

# Piccoli maestri di cartografia

---

Un compito autentico in seconda

Scuola Gino Bellini  
Classe 2<sup>A</sup> e 2<sup>B</sup>  
a.s. 2014/15

Insegnanti:  
Silvia Mussini  
Maria Pietanza

# Progetto di cartografia: “ Scuola, quartiere, città”

Classe seconda  
ALFABETIZZAZIONE CARTOGRAFICA

## ORIENTAMENTO

I locatori spaziali.

I percorsi: muoversi nella scuola( punti di riferimento).

## RAPPRESENTAZIONE CARTOGRAFICA

Disegno dall'alto.

Costruzione della pianta della classe.

Uso della legenda.

Disegno su fogli con diverse quadrettature( scala di riduzione).

Costruzione del plastico della scuola o utilizzo di quello esistente.

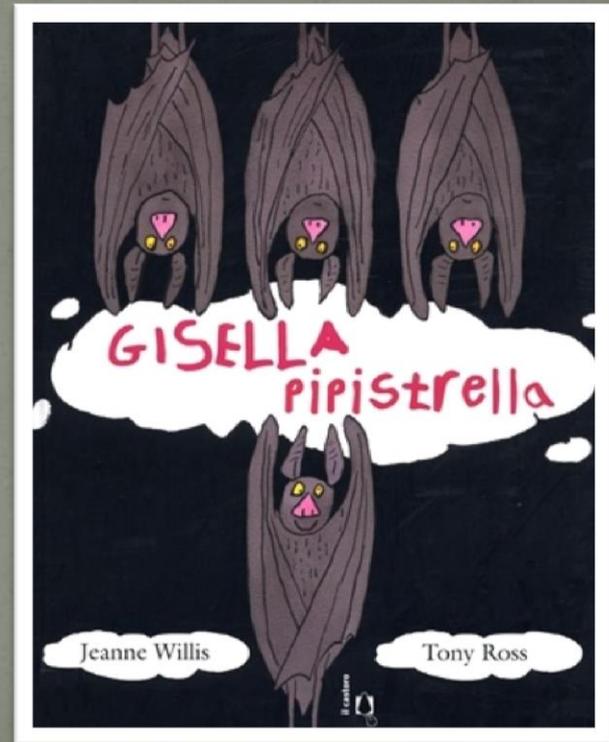
Costruzione di una segnaletica scolastica.

# Percorso svolto in preparazione del compito autentico

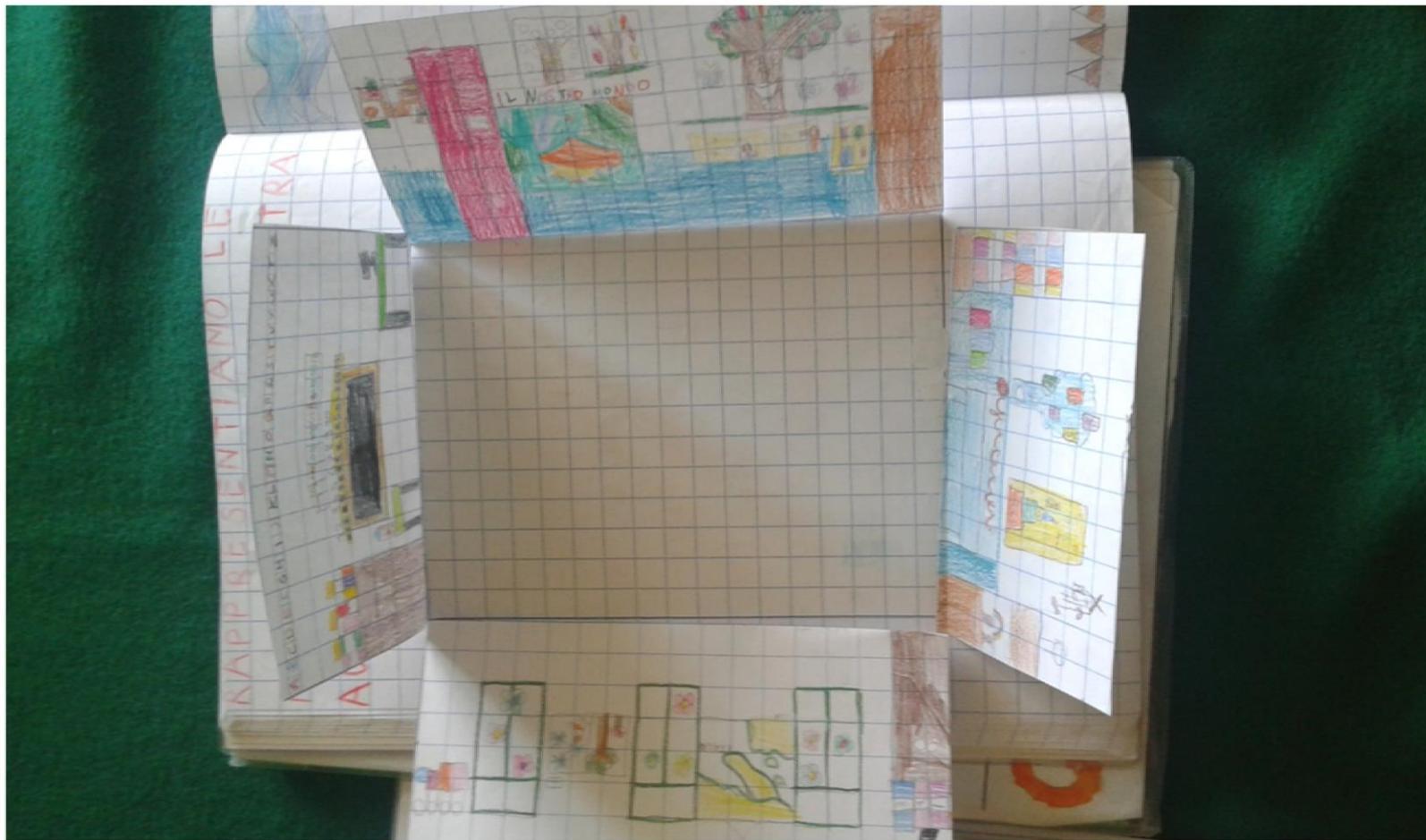
- Attività sulla visione dall'alto.
- Realizzazione della pianta dell'aula in due fasi.
- Costruzione del plastico dell'aula in due fasi.
- Attività sulla pianta del piano a cui appartiene la nostra aula.

