione dei numeri come filastrocche. La scelta di non dare un qualche cosa di precostituito in cui è subito possibile giocare ha presentato più difficoltà organizzative e di gestione di tempi, spazi e materiali.

