

F. Batini
S. Cini
M. Evangelista
L. Pastorelli

Non ✓ ho paura

Percorsi per lo sviluppo di competenze
dell'asse linguistico

I Quaderni dell'Ente Cassa
di Risparmio di Firenze



**L'ESCHER
EDITORE
TORINO**



Federico Batini, Simone Cini, Martina Evangelista, Lucia Pastorelli

Non ho paura

Percorsi per lo sviluppo di competenze
dell'asse linguistico





**LOESCHER
EDITORE
TORINO**

© Loescher Editore - Torino 2016
<http://www.loescher.it>

I diritti di elaborazione in qualsiasi forma o opera, di memorizzazione anche digitale su supporti di qualsiasi tipo (inclusi magnetici e ottici), di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), i diritti di noleggio, di prestito e di traduzione sono riservati per tutti i paesi. L'acquisto della presente copia dell'opera non implica il trasferimento dei suddetti diritti né li esaurisce.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da:

CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali,
Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano

e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

L'editore, per quanto di propria spettanza, considera rare le opere fuori dal proprio catalogo editoriale. La fotocopia dei soli esemplari esistenti nelle biblioteche di tali opere è consentita, non essendo concorrenziale all'opera. Non possono considerarsi rare le opere di cui esiste, nel catalogo dell'editore, una successiva edizione, le opere presenti in cataloghi di altri editori o le opere antologiche.

Nel contratto di cessione è esclusa, per biblioteche, istituti di istruzione, musei ed archivi, la facoltà di cui all'art. 71 - ter legge diritto d'autore.

Maggiori informazioni sul nostro sito: <http://www.loescher.it>

Ristampe

7	6	5	4	3	2	1	N
2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	

ISBN 9788820138097

Nonostante la passione e la competenza delle persone coinvolte nella realizzazione di quest'opera, è possibile che in essa siano riscontrabili errori o imprecisioni. Ce ne scusiamo fin d'ora con i lettori e ringraziamo coloro che, contribuendo al miglioramento dell'opera stessa, vorranno segnalarceli al seguente indirizzo:

Loescher Editore
Via Vittorio Amedeo II, 18
10121 Torino
Fax 011 5654200
clienti@loescher.it

Loescher Editore Divisione di Zanichelli Editore S.p.A. opera con sistema qualità certificato KIWA-CERMET n. 11469-A secondo la norma UNI EN ISO 9001:2008

Coordinamento editoriale: Sara Della Pietra
Progetto grafico: Chialab - Bologna
Stampa: Tipografia Gravinese, Corso Vigevano 46 - 10155 Torino

Indice

Premessa	p.	5
<i>di Gabriele Gori</i>		
Prefazione	p.	7
<i>di Gabriel Del Sarto</i>		
Un percorso tra storie e parole dal progetto NoOut	p.	9
<i>di Federico Batini</i>		
PERCORSI PER LA SCUOLA PRIMARIA		
Microprogettazione didattica – Scuola primaria	p.	21
<i>Percorsi a cura di Martina Evangelista e Simone Cini</i>		
Classe prima	p.	22
Classe quarta	p.	35
Diario di bordo	p.	42
PERCORSI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
Microprogettazione didattica – Scuola secondaria di primo grado	p.	45
<i>Percorsi a cura di Martina Evangelista, Lucia Pastorelli e Simone Cini</i>		
Classe prima	p.	46
Classe terza	p.	64
Diario di bordo	p.	81
Altre attività per la Scuola secondaria di primo grado	p.	83
<i>Percorsi a cura di Lucia Pastorelli</i>		
Crediti	p.	91
Gli autori	p.	93



Premessa

Leggere, scrivere, parlare. Sono azioni che svolgiamo quotidianamente e forse, proprio per questo, abbiamo finito per dimenticare quanto è importante che tutti i bambini e i ragazzi sviluppino competenze e abilità tali da consentire loro di poter compiere, in qualsiasi contesto, queste azioni. È partendo da queste considerazioni e dalla preoccupazione, anche in termini futuri, che suscita la «povertà educativa», che abbiamo deciso di promuovere direttamente, con il concorso di partner qualificati, il pluriennale progetto NoOut.

Queste pubblicazioni e la loro libera diffusione *on-line* sono il segno tangibile dell'intenzione dell'Ente di promuovere presso il maggior numero possibile di insegnanti e di scuole un approccio, sperimentato sul campo e validato anche grazie al contributo dei docenti, che consenta a bambini e ragazzi di sentirsi protagonisti del proprio percorso di istruzione e di sviluppare e «allenare» abilità e competenze per la scuola, per il lavoro, per la vita.

Gabriele Gori
direttore generale
Ente Cassa di Risparmio di Firenze



Prefazione

«Siamo tutti bambini con la barba lunga», disse anni fa, in un'intervista, Domenico Starnone. Parlava degli scrittori, ma mi piace pensare che si riferisse, memore del suo lavoro di una vita, anche al ruolo – senza dubbio fra i più temerari al mondo – di chi insegna. Col tempo, crescendo anche la mia barba, ho appreso che con questa consapevolezza, e solo con questa, è possibile affrontare dignitosamente il lavoro educativo. Si tratta di un atto di umiltà? Anche, certo. In fin dei conti è solo saggezza minima riconoscere che coloro che sanno, anche quando sanno davvero, tutto non possono. La scuola non può tutto, gli insegnanti non possono tutto nella scuola. C'è, però, altro: quello che Starnone ci suggerisce è un atto creativo, che rimescola le carte, che sposta tutto il problema dell'insegnare nella consistenza di un apostrofo. Quello assente, ma presente come un invitato di pietra, nel titolo di un suo delizioso romanzo: *Labilità*.

In questo romanzo, in uno dei primi capitoli, c'è un episodio che sono solito leggere ai colleghi, insegnanti e formatori, quando affronto il tema della didattica (e dell'apprendimento) basata sulle competenze. L'episodio racconta di come un ricordo d'infanzia, riaffiorando progressivamente alla mente del protagonista, scrittore in crisi di identità e di creatività, possa sbloccare nuovamente la sua vita. Questo ricordo parte da un oggetto importante nelle vite di molti bambini: le figurine dei calciatori. Esistevano figurine che capitava di trovare spesso, ne esistevano (e forse ne esistono) altre più rare, esiste infine quella rarissima, quasi introvabile, da collezionisti: in quel caso, in quell'anno, la figurina che rappresentava il grande giocatore Giampiero Boniperti. Al protagonista del racconto non interessa il possesso in sé, non ama il calcio, anche se è stranamente capace nel gioco dello "schiaffo" (che dalle mie parti si chiamava "giocare a patta"): vince e non ne sa comprendere il perché. Il suo desiderio di quella figurina riguarda il bisogno di appartenenza a un gruppo, il non essere escluso ma incluso. Le competenze, d'altronde, riguardano esattamente l'inclusione e l'esclusione.

Bene, questo ragazzo matura una decisione imprevedibile: non cerca il Boniperti, se lo costruisce disegnandolo su un cartoncino. Una scorciatoia per rendersi importante con i compagni. L'indomani, con una sicurezza che sorprende lui per primo, decide, al termine delle lezioni, di farlo vedere "gratis" ai suoi compagni invidiosi. Insomma esibisce un falso.

Lo schiaffo – il nostro ragazzo divenuto uomo lo ricorda ancora vividamente – lo subì dalla realtà; quella sua abilità creativa, quella potenzialità di uscire dagli schemi, gli procurò una profonda ferita: lo sguardo dei compagni che lo fece sentire fuori posto, ridicolo.