# Attività sulla visione dall'alto

- Lettura di Gisella pipistrella.
- Osservazioni sul piccolo plastico costruito l'anno precedente e conseguente completamento del lavoro.



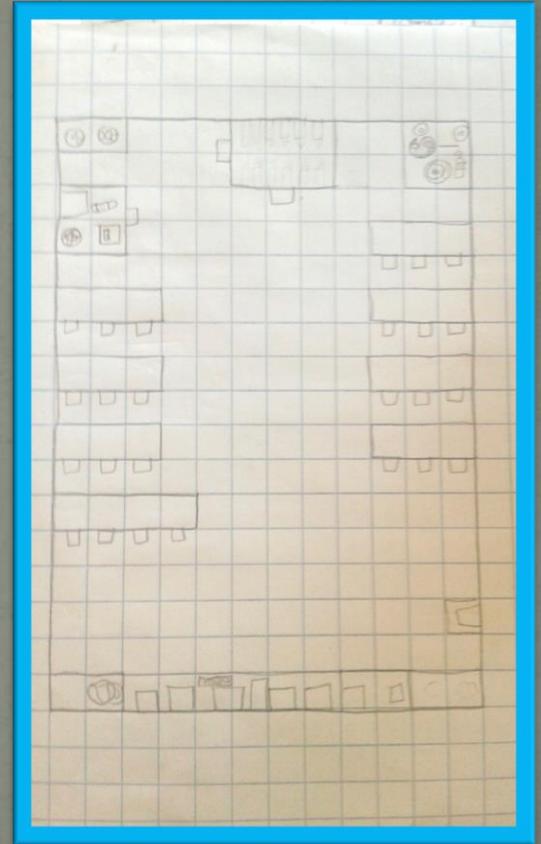
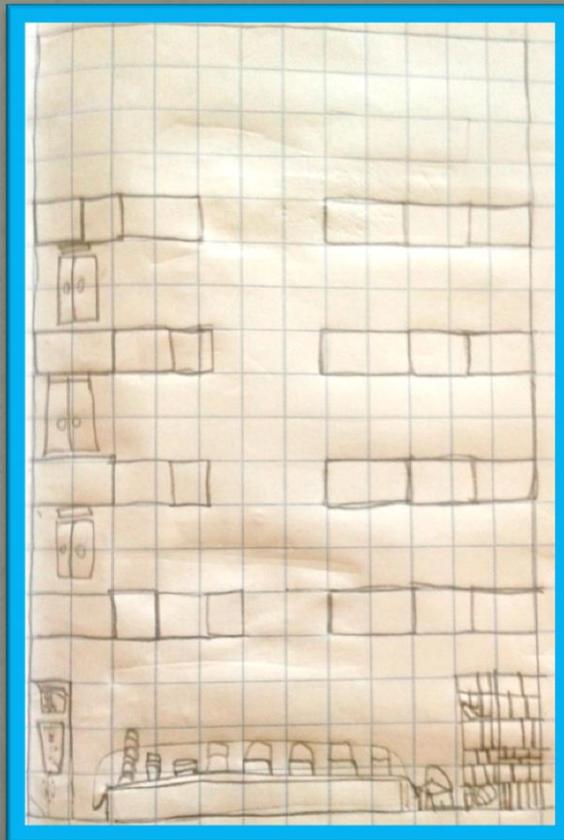
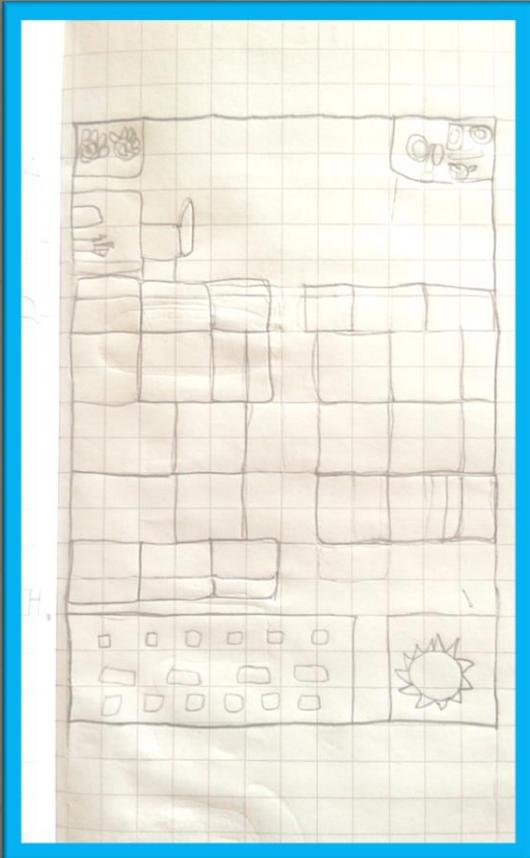
# Plastico costruito in prima



# Prima rappresentazione della pianta dell'aula

- Il primo progetto è realizzato individualmente: ogni bambino riproduce il perimetro dell'aula, rispettando le misure definite l'anno precedente.
- Vengono prodotti diversi modelli.
- Osserviamo i disegni realizzati per evidenziare le buone intuizioni e risolvere le difficoltà incontrate.

# Immagini delle prime piante realizzate individualmente



# Osservazioni sui prodotti realizzati

Quali difficoltà avete incontrato nel disegnare i banchi dall'alto?

Danilo: “Facevo fatica a farci stare tutti i banchi”

Giorgia : “ Ho avuto difficoltà a prendere la misura dei banchi”

Vito: “ Io ho fatto fatica a farci stare tutto”

Gaia : “ Io non sapevo come fare le gambe delle sedie”

Giorgia : “Io no le ho fatte”

Nabil: “Se le guardo dall'alto non le vedo”

Oran: “Non le ho fatte come mi immaginavo perché dovevo disegnarle dall'alto”

Christian: “ Non ho disegnato le gambe anche se sapevo farle, perché se mi alzavo non le vedevo”

Chiara : “Vedo solo lo schienale e dove mi siedo”

# Decidiamo di realizzare un plastico insieme

Considerate le difficoltà di disegnare dall'alto, l'insegnante propone di provare a partire dalla costruzione di un piccolo plastico.

Ogni bambino partecipa alla realizzazione del proprio banco secondo le misure accordate insieme:

ogni banco misura 6 mattonelle quindi decidiamo di disegnarlo di 6 quadretti.

L'insegnante prepara i modellini ed ogni bambino colora il proprio banco e prova a COLLOCARLO al posto giusto.

# Primo plastico



I bambini  
rimangono  
delusi ed  
insoddisfatti  
del risultato del  
loro lavoro...

# Osservazioni

- “Secondo voi cosa c’è che non va nel nostro plastico?”
- Mohamed: “ I banchi sono in disordine”
- Katia: “Non sono allineati”
- Hilary: “ Non c’è lo spazio in mezzo”
- Christian: “ Non tutti hanno messo il banco vicino al compagno giusto”
- Chiara : “Alcuni banchi dovevano essere dietro ed invece sono davanti”
- **Ma come facciamo a capire dov’è la parete che avete di fronte?**
- Alcuni bambini: “Mettiamo la lavagna in una parete e dall’altra il tavolone”
- **... E per capire quali banchi mettere a destra e quali mettere a sinistra?**
- Alcuni bambini: ” Mettiamo la porta rossa a destra e le finestre a sinistra”

# Secondo plastico



Ricostruiamo il  
plastico con i nostri  
banchi, ma prima  
collochiamo alcuni  
arredi come  
**PUNTI DI  
RIFERIMENTO**

Svolgiamo l'attività proposta dal testo che suggerisce un modo per passare dal tridimensionale al bidimensionale





# Dal plastico alla pianta

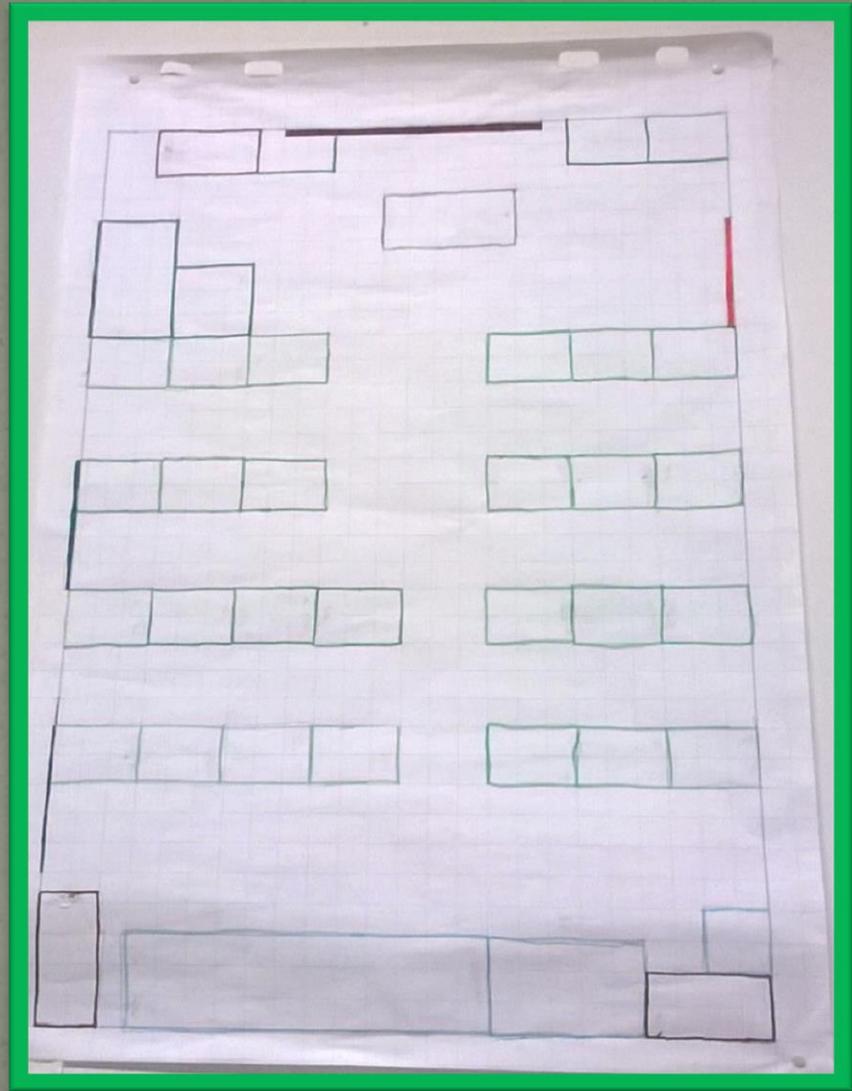
“Per trasformare il plastico in pianta potremmo far  
“nevicare “ sul nostro plastico, ma poi la farina volerebbe  
via e non rimarrebbe niente.... “ Insegnante