Questa metafora ci racconta molto su quello che significa educare alle competenze, intese come elemento necessario e decisivo nella costruzione della propria vita. Le competenze di vita (*life skills*) sono la matrice generativa del lavoro basato su competenze non effimere, non schiacciate sul mercato e tantomeno escludenti. Esse riportano il nostro sguardo su quel labile confine che c'è fra una fantasia capace di trasformare, fino a creare una nuova realtà, e una fantasia che diventa rifugio alienante in cui il principio di concretezza è pericolosamente annullato. Perché se è vero che la realtà vera non è conoscibile e che tutti noi viviamo in una costruzione soggettiva, nella quale le opinioni spesso contano più dei fatti, è pur vero che solo attraverso il dialogo, l'ascolto, noi possiamo pensare di costruire insieme un tempo nel quale condividere un destino.

Sono portato, quindi, a pensare che il nostro destino sia il risultato di un equilibrio o di un disequilibrio fra queste due potenze desideranti. La prima porta alla trasfigurazione del mondo, alla possibilità di elevare l'esperienza, l'altra, quella alienante, porta alla finzione intesa come falsificazione.

Sì, il confine è labile, come con la letteratura: «Quando si scrive – continua Starnone in quell'intervista, – si parla da soli, si fanno gesti, si vedono cose e persone. Ma non sono allucinazioni, chiedi a Flaubert, è letteratura».

Gabriel Del Sarto



Un percorso tra storie e parole dal progetto NoOut

di Federico Batini

Oggi è ragionevolmente impossibile affermare che l'intelligenza è un dono di natura. Come già intuito in passato dagli studiosi di educabilità cognitiva (Feuerstein, Buchel, Paour, De La Garanderie, solo per citarne alcuni), l'intelligenza è modificabile, a patto che tutti (insegnanti ed allievi) ne siano consapevoli e scelgano davvero di agire in questa direzione. Nessuno nasce di legno e nessuno lo diventa. A patto di volerlo.

Roberto Trincherò¹

Il progetto denominato NoOut (originariamente Orientadropout) si colloca nel panorama nazionale come ricerca-azione-intervento sperimentale contro la dispersione scolastica, a partire dal territorio toscano. Si tratta di un complesso intervento pluriennale attraverso il quale l'Ente Cassa di Risparmio di Firenze vuole intervenire per prevenire e curare la "povertà educativa" che prelude, con molta probabilità, alla povertà futura vera e propria. Le evidenze sulla relazione tra livello di istruzione posseduto e collocazione occupazionale e reddituale futura sono confermate anche da studi recenti: lo studio *LOST: dispersione scolastica. Il costo per la collettività e ruolo di scuole e terzo settore*, curato da Daniele Checchi (2014)², ha evidenziato come il costo sociale della dispersione sia stimabile, in Italia, in una forbice prudenzialmente compresa tra 1,4% e 6,8% del PIL³. Una cifra enorme che incide poi notevolmente sulle aspettative di reddito complessive mediamente fruibili nel corso di una vita. Incalcolabili sono, invece, le perdite individuali

1 R. Trincherò, "Si nasce di legno o ci si diventa? Il mito dell'intelligenza come dono di natura", in F. Batini, M. Bartolucci, *Dispersione scolastica. Ascoltare i protagonisti per comprenderla e prevenirla*, FrancoAngeli, Milano 2016.

2 D. Checchi, *LOST: dispersione scolastica. Il costo per la collettività e ruolo di scuole e terzo settore*, ricerca realizzata da WeWorld in collaborazione con Fondazione Giovanni Agnelli e Associazione B. Trentin, 2014, consultabile on-line su www.weworld.it (ultima consultazione 20 maggio 2016).

3 Il calcolo tiene in considerazione una rivalutazione oscillante tra 1 e 5%, da qui la forbice sul PIL.

ulteriori, non riferibili al solo reddito, intese come minore capacità di agire e di comprendere con tutte le conseguenze che questo comporta anche in termini affettivi, emotivi, di percezione di sé e della propria vita.

Individuando dunque nella povertà educativa un'emergenza determinata principalmente dalla dispersione scolastica, si è scelto di agire in questa direzione, con la consapevolezza che la situazione italiana non è semplice e il lavoro da fare è molto⁴.

La dispersione viene definita normalmente attraverso due indicatori: «Il primo è rappresentato dal tasso di abbandono che indica la percentuale di coloro che cessano di frequentare senza portare a termine l'annualità scolastica sul totale degli iscritti, e il secondo fa riferimento al tasso di ripetenza che, prendendo come misura lo stesso universo, indica la percentuale di coloro che vengono "bocciati" e quindi debbono ripetere la stessa annualità scolastica. La dispersione scolastica è un fenomeno che caratterizza particolarmente la classe d'inizio di ogni ciclo ed è indicativa di resistenze e di una certa "scrematura" dell'utenza»⁵. Se anziché isolare i dati relativi a un anno si esaminano le coorti di età, la situazione diventa più realistica e più grave: se si rilevano infatti i tassi di abbandono dai dati sulle mancate re-iscrizioni dichiarate dalle scuole e raccolti dal MIUR, concentrandosi su due anni scolastici successivi (2010-11 e 2011-12), i tassi di abbandono per ogni singolo grado (dalla classe prima della secondaria di primo grado all'ultima classe della scuola secondaria di secondo grado) si cumulano in un tasso di abbandono complessivo pari al 30% per ogni coorte di età⁶.

4 La situazione italiana è, nel contesto europeo, particolarmente preoccupante, anche limitandosi ai soli "privi di titolo" contabilizzati. La Strategia Europa 2020, ha infatti posto tra gli obiettivi prioritari per i Paesi membri, la riduzione al 10% della quota di ESL (*early school leavers*: i giovani tra i 18 e i 24 anni privi di titoli o qualifiche successivi alla licenza media). Il nostro Paese, con il 17,6% di ESL (rilevazione MIUR 2012), si colloca lontanissimo dall'obiettivo e dalla media europea del 12,8% (in quart'ultima posizione tra i 27 Paesi della UE). I dati sono, comunque, perlomeno sottostimati come è evidente da quanto rilevato in questo stesso paragrafo. L'Italia ha inoltre la peculiarità preoccupante di dati disomogenei sul territorio nazionale, fatto che evidenzia un problema di pari opportunità enorme. Cfr. F. Batini, *Drop-out*, Fuorionda, Arezzo 2014.

5 Id. (a cura di), *La scuola che voglio. Idee, riflessioni, azioni, contro il disagio e la dispersione scolastica*, Zona, Arezzo 2012, p. 26.

6 R. Maurizio, Ghost. *Indagine sui giovani che non studiano, non lavorano o non si formano (i NEET): esperienze e politiche*, WeWorld Onlus, Milano 2015. Non risulterà complesso comprendere come il dato è comunque sottostimato (per quanto già abnorme) in quanto si riferisce alle mancate iscrizioni formalizzate mentre è noto il fenomeno delle "non frequenze" (Batini, Bartolucci, *Dispersione scolastica*, op. cit.) che, senza formalizzare il proprio abbandono, comportano l'impossibilità di raggiungere risultati, competenze, titoli. Le non frequenze prive di formalizzazione determinano il fenomeno delle re-iscrizioni di ufficio da parte delle scuole e dunque facilitano la composizione delle classi, il mantenimento degli organici ecc.

L'intenzione del progetto era dunque quella di agire, sperimentalmente, attraverso attività che favoriscano lo sviluppo e il rinforzo delle competenze strategiche di *literacy* e *numeracy* (strategiche per il loro ruolo di competenze prodromiche rispetto alle altre), di aprire prospettive future attraverso l'orientamento, e di potenziare a più livelli oltre ai due già richiamati, attraverso le azioni di lettura. Le azioni si sono svolte, in tutti i gradi (dalla scuola primaria sino ai ragazzi inseriti nella formazione professionale, nei percorsi per Drop Out), in affiancamento ai docenti curricolari per facilitare, da parte loro, lo sviluppo di competenze didattiche adeguate (sia attraverso azioni di formazione consulenziale rivolte ai docenti delle classi sperimentali, sia attraverso azioni di formazione rivolte all'intero collegio docenti per diffondere conoscenze derivanti dalla ricerca, dalle normative e pratiche didattiche di successo sperimentate).