“Schiacciamo i modellini” Gaia

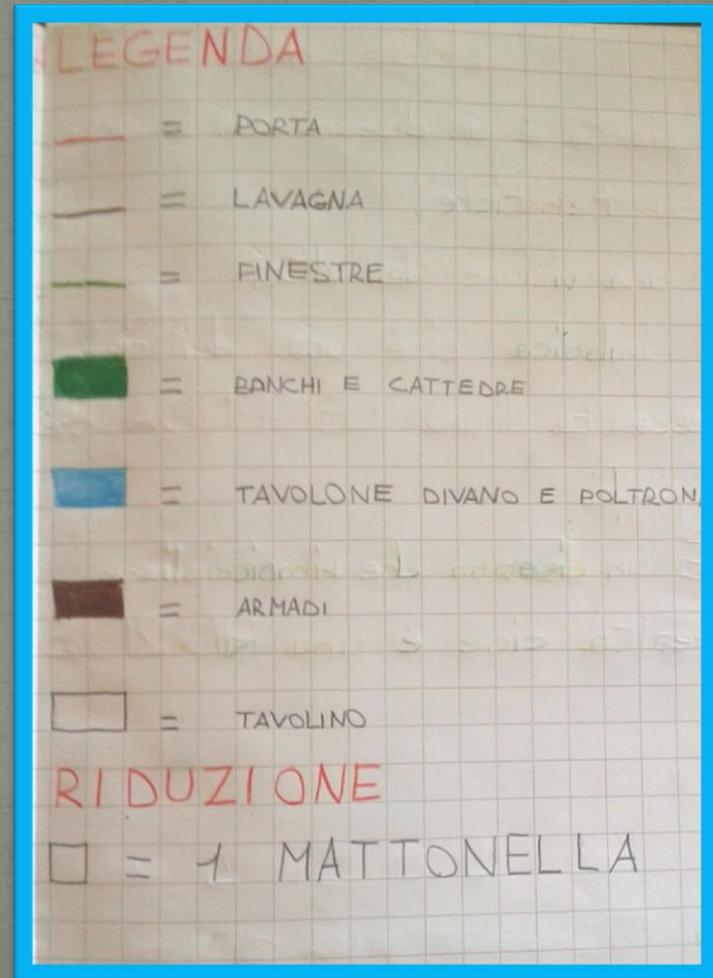
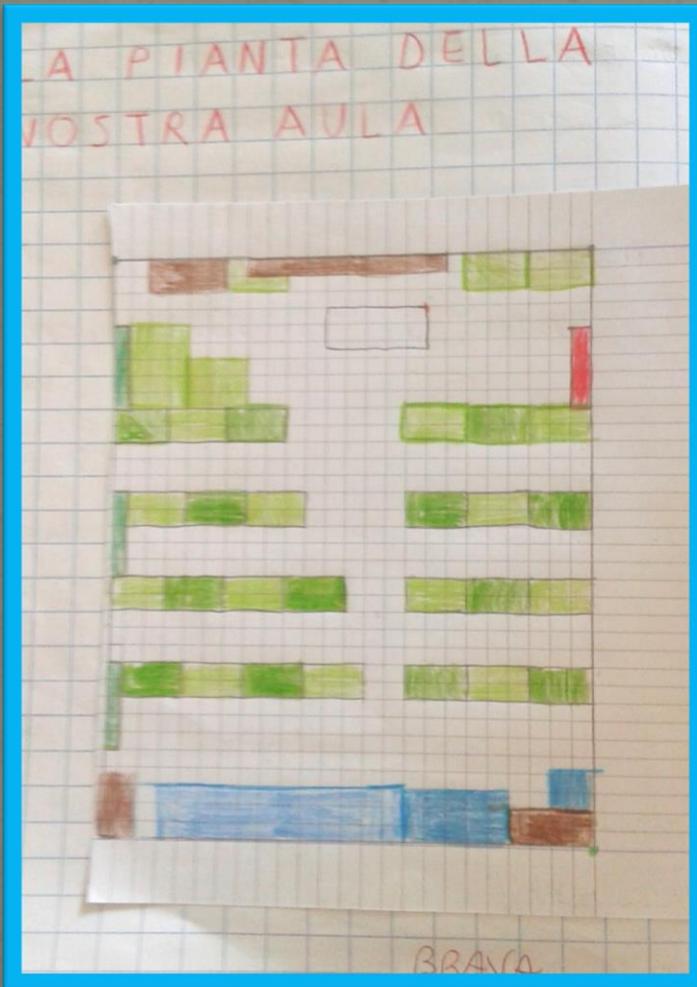
“ Poi tracciamo i contorni” Matteo

Stacciamo i modellini e rimangono le impronte.

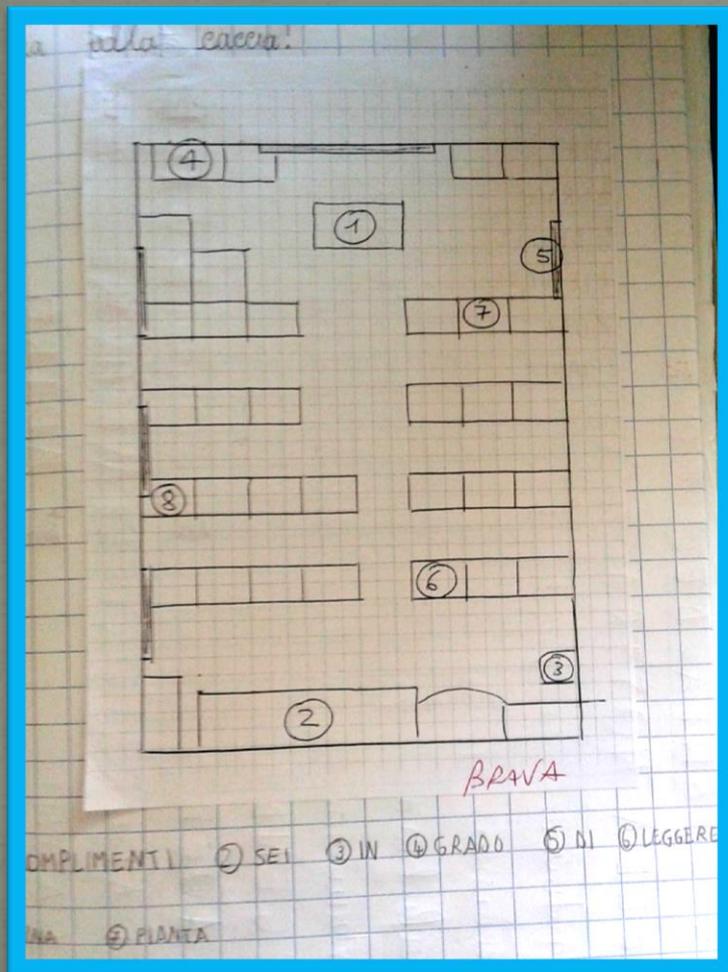
Ed ecco la  
trasformazione  
dal plastico  
alla pianta!



# Riduzione della pianta per riprodurla individualmente sul proprio quaderno



# Gioco di orienteering come verifica



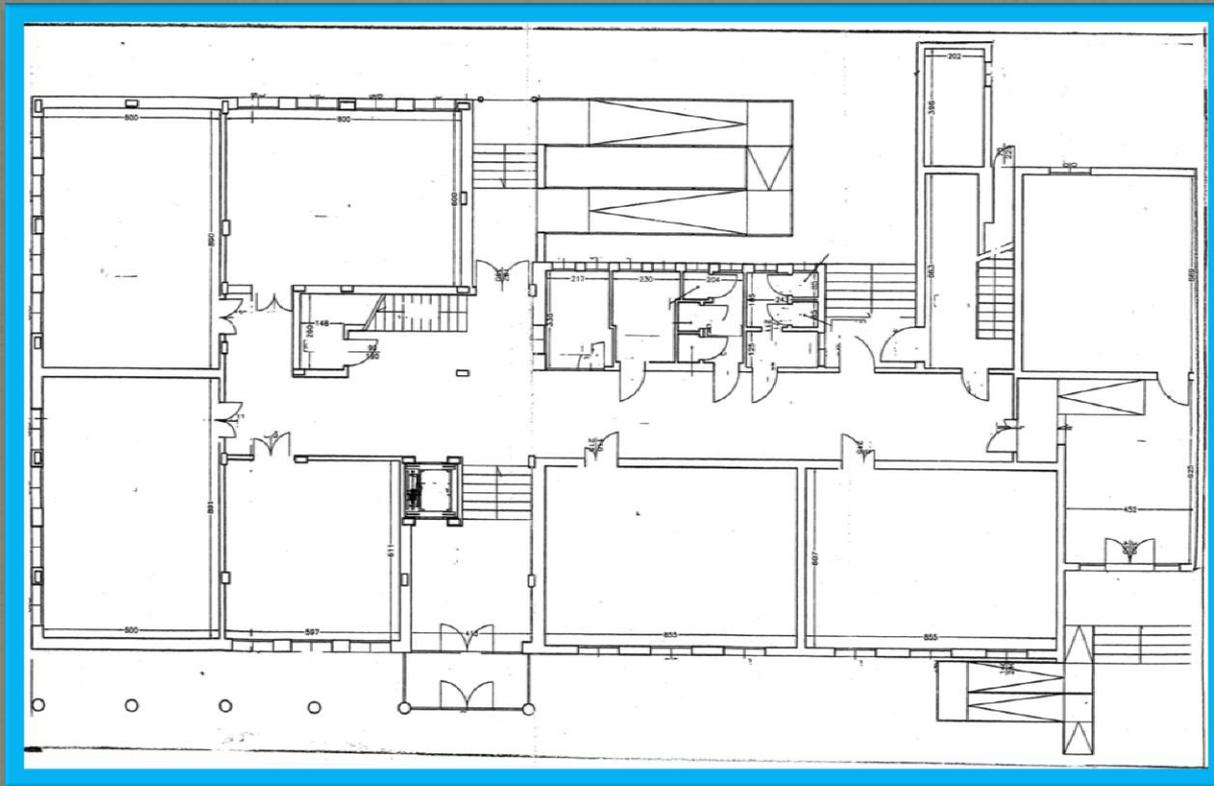
Caccia al messaggio  
misterioso

“ COMPLIMENTI  
SEI IN GRADO DI  
LEGGERE UNA  
PIANTA ”

# Dall'aula alla scuola

- Guardiamoci intorno e vediamo se nella nostra aula c'è la rappresentazione della pianta di qualche ambiente scolastico ...
- “Vicino alla porta c'è una pianta ...” (alcuni bambini)
- Che cosa rappresenta?
- “La scuola!” (alcuni bambini)
- Precisamente un piano della scuola, quello della nostra classe

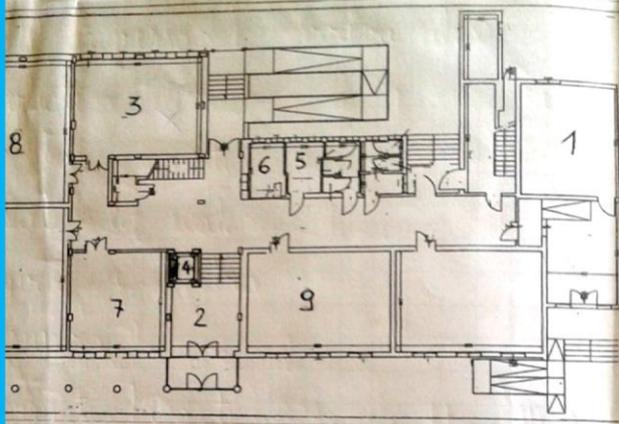
Osservazione della pianta  
del piano della scuola  
a cui appartiene la nostra aula



# Attività varie

- Formulare ipotesi su dove sono collocati gli ambienti della scuola.
- Verificare sul campo.
- Indicare dove si trovano gli ambienti nominati dall'insegnante.
- Gioco del robot ( un bambino dà indicazioni precise per raggiungere un ambiente della scuola ed il bambino robot esegue).
- Costruire insieme la legenda.
- Colorare la pianta in base alle indicazioni della legenda.
- Gioco di verifica degli apprendimenti: “ Seguendo le indicazioni riportate sulla pianta, scopri il messaggio segreto “

# Verifica attraverso un altro gioco di orientamento



Osservate la pianta del piano rialzato della scuola: scrivete nella tabella a quali ambienti corrispondono i seguenti numeri

1 = BIBLIOTECA/LIN	4 = ASCENSORE	7 = PSICOMOTRICITÀ
2 = ENTRATA	5 = BAGNO ASILI	8 = AULA 4 <sup>a</sup> A
3 = LABORATORIO INFORMATICA	6 = RIPOSTIGLIO DELLE RIDELLE	9 = AULA 1 <sup>a</sup> A

Seguendo l'ordine indicato in tabella, recatevi in ogni ambiente e cercate un foglietto colorato: ricopiate le parole che trovate scritte sui cartellini e vedrete comparire un messaggio.