Il progetto si sviluppa in un complesso percorso pluriennale, con l'intento di comprendere a fondo le dinamiche della dispersione scolastica e, soprattutto, di sperimentare e diffondere metodi, strumenti e azioni volti a promuovere una "cultura" della prevenzione, a partire dalle scuole primarie. NoOut prevede dunque azioni sistemiche che intervengono sui diversi soggetti coinvolti:

- sugli studenti dei diversi ordini e gradi;
- sui dropout;
- sui docenti dei diversi ordini e gradi;
- sulle comunità professionali delle scuole coinvolte;
- sui formatori dei percorsi di formazione professionale.

È con queste basi che nasce il progetto promosso e finanziato dall'Ente Cassa di Risparmio di Firenze con il partenariato di diversi enti e istituzioni: Ente Cassa di Risparmio di Firenze – promuove la crescita civile e lo sviluppo della città di Firenze e dei territori di riferimento; ISFOL Istituto per lo sviluppo della formazione professionale dei lavoratori – opera nel campo della formazione, del lavoro e delle politiche sociali, al fine di contribuire alla crescita dell'occupazione, al miglioramento delle risorse umane, all'inclusione sociale e allo sviluppo locale; Dipartimento di Filosofia, Scienze sociali, umane e della formazione dell'Università degli Studi di Perugia – promuove lo sviluppo di una cultura umanistica capace di interpretare le complesse dinamiche sociali della contemporaneità; Associazione Pratika – opera su

percorsi di qualifica, orientamento, prevenzione dispersione scolastica e bullismo, competenze, formazione insegnanti, approcci preventivi e curativi per Drop out, Neet; Associazione Nausika e LaAV –promuovono la narrazione, la scrittura (Scuola di narrazioni) e la lettura come strumenti di sviluppo delle comunità locali e delle persone, Nausika promuove il movimento nazionale di volontari per le Letture ad alta VOCE (LaAV).

Il progetto coinvolge sul campo cinque istituti scolastici e tre agenzie formative: Istituto comprensivo “IV Novembre” (Arezzo); Istituto comprensivo Scandicci II “ Altiero Spinelli” (Scandicci, FI); Istituto comprensivo “Don Milani” (Montespertoli, FI); ITIS “G. Galilei” (Arezzo); ITIS “L. Da Vinci” (Firenze); Associazione Pratika (Arezzo); Agenzia Metaphora (Arezzo); Istituto “Don Facibeni” (Firenze).

Tra i molti obiettivi del progetto che, ovviamente, mira anche ad avere effetti immediati sui bambini e ragazzi coinvolti, c'è anche quello di verificare sul campo percorsi e strumenti e renderli disponibili al maggior numero possibile di insegnanti.

Questi percorsi vanno interpretati in questo senso, come strumenti in grado di fornire agli insegnanti un percorso replicabile o singole attività da usare per favorire lo sviluppo di abilità e competenze. Si tratta di percorsi o strumenti che sono progettati (e valutati sul campo, grazie al contributo degli insegnanti affiancati e ai fondamentali *feedback* degli studenti) per perseguire obiettivi di apprendimento. Questa concezione richiede dunque di assumere e accettare alcuni punti che, nella ricerca educativa, sono ormai condivisi:

- l'apprendimento è favorito dall'attivazione dei soggetti in apprendimento⁷;
- l'apprendimento richiede la partecipazione attiva dei soggetti, il loro coinvolgimento⁸;
- l'apprendimento deve avere senso per i soggetti che ne sono destinatari⁹;
- bambini e studenti hanno il diritto di esprimere le loro opinioni sui

7 J. Hattie, *Visible Learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*, Routledge, London 2009.

8 M. Bartolucci, F. Batini, *C'era una volta un pezzo di legno*, FrancoAngeli, Milano 2016.

9 M. Fielding, "Transformative approaches to student voice: Theoretical underpinnings, recalcitrant realities", in *British Educational Research Journal*, 30, 2 (April) 2004, pp. 295-311; Id., "'New wave' student voice and the renewal of civic society", in *London Review of Education*, 2, 3 (November) 2004, pp. 197-217; A. Cook-Sather, "Sound, Presence, and Power: 'Student Voice' in Educational Research and Reform", in *Curriculum Inquiry*, 36, 2006, pp. 359-390.

percorsi che devono frequentare e le loro opinioni debbono essere prese in considerazione¹⁰;

- il ruolo di un insegnante non è più quello di colui che trasmette conoscenze e dispensa informazioni¹¹;
- l'intelligenza non è un dono di natura ma si sviluppa a seconda dei materiali disponibili, delle situazioni e degli stimoli proposti¹²;
- gli obiettivi di apprendimento espressi in termini di competenze hanno ordini di priorità e le competenze di base e quelle di cittadinanza sono, in tal senso, prioritarie;
- tra le competenze di base, quelle riferibili alla *literacy* e alla *numeracy* sono fondamentali anche perché funzionali allo sviluppo di ulteriori apprendimenti;
- gli errori sono parte fondamentale del processo di apprendimento;
- occorre organizzare contesti e situazioni di apprendimento per facilitare l'attivazione degli studenti e non relegarli a un ruolo passivo;
- l'attività e il protagonismo degli studenti devono essere al centro della didattica¹³;
- gli insegnanti debbono assumere un atteggiamento facilitante;
- gli insegnanti debbono valorizzare ogni piccolo apprendimento e mirare al successo formativo dei propri studenti;
- il successo formativo non può coincidere con il possesso di nozioni e/o informazioni;
- l'apprendimento avviene più facilmente utilizzando attività complesse e realistiche con conseguenze reali.

Ci incontriamo prestissimo con l'apprendimento: quando impariamo a riconoscere dei volti, quando impariamo a muovere i nostri arti consapevolmente, quando riconosciamo oggetti, quando iniziamo a parlare (apprendimento molto complesso, motorio e cognitivo al contempo) e impariamo la lingua madre (senza il concorso di nessuna teoria e di nessuna sanzione) e più avanti... quando impariamo ad allacciarci le scarpe, quando

10 Bartolucci, Batini, *C'era una volta un pezzo di legno*, op. cit.

11 F. Batini, *Insegnare e valutare per competenze*, Loescher, Torino (in corso di stampa).

12 Trincherò, "Si nasce di legno o ci si diventa?", op. cit.

13 Fielding, "Transformative approaches to student voice", op. cit.; Id., "'New wave' student voice and the renewal of civic society", op. cit.; Cook-Sather, "Sound, Presence, and Power", op. cit.

impariamo ad andare in bicicletta, quando impariamo a nuotare, quando impariamo a dare un nome alle nostre emozioni, quando impariamo a dare un bacio, quando impariamo una nuova lingua e la sperimentiamo con qualcuno.

L'apprendimento è una delle più belle esperienze che si possano fare; non deve accadere che qualcuno pensi che non sia un'esperienza adatta a lui o lei.

Questi percorsi e queste attività non hanno senso se proposti con un atteggiamento sanzionatorio, senza ricordare che il bisogno di motivazione è quotidiano, senza tenere a mente che sono gli studenti i protagonisti del processo di apprendimento e che il sistema di istruzione è pensato e disegnato per loro. La centratura sull'attivazione per accendere la motivazione e produrre, realmente, apprendimenti ha mostrato la propria efficacia sul campo. Sarebbe sufficiente la lettura dei prodotti dei bambini per le attività di valutazione del progetto, per comprendere cosa accade quando gli allievi possono co-costruire il proprio apprendimento, quando hanno la possibilità di esprimersi e cimentarsi supportati dall'atteggiamento facilitante e non direttivo di chi conduce il gruppo.

Gli strumenti linguistici sono importanti: essere in grado di comunicare, di produrre e comprendere testi di ogni tipo è fondamentale per la vita quotidiana. Leggere senza fatica, sviluppare l'immaginazione, assumere il punto di vista di altre persone, sono solo alcuni dei traguardi favoriti dai percorsi qui presentati.

I riferimenti normativi principali per perseguire le competenze linguistiche si trovano nel Decreto ministeriale n. 139, del 22 agosto 2007 (*Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione*)¹⁴.

In riferimento all'asse dei linguaggi, il Decreto dice infatti:

14 Importante notare come vengano esplicitamente assunte, in questo documento, le definizioni di conoscenze, abilità e competenze contenute nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 7 settembre 2006. Il Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli le definisce così: «*Conoscenze*: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche. / *Abilità*: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti). / *Competenze*: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia».

L'asse dei linguaggi ha l'obiettivo di fare acquisire allo studente la padronanza della lingua italiana come ricezione e come produzione, scritta e orale; la conoscenza di almeno una lingua straniera; la conoscenza e la fruizione consapevole di molteplici forme espressive non verbali; un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. La padronanza della lingua italiana è premessa indispensabile all'esercizio consapevole e critico di ogni forma di comunicazione; è comune a tutti i contesti di apprendimento ed è obiettivo delle discipline afferenti ai quattro assi.

Il possesso sicuro della lingua italiana è indispensabile per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri, per far crescere la consapevolezza di sé e della realtà, per interagire adeguatamente in una pluralità di situazioni comunicative e per esercitare pienamente la cittadinanza.

In particolare le prime tre competenze dell'asse dei linguaggi definiscono la padronanza della lingua italiana e sono:

Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; Leggere, comprendere ed interpretare testi; Produrre testi di vario tipo in relazione a differenti scopi comunicativi¹⁵.

Le tre competenze obiettivo consentono di perseguire le seguenti abilità:

Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale; Cogliere le relazioni logiche tra le varie componenti di un testo orale; Esporre in modo chiaro, logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati; Riconoscere differenti registri comunicativi di un testo orale; Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni e idee per esprimere anche il proprio punto di vista; Individuare il punto di vista dell'altro in contesti formali ed informali; Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi; Applicare strategie diverse di lettura; Individuare natura, funzione e principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo; Cogliere i caratteri specifici di un testo letterario; Ricercare, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo; Prendere appunti e redigere sintesi e relazioni; Rielaborare in forma chiara le informazioni; Produrre testi corretti e coerenti adeguati alle diverse situazioni comunicative.

15 Le altre competenze obiettivo del medesimo asse sono: «Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi; utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario; utilizzare e produrre testi multimediali».

La finalizzazione specifica delle attività presentate in questo volume non esaurisce, infatti, i loro effetti. Complessivamente e con il concorso delle altre azioni del progetto (in particolare delle routinarie attività di lettura ad alta voce) consentono di “allenare” e/o sviluppare le differenti abilità elencate.

L'altro documento di riferimento, fondamentale per la definizione degli obiettivi di apprendimento, è quello delle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, che nel profilo dello studente¹⁶ afferma: «Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni»¹⁷. Si richiama poi esplicitamente alle competenze chiave dell'Unione Europea¹⁸, che riproduce integralmente, la prima delle quali recita:

La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Il contributo che vogliamo dare con questi percorsi, e per il quale ringraziamo tutti coloro che abbiamo incontrato in questo densissimo anno di lavoro (studenti, insegnanti, dirigenti, genitori, personale ausiliario ecc.), è quello di proporre una logica e una modalità di lavoro. Ciascuno, a partire dalle attività proposte, può costruirne di ulteriori, di migliori, di più capaci a favorire il raggiungimento di obiettivi di apprendimento nel maggior numero possibile di studenti. La nostra speranza è che le attività proposte

16 Si ricorda che il profilo dello studente al termine del primo ciclo è regolativo, ovvero ha la funzione di orientare la didattica.

17 Dopo aver definito, in termini generali, lo studente, richiamano alla sua autonomia e responsabilità: «Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco».

18 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).

possano essere condivise con i colleghi (il sito www.dispersione.it è, in tal senso, a disposizione) e che questi percorsi vengano messi a disposizione di tutti¹⁹.

Non ho mai insegnato nulla ai miei allievi, ho solo cercato di metterli nelle condizioni migliori per imparare.

Albert Einstein

¹⁹ Oltre alle copie cartacee è disponibile la versione e-book scaricabile gratuitamente al link www.dispersione.it.



Percorsi per la Scuola primaria



Microprogettazione didattica

Scuola primaria

Asse linguistico

Percorsi a cura di *Martina Evangelista* e *Simone Cini**

OBIETTIVI GENERALI

Rinforzare le competenze dell'asse dei linguaggi, le strategie di *coping***, le competenze narrative e le competenze relative all'espressione di sé.

DURATA

50 ORE per classe. Il peso orario era così articolato nel progetto NoOut: 20 ore sono state dedicate alle competenze dell'asse linguistico, 20 ore al *training* di lettura e 10 ore all'orientamento narrativo. Le attività possono essere usate in modo diverso ricomponendole secondo le proprie necessità. Per ottenere maggiori risultati in termini apprenditivi e di *empowerment*, le attività quotidiane di lettura ad alta voce, protratte anche per l'intero anno scolastico, risultano fondamentali da affiancare alle attività per allenare le competenze.

N.B. All'inizio e alla fine di ogni incontro si compila, in maniera partecipata, il diario di bordo riprodotto in fondo alle schede attività.

* Supervisione scientifica e contributo all'ideazione di Federico Batini, *editing* di Gloria Capecchi, Laura Beone ed Ermelinda De Carlo.

** Il termine *coping* significa fronteggiamento, gestione attiva, risposta efficace, capacità di risolvere i problemi. Indica l'insieme di strategie mentali e comportamentali che sono messe in atto per fronteggiare una certa situazione.



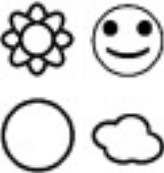
Classe prima

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
<i>Iole, la balena mangiaparole</i>	180 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di “allenare” le competenze relative all’ascolto e alla comprensione di testi, e in seguito quelle di espressione orale, scrittura e produzione creativa.</p> <p>L’insegnante effettua la lettura integrale del libro <i>Iole, la balena mangiaparole</i> ad alta voce (Gioia Marchegiani, <i>Iole, la balena mangiaparole</i>, Gribaudo, Milano 2012).</p> <p>Si consiglia, durante la lettura, di mostrare alla LIM le bellissime immagini del libro che si possono reperire su Internet (ricerca su Google Immagini).</p> <p>Terminata la breve lettura, si chiede ai bambini di esplicitare i propri commenti sulla storia appena ascoltata (in questo modo si verificano anche i livelli di comprensione raggiunti). Occorre evitare di “forzare” le interpretazioni assumendo un atteggiamento facilitante anziché un atteggiamento correttivo.</p> <p>Effettuata la lettura e dopo lo scambio di impressioni, ogni alunno dovrà disegnare tre parole, a propria scelta, fra quelle ascoltate nella storia, su altrettanti fogli.</p> <p>Si lasceranno poi gli alunni liberi di girare per la classe per scambiarsi i disegni; ciascuno può scambiare uno o più disegni, l’importante è che ognuno rimanga sempre con tre disegni e che ne scambi almeno uno con qualche compagno/a.</p> <p>La fase successiva prevede la formazione di microgruppi a discrezione dei bambini coinvolti o dell’insegnante.</p> <p>Ogni gruppo ha il compito di inventare e raccontare tramite disegni una piccola storia che contenga tutte le parole che i bambini del gruppo hanno sui propri fogli.</p> <p>Ogni gruppo racconta ad alta voce la propria storia a tutta la classe e ascolta i <i>feedback</i> dei compagni, in assenza di giudizio (molto importante favorire l’espressione di commenti ed emozioni non giudicanti).</p> <p>Se praticabile, l’ultima fase prevede la scrittura sul quaderno di alcune parole chiave e di alcuni disegni per riprodurre la storia inventata.</p>
Foto-collage	120 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di favorire una presentazione dei bambini e un racconto di sé. Quali sono i loro gusti, le loro preferenze, che cosa è importante per loro? L’attività allena le competenze relative alla narrazione di sé e contribuisce a riflettere sulla propria identità.</p> <p>Si tratta di un’attività strategica, da svolgersi a inizio anno, che consente di esprimere concetti abbastanza complessi, pur non avendo bisogno di competenze legate alla scrittura che i bambini in prima stanno ancora sviluppando.</p> <p>Si consegnano a ogni bambino un cartoncino vuoto (formato almeno A3), forbici a punta arrotondata, colla e pennarelli. Si mettono a disposizione della classe moltissime riviste di vario tipo, possibilmente di viaggio, natura, fotografia, ma anche di sport, moda, cultura purché ricche di immagini.</p>



Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Ognuno può sfogliare più riviste per poi scegliere e ritagliare alcune immagini che compongano, complessivamente, un racconto su di sé. Le immagini possono essere incollate in modo personale e creativo sul cartoncino. Concluso il lavoro, dopo il riordino dei materiali, ogni bambino presenta e racconta agli altri il proprio <i>foto-collage</i>, cercando di motivare le varie scelte effettuate.</p>
<p>Prime forme di componenti poetici: acrostici</p>	<p>120 minuti</p>	<p>Questa attività allena le competenze relative alla produzione scritta di testi creativi. Si tratta di un'attività molto semplice, che consente di formulare i primi pensieri personali attraverso la scrittura di semplici parole.</p> <p>Si chiede ai bambini di scrivere il proprio nome in stampatello maiuscolo, in verticale, al centro di un foglio di quaderno. Ogni lettera maiuscola sarà l'iniziale di una parola riferita a sé (aggettivi, colori preferiti, animali ecc.). Secondo la forma dell'acrostico¹, in cui le iniziali dei singoli versi lette in ordine formano una parola o frase, tutte le parole scritte in successione formeranno un pensiero poetico che descrive se stessi.</p> <p>Terminata la parte di scrittura si può illustrare con un disegno il proprio componimento.</p> <p>Quest'attività consente a tutti gli studenti, anche quelli che hanno maggiori difficoltà, di cimentarsi con un elaborato scritto, sperimentando il successo formativo.</p>
<p>Domino delle parole</p>	<p>120 minuti</p>	<p>Questa attività, attraverso un approccio ludico, mobilita da un lato le competenze grammaticali e fonologiche, relative alla divisione in sillabe delle parole, e dall'altro quelle linguistico-lessicali. Il docente introduce l'attività illustrando le regole del domino delle parole. Ogni bambino dovrà costruire una parola con le carte-sillabe a disposizione. Successivamente, a turno ognuno dovrà formare una nuova parola a partire dalle sillabe delle parole precedenti. Vince chi resta per primo senza carte.</p> <p>È importante che le regole siano ben chiare. Il docente può fare degli esempi e successivamente chiedere: "Chi ha capito e vuole provare a spiegarlo ai compagni?" A livello didattico questo momento di restituzione rappresenta per il docente un <i>feedback</i> importante di comprensione e per i ragazzi un momento di rassicurazione e rinforzo delle regole.</p> <p>Dopo la spiegazione presentata dai/dal bambini/o, il docente suddivide i bambini in gruppi di 4, 5 o 6. Successivamente assegna 15, 12 o 10 carte a ciascun bambino.</p> <p>Il gioco inizia mettendo le carte a terra e facendo pescare una carta a testa fino a esaurimento.</p> <p>Al termine dell'attività i bambini avranno ampliato il repertorio di parole a loro disposizione e allo stesso tempo consolidato le abilità di sillabazione, in un'ottica di miglioramento della letto-scrittura. Questa attività, inoltre, allena sincreticamente le competenze trasversali di partecipazione e cittadinanza attiva, in particolare il rispetto dei turni e delle regole.</p> <p>È possibile scaricare dal sito www.dispersione.it il link con i materiali del gioco oppure ogni docente può costruire le carte con le sillabe a suo piacere.</p>

1 Si rimanda per una corretta definizione a [http://www.treccani.it/enciclopedia/acrostico_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/acrostico_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 18 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
<p>Passiamoci la faccia</p>	<p>30 minuti</p>	<p>Con questa attività i bambini allenano la capacità di attenzione espressiva, focalizzando l'attività cognitiva su un determinato compito. L'attività viene proposta su tre livelli di complessità. Il docente consegna una scheda (<i>Scheda 1</i>) e invita i bambini inizialmente a colorare i simboli soltanto quando compaiono in questa sequenza:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Tutte le altre sequenze non hanno valore e non vanno colorate. Man mano il docente può rendere più complesso il compito proponendo di colorare solo quando compare questa sequenza:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Tutte le altre sequenze non hanno valore e non vanno colorate. In una terza fase si può aumentare il livello di complessità, invitando a colorare di rosso la seguente sequenza:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>In verde, invece quest'altra:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Tutte le altre sequenze non hanno valore e non devono essere colorate.</p>
<p>Cruciverba degli animali</p>	<p>120 minuti</p>	<p>Questa attività si costruisce a partire da un cruciverba. L'obiettivo è potenziare il repertorio linguistico dei bambini a partire da un'area semantica che da sempre appassiona i più piccoli: gli animali. Il docente mostra il cruciverba (<i>Scheda 2</i>) e illustra con parole semplici l'attività. A ogni striscia numerata del cruciverba i bambini dovranno associare il nome dell'animale raffigurato nel riquadro con il numero corrispondente. Una volta completato il cruciverba, i bambini dovranno scegliere un animale e disegnarlo, includendo nel disegno altri elementi (paesaggio ecc.). La richiesta, naturalmente, dovrà essere calibrata sui bambini. L'invito è di non far eseguire disegni troppo complessi, in modo da poter mettere tutti i bambini nelle condizioni di lavorare serenamente. Ogni bambino nel proprio disegno realizzato dovrà indicare con un numero tutti quegli elementi di cui non sa scrivere la relativa parola.</p>



Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>A turno ogni bambino dovrà condividere con la classe le parole che non sa scrivere e farsi aiutare dai compagni a scriverle correttamente alla lavagna.</p> <p>Questa attività consente ai bambini di imparare a scrivere parole nuove, promuovendo l'apprendimento per scoperta e valorizzando la <i>peer education</i>.</p>
<p>Un respirone e... leggiamo ad alta voce</p>	<p>120 minuti</p>	<p>Per questa attività si utilizzano le parole sugli animali che i bambini hanno scritto in precedenza, a partire dal cruciverba.</p> <p>È consigliabile recarsi in palestra o in un'aula abbastanza spaziosa e senza banchi. L'obiettivo è potenziare le competenze di lettura ad alta voce e rinforzare la fiducia in se stessi e nel gruppo.</p> <p>Si inizia con piccoli giochi di movimento, respirazione e rilassamento per allentare la tensione. Dopo essersi mossi liberamente nello spazio e aver fatto dei respiri profondi, si procede con delle espirazioni prolungate emettendo ogni volta il suono di una vocale.</p> <p>In seguito si prova a riprodurre il respiro del calabrone, ovvero si espira lentamente attraverso le narici emettendo un suono a bocca chiusa in modo da far vibrare lo spazio interno sotto le labbra e il palato molle (la parte in alto dentro la bocca).</p> <p>Dopo alcuni tentativi si può chiedere ai bambini se conoscono o riescono a immaginare il modo di respirare di altri animali, e si può giocare ancora un po' a emettere suoni, alternando momenti in cui si cerca di parlare ad altissima voce (bisogna richiamare qui tutti gli animali del mondo) a momenti in cui si sussurra (gli animali sono stanchi, dormono, non dobbiamo svegliarli).</p> <p>Si procede con un veloce <i>excursus</i> in cui si riproducono in coro nella maniera migliore possibile i versi di animali comuni e meno comuni.</p> <p>A questo punto, in cerchio, ogni bambino legge le proprie parole sugli animali. Quando un determinato animale viene nominato, i bambini che hanno scritto la parola di quell'animale devono farne il verso.</p> <p>L'insegnante può anche assegnare un volume a cui deve essere letta la parola dove 0 è il silenzio e 10 è il massimo volume.</p>
<p>Un grande compagno...</p>	<p>120 minuti</p>	<p>Questa è un'attività che può essere proposta a metà percorso per far riflettere i bambini sugli apprendimenti che stanno conseguendo, e quindi anche per motivarli. Si creano dei gruppi e si consegna a ogni gruppo un grande cartellone che riporta il disegno di una sagoma umana stilizzata (può essere utilizzata quella presente nella <i>Scheda 4</i>). Si chiede di scrivere sulla testa le cose nuove che si sono scoperte, sulle mani le cose che si sono imparate a fare e sul cuore le emozioni provate. Concluso il lavoro si può colorare e decorare la grande sagoma, a cui si può anche dare un nome, e che resterà appesa in classe a fare compagnia e a dare aiuto ai bambini durante l'anno scolastico.</p>