ETTO CORRETTAMENTE LA PIANTA  
PIANO RIALZATO BRAVA *Belle*

“Dopo aver compilato la prima tabella, a turno uscite dall’aula con la vostra pianta e, seguendo l’ordine dei numeri, cercate i biglietti per ricostruire il messaggio segreto.”

I bambini esplorano liberamente gli spazi scolastici, trovano la corrispondenza con la pianta e rafforzano abilità e conoscenze.

# IL COMPITO AUTENTICO

- Il compito è stato pensato prima dell'impostazione di tutte le attività che lo hanno preceduto.
- *Dal momento che gli alunni saranno completamente liberi di gestire questo momento, l'organizzazione è la parte più complessa e fondamentale per la buona riuscita del compito:*  
predisposizione degli spazi , dei tempi, delle presenze, dei materiali.
- Collaborazione di tutto il team.

# Format del compito autentico

<b>Competenza:</b>	<b>Sociale civica Imparare ad imparare</b>
<b>Classe/sezione/ raggruppament o/gruppo:</b>	<b>Classe seconda suddivisione in coppie o in gruppetti da 3</b>
<b>Consegna operativa:</b>	<b>“Per un giorno sarete voi i maestri di geografia: dovrete insegnare ai bambini dell’altra sezione la lettura della pianta del nostro piano della scuola “</b>
<b>Prodotto Atteso:</b>	<b>Una pianta colorata secondo i criteri definiti dalla legenda, una per ogni bambino</b>

<b>Tempi e fasi del lavoro:</b>	<p style="text-align: center;"><b>8 ore</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Progettazione 1 ora e 30 minuti</b></li><li><b>2. Simulazione della presentazione 1 ora e 30 minuti</b></li><li><b>3. Attività coi bambini dell'altra sezione 4 ore ( per 2 ore allievi e per 2 ore maestri).</b></li><li><b>4. Rifinire il prodotto iniziato insieme individualmente.</b></li></ol>
<b>Risorse a disposizione:</b>	<b>Biblioteca o altro ambiente da utilizzare come base per lo svolgimento dell'attività, quaderno di geografia, astuccio completo.</b>

# Divisione in gruppi attraverso un gioco

- Essendo i bambini ancora piccoli e poco abituati a gestire il lavoro di gruppo vengono suddivisi in coppia o al massimo in gruppi da tre.
- Affinché gli abbinamenti vengano graditi dagli alunni anche al fine di una buona riuscita dell'attività, la suddivisione avviene attraverso un semplice gioco.

# I bambini preparano una scaletta di punti da seguire per spiegare la pianta ai compagni

Un esempio:

- *Gli diamo la pianta e gli diciamo di dirci cosa riconoscono.*
- *Gli diciamo cosa non riconoscono.*
- *Puntiamo il dito in uno spazio e loro devono dire che stanza è.*
- *Dopo usciamo dalla classe e gli facciamo vedere il piano rialzato.*
- *Gli facciamo scrivere a matita gli ambienti sulla pianta.*
- *Gli facciamo costruire una legenda.*
- *Gli facciamo cancellare quello che hanno scritto.*
- *Poi colorano la pianta.*
- *Gli facciamo costruire la legenda.*
- *Alla fine gli insegniamo il gioco del robot e gli diciamo di fare un percorso.*

# Simulazione del compito

Prima di incontrare i bambini dell'altra seconda ci rechiamo in biblioteca e ci prepariamo facendo una simulazione per tranquillizzarci e per vedere se il lavoro che abbiamo preparato funziona!



Ed ora all'opera! Arrivano i bambini dell'altra classe ... Pronti? Via!!

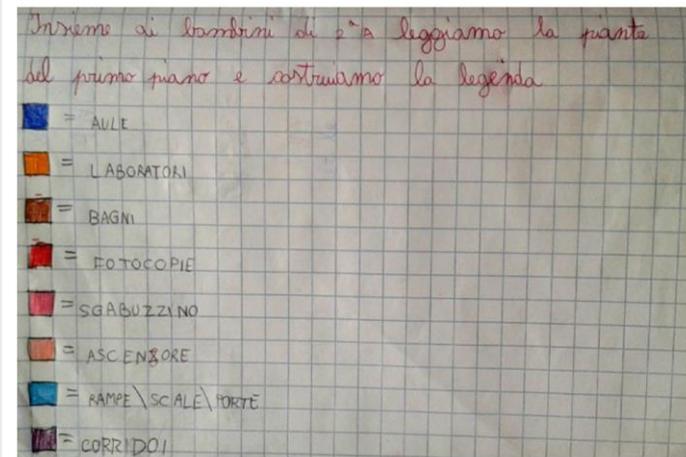
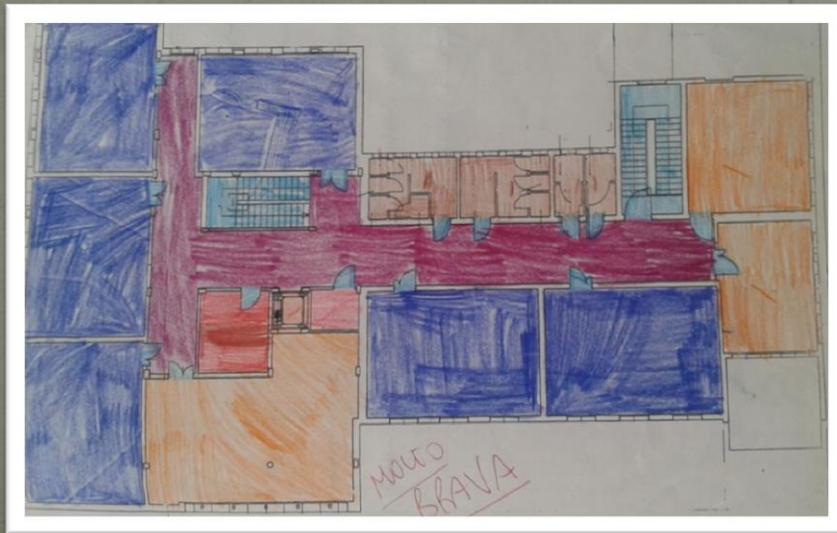
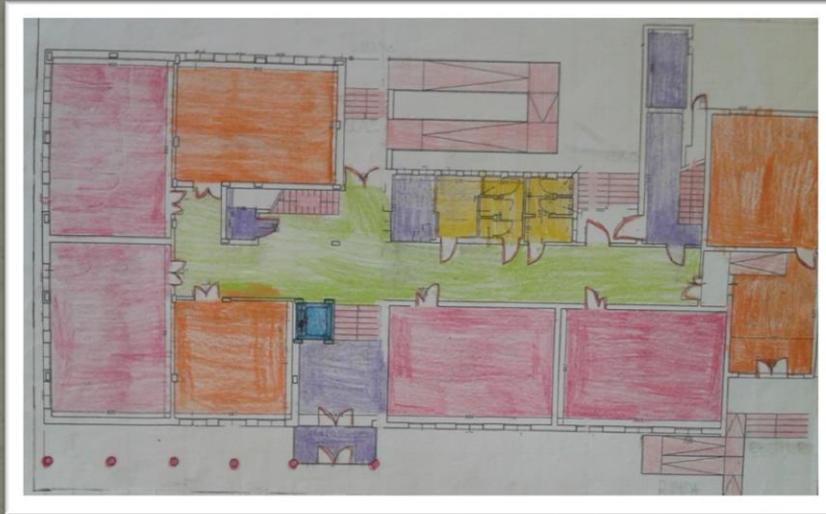