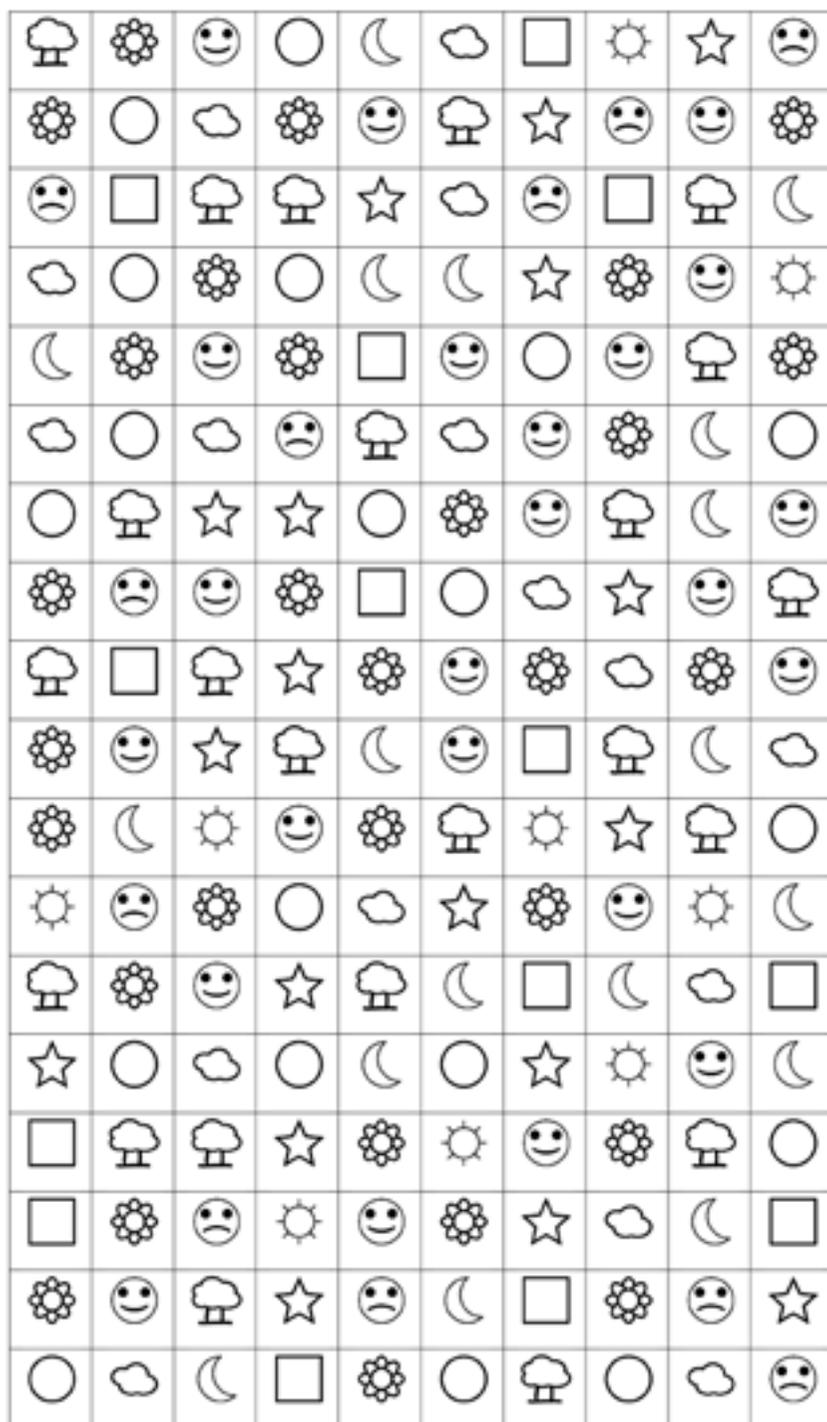
Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Anche in prima si fa la rima	120 minuti	<p>Questa attività si pone l'obiettivo di lavorare in maniera divertente sulle competenze di letto-scrittura. A questo scopo si sceglie di lavorare sulla rima, chiedendo ai bambini se conoscono delle canzoncine e filastrocche e se riescono a spiegare che cos'è una rima.</p> <p>Una volta giunti a una spiegazione semplice e chiara, si possono leggere alcune filastrocche in rima di Gianni Rodari, provando a interrompere la lettura quando sta per arrivare una parola in rima per vedere se i bambini riescono a capire quale sia la parola mancante (generalmente questa attività parte in maniera spontanea dagli studenti).</p> <p>Per potenziare l'apprendimento si può utilizzare, proiettando sulla LIM, il gioco didattico Rimabit presente sul sito INDIRE². L'attività può essere conclusa con la lettura della <i>Filastrocca delle buone maestre</i> di Bruno Tognolini, dal programma TV "La Melevisione", RAI3, puntata del 17 novembre 2004.</p> <p><i>Maestra, insegnami il fiore ed il frutto</i> – Col tempo, ti insegnerò tutto <i>Insegnami fino al profondo dei mari</i> – Ti insegno fin dove tu impari <i>Insegnami il cielo, più su che si può</i> – Ti insegno fin dove io so <i>E dove non sai?</i> – Da lì andiamo insieme <i>Maestra e scolaro, un albero e un seme</i> <i>Insegno ed imparo, insieme perché</i> <i>Io insegno se imparo con te</i></p>
Io sono... Se io fossi...	120 minuti	<p>Questa attività, che segue la precedente, ha lo scopo di lavorare sulle competenze di scrittura dei bambini. L'obiettivo è scrivere delle parole in rima (ma questo aspetto non è dirimente) per completare delle frasi che esprimano un pensiero su di sé.</p> <p>Naturalmente, dato il tema, con questa attività si lavora anche su dimensioni orientative legate alla riflessione sul sé.</p> <p>È consigliabile proporre di illustrare ogni filastrocca per poi editarle tutte in un piccolo libro di classe che sarà consegnato ai bambini e alle loro famiglie a fine anno scolastico.</p> <p>(Per questa attività si consiglia l'utilizzo delle <i>Scheda 3a</i>; <i>Scheda 3b</i>; <i>Scheda 3c</i>).</p>
A lieto fine	120 minuti	<p>Per l'attività di valutazione e autovalutazione finale si consiglia di riportare alla memoria dei bambini tutto il percorso svolto. Un modo efficace può essere quello di creare un breve montaggio video di fotografie effettuate durante tutti gli incontri; il montaggio può essere corredato da una canzone significativa e da alcune parole chiave emerse durante il percorso. Dopo aver mostrato il video e aver raccolto le loro emozioni a riguardo, si consegna</p>

2 Cfr. http://sviluppo.indire.it/area_bambini/dr_bit/rima.htm (ultima consultazione 19 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>a ciascun alunno un foglio in formato A3 che riporta il disegno stilizzato di una sagoma umana (<i>Scheda 4</i>), con testa, cuore e mani molto grandi. L'obiettivo è quello di mappare le competenze che i bambini percepiscono di avere acquisito. Si stimola una riflessione sul fatto che quando i bambini hanno iniziato il percorso erano apparentemente tutti uguali, invece ognuno di loro è unico e speciale e ha delle proprie caratteristiche; inoltre durante questo viaggio, ognuno di loro probabilmente è cresciuto. Si invita a creare un ritratto personale di se stessi, a seguito del percorso svolto. Sulla testa si scrivono tutte le cose nuove che si sono scoperte, sulle mani tutte le cose che si sono imparate a fare e sul cuore le emozioni che si sono provate. Finita la parte di scrittura, si può decorare, colorare, personalizzare la propria sagoma.</p> <p>Come conclusione si può fare una foto di gruppo di tutti i bambini con i loro ritratti competenti!</p>

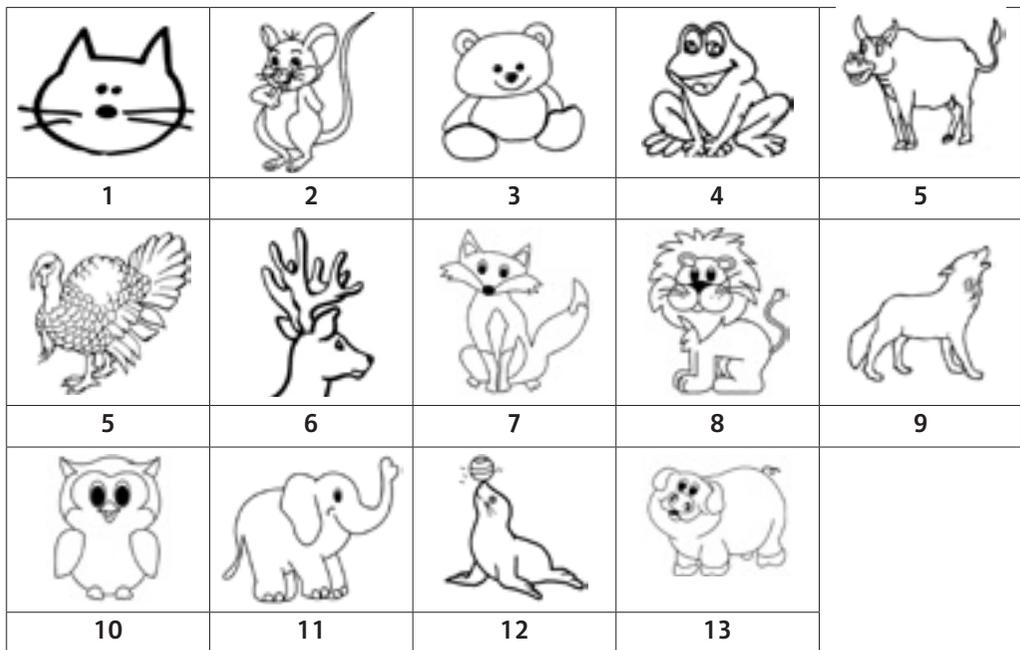
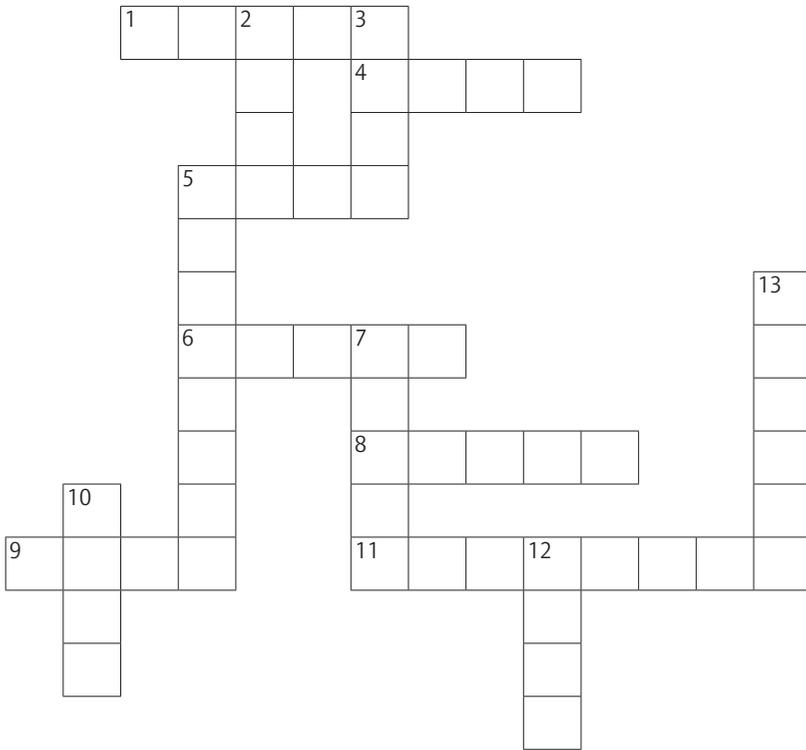
Scheda 1 – Passiamoci la faccia

Alunno classe data

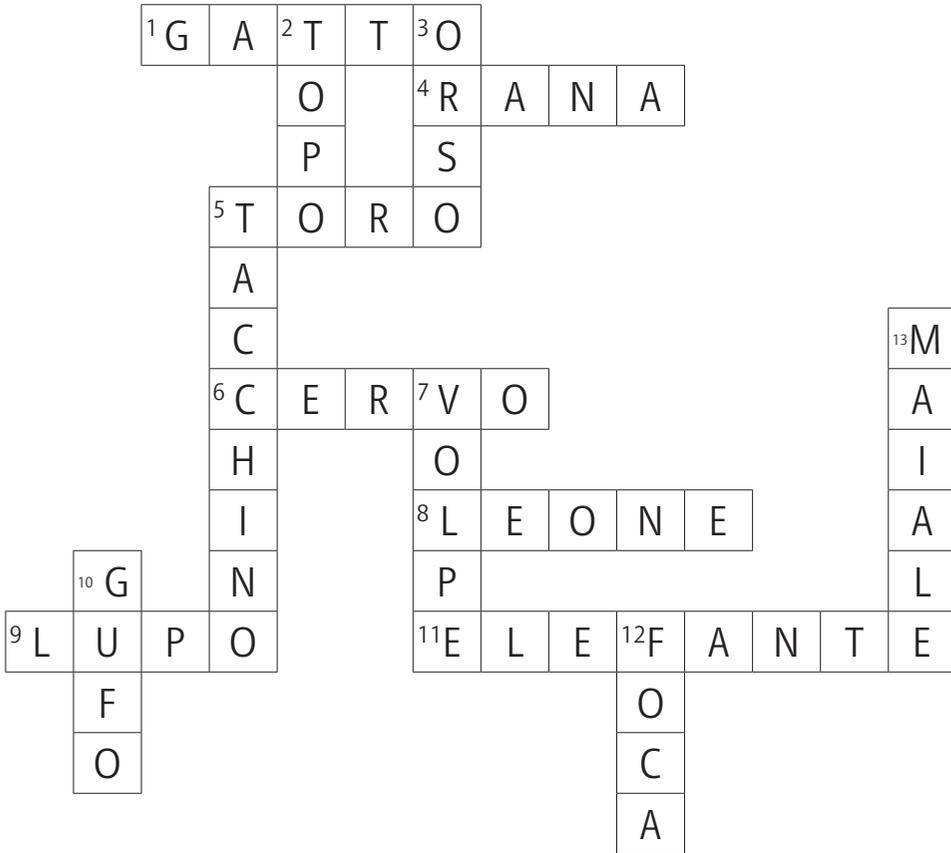


Scheda 2 – Cruciverba degli animali

Alunno classe data



Soluzioni





Scheda 3a – Io sono... Se io fossi...