# Prodotto finale





I bambini erano molto emozionati e presi da questa situazione che li rendeva responsabili e liberi di gestire autonomamente l'attività.



# Commenti dei bambini

Mi è piaciuto fare la maestra, mi sentivo grande e mi è piaciuto andare in giro per la scuola a spiegare le cose che la mia compagna non sapeva. (Hilary)

Mi è piaciuto andare in giro, fargli indovinare le stanze che puntavo col dito, quando non mi ricordavo bene. Alle mi aiutava. (Gaia)

Mi è piaciuto spiegare al mio compagno che non sapeva. (Razane)

M. subito dopo un giro aveva già capito tutto! E' stato abbastanza impegnativo perché non sempre mi ricordavo cosa dovevo fare e guardavo spesso il mio quaderno. (Giulia)

# Commenti dei bambini

All'inizio mi è piaciuto, ma poi ho avuto difficoltà quando non capivano, non capivo cosa fare, ma mi è piaciuto. (Chiara)

Mi è piaciuto fare il maestro, gli ho fatto fare tante cose! (Ryan)

Mi è piaciuto fare gli indovinelli perché M... ha fatto zero errori. (Oran)

Mi è piaciuto fare la legenda ho avuto difficoltà con ... perché faceva fatica. ( Yasmine)

Mi è piaciuto perché mi sentivo più grande, ma avevo un po' paura ed ero agitata. (Marcella)

Non voglio fare il maestro perché è faticoso. ( Vito)

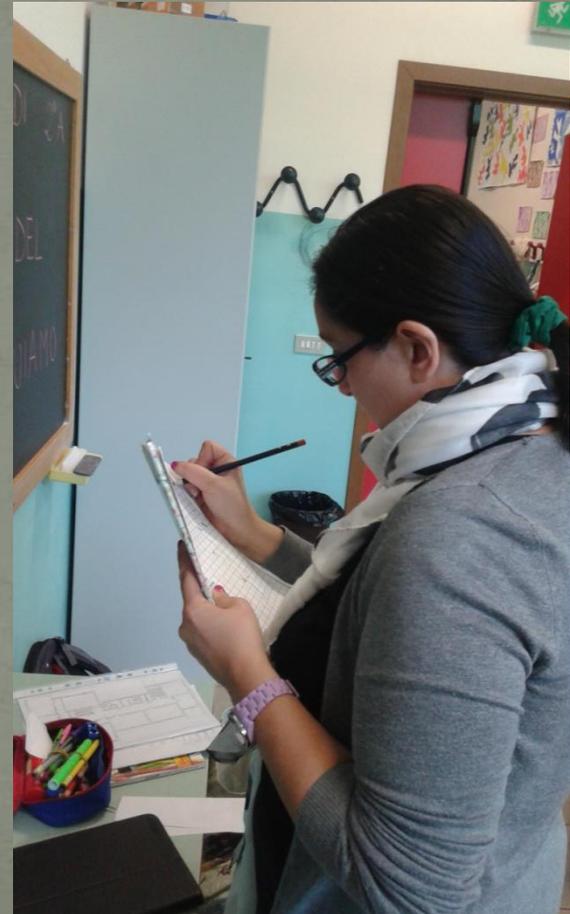
# Valutazione

Non abbiamo realizzato una rubrica valutativa , ma abbiamo costruito una checklist di osservazione.

- In fase di progettazione abbiamo osservato:  
la capacità di collaborare, l'essere leader positivo, l'essere gregario.
- In fase di realizzazione:  
l'aspetto relazionale, l'abilità di saper leggere una pianta, la capacità di orientamento.
- Per quanto riguarda il prodotto finale abbiamo corretto le piante e le legende realizzate .

# Modalità di osservazione

Mentre la collega della classe parallela controllava l'andamento dell'attività intervenendo solo in casi di vera necessità, l'insegnante di classe osservava e compilava la griglia precedentemente predisposta.



# Considerazioni degli insegnanti

- A sorpresa alcuni bambini si sono dimostrati particolarmente interessati, bambini che normalmente non gradiscono le attività tradizionali . Tra questi anche alcuni alunni in difficoltà.
- Pertanto si è rivelata un'attività altamente INCLUSIVA.
- Qualche bambino solitamente molto bravo nelle attività scolastiche si è ritrovato un po' impacciato o poco disponibile ad interagire.
- Qualche bambino è andato anche oltre il compito, prendendo altre iniziative.
- La totalità dei bambini ha dimostrato di possedere le abilità necessarie per leggere una pianta.

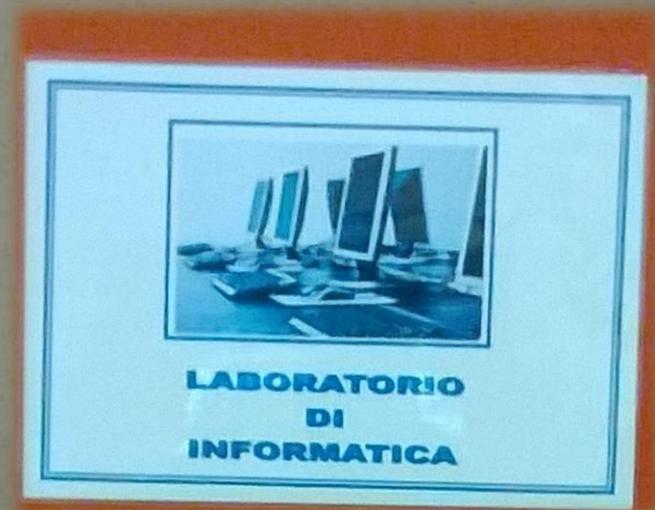
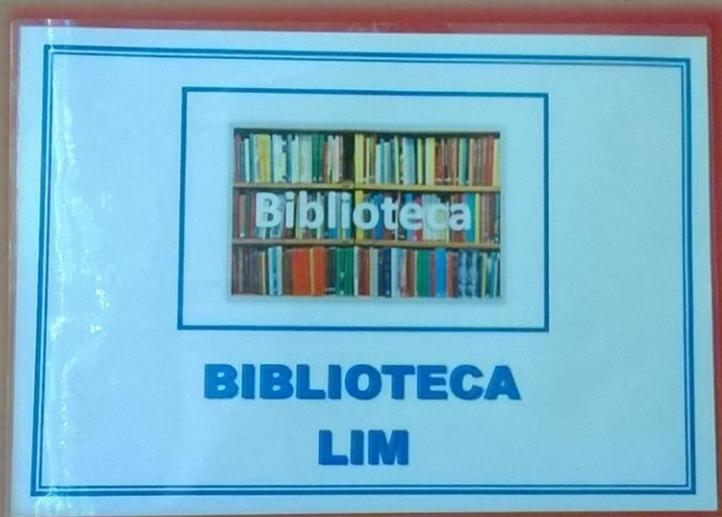
Attività conclusiva: facilitiamo agli estranei la visita della nostra scuola realizzando una segnaletica

Al termine di questa attività sulla pianta della scuola le insegnanti propongono agli alunni di coronare il percorso di geografia con la realizzazione della segnaletica interna della scuola, per facilitare la circolazione all'interno dell'ambiente scolastico per le persone esterne che .... non sono in grado di leggere una pianta!

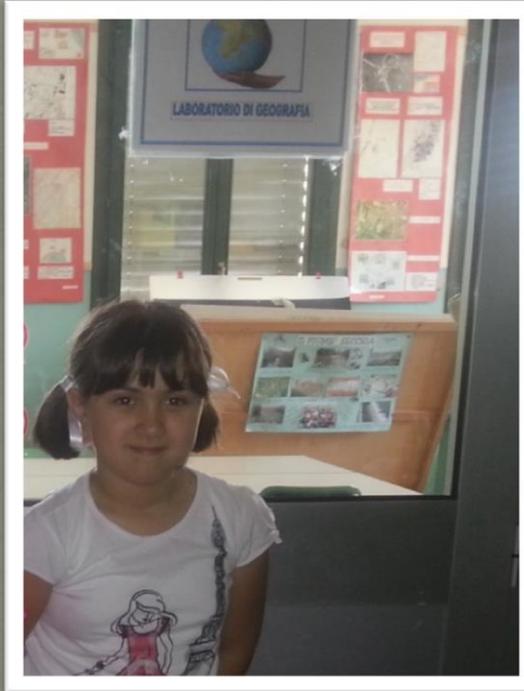
# Accordi su come procedere

- Scrivere con lo stesso carattere
- Inserire un'immagine
- Fare una cornice
- Il colore della cornice deve corrispondere ai colori della legenda
- Utilizzare il computer

# Realizzazione della segnaletica



# Allestimento



# Ringraziamenti

- L' A.I.M.C. che attraverso il corso di formazione dello scorso anno ci ha motivato a sperimentare questa nuova modalità di lavoro.
- **Elisa Ferrari** responsabile del progetto di geografia sempre pronta a rispondere alle nostre richieste.
- Alle colleghe del team **Monica Fogliani** e **Camilla Nora** per averci sostenuto ed aver messo a disposizione alcune ore di compresenza collaborando attivamente alla buona riuscita del compito autentico.
- Le dispense delle colleghe: Elisa Ferrari, Mariuccia Conti e Milly Fiandri.

*Non apprendo bene un contenuto, infatti, se rispondo bene alle domande di chi me lo ha insegnato ripetendo le sue parole, ma se ho il tempo e la possibilità di costruire un mio modo di raccontare ed esporre ciò che ho capito. Se ho l'occasione di doverlo a mia volta spiegare a chi non conosce l'argomento, sono motivato a **mobilitare al massimo tutte le mie energie e capacità** per riuscire a raggiungere chi non sa.*

*Fabio sperimenta ...*

*Ancora una volta le mani si mostrano più democratiche della testa o, almeno, permettono ad alcuni bambini di sperimentare un'altra parte del gioco, **rompendo ruoli e gerarchie che spesso nella scuola si consolidano e si ossificano.***

*Da "I bambini pensano grande" F. Lorenzoni*