Alunno classe data

IO SONO

IO SONO

COME

CHE

IO SONO..... CHE

IO SONO..... CHE



Scheda 3b – Io sono... Se io fossi...

Alunno classe data

SE IO FOSSI

SE IO FOSSI UN ANIMALE

SAREI

PERCHÉ

SE IO FOSSI UN FIORE

SAREI

PERCHÉ

SE IO FOSSI UN COLORE

SAREI

PERCHÉ

Scheda 3c – Io sono... Se io fossi...

Alunno classe data

LA NOSTRA CLASSE

LA NOSTRA CLASSE HA TANTI

LA NOSTRA È LA PIÙ

..... È IL PIÙ

CORRE COME UN

C'È POI CHE

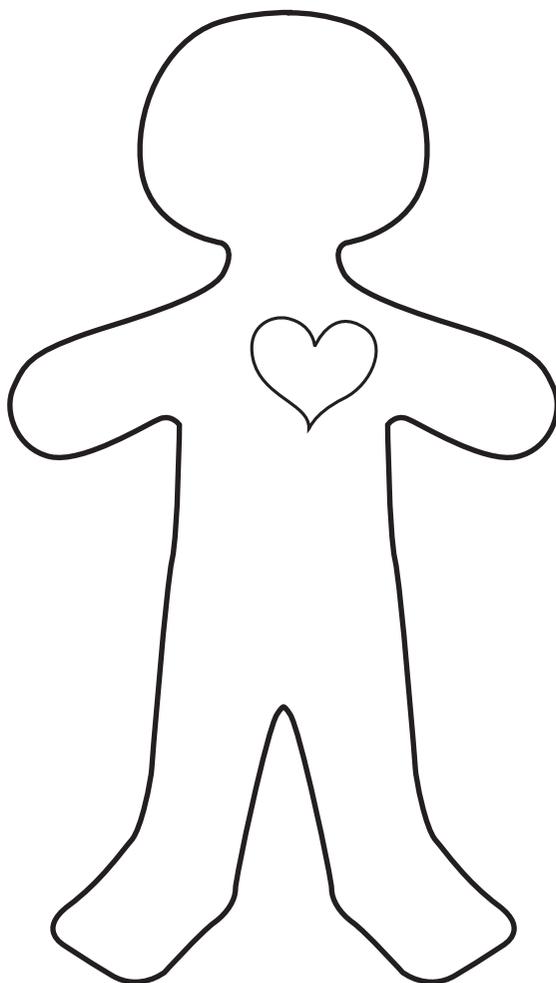
NESSUNO È

PER QUESTO LA CLASSE È !



Scheda 4 – A lieto fine

Alunno classe data





Classe quarta

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
C'ero una volta...	120 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di favorire un racconto su di sé (presentazione) in chiave simbolica e metaforica. Si utilizzano le carte del gioco da tavola Dixit¹.</p> <p>Si tratta di un centinaio di carte da gioco, ognuna diversa dall'altra, che raffigurano in chiave surreale personaggi, scene e oggetti fantasiosi e fiabeschi. Sono molto colorate e attraggono ragazzi e adulti. È importante sottolineare che ogni immagine può essere liberamente interpretata. Si dispongono le carte sulla cattedra e si chiede a ognuno di sceglierne tre che possano essere utili a creare un piccolo racconto su di sé. Si lascia un breve tempo in cui tutti possano osservare e si chiarisce che, qualora due persone vogliano la stessa carta, è possibile condividerla.</p> <p>Quando tutti hanno scelto, si chiede a ogni bambino (o a chi lo desidera) di mostrare le carte al gruppo e di raccontare perché le ha scelte e in che modo lo rappresentino.</p> <p>Terminata la condivisione, si chiede a ciascun bambino di disegnare le carte sul proprio quaderno, trascrivendo il racconto espresso precedentemente in forma orale. Sarà possibile anche dare un titolo alla propria storia.</p>
<i>Iole, la balena mangiaparole</i>	180 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di allenare le competenze di lettura e interpretazione di testi, ma soprattutto quelle di scrittura e di produzione creativa.</p> <p>Si parte con la lettura integrale del libro di Gioia Marchegiani, <i>Iole, la balena mangiaparole</i> (Gribaudo, Milano 2012) a cura dell'insegnante o degli alunni (il testo usa un <i>font</i> ad alta leggibilità, adatto per alunni con problemi di dislessia). Si consiglia, durante la lettura, di mostrare alla LIM le bellissime immagini del libro che si possono reperire su Internet².</p> <p>Terminata la breve lettura, si chiede agli studenti un parere sulla storia appena ascoltata. Dopodiché ognuno deve scegliere tre parole fra quelle ascoltate e scriverle su altrettanti foglietti.</p> <p>A questo punto si lasciano gli alunni liberi di girare per la classe e si propone uno scambio di biglietti; ciascuno può scambiare una o più delle proprie parole, l'importante è che ognuno rimanga sempre con tre foglietti e che ognuno scambi almeno una parola.</p> <p>La fase successiva prevede la formazione di microgruppi a discrezione degli studenti o dell'insegnante. Ogni gruppo dovrà inventare e scrivere una storia che contenga tutte le parole che i bambini hanno sui propri foglietti.</p> <p>Ogni gruppo leggerà ad alta voce la propria storia a tutta la classe e ascolterà i <i>feedback</i> dei compagni, in assenza di giudizio.</p>

1 Per visionare le caratteristiche del gioco e le regole <https://it.wikipedia.org/wiki/Dixit> (ultima consultazione 19 maggio 2016).

2 A questo link moltissime immagini del libro-guida <https://www.google.it/search?q=immagini+iole+la+balena+mangiaparole&client=firefox-b&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjKveWsOuXMAhXJVRoKHZWtDoQQsAQIHA&biw=1280&bih=884> (ultima consultazione 19 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Se lo dici tu...	90 minuti	Questa attività segue la precedente e ha lo scopo di favorire un processo di valutazione e correzione tra pari. I gruppi si scambiano le storie e ognuno ha il compito di correggere la storia assegnata senza stravolgerne il significato. Terminata questa operazione, il gruppo che ha corretto legge ad alta voce la storia migliorata e ascolta i <i>feedback</i> dei compagni, in particolare degli autori originari.
Come si scrive una storia	90 minuti	Dopo la precedente attività ingenua, in cui si è affidato il compito di scrivere una storia senza dare ulteriori indicazioni, si provvede a recuperare o approfondire le conoscenze e competenze relative alla costruzione di testi narrativi. Partendo dall'analisi delle difficoltà incontrate nel lavoro precedente, l'insegnante chiede quali possano essere gli ingredienti fondamentali di una storia. Si procederà con un breve <i>excursus</i> sulla regola delle 5 W ³ , per passare alle parti di un racconto. A questo proposito si suggerisce l'utilizzo della scheda didattica per alternare la lezione frontale con un'esercitazione esperienziale disponibile a questo link http://www.latecadidattica.it/seconda2011/parti_del_racconto.pdf .
Le carte di Propp	90 minuti	Questa attività ha lo scopo di fornire strumenti ulteriori per acquisire e potenziare le competenze narrative. Si introduce la figura di Vladimir Propp mostrando il suo ritratto e raccontando semplicemente agli studenti gli esiti del suo lavoro. Si presentano le funzioni che Propp ha identificato come appartenenti al genere della fiaba. Con l'occasione si chiede ai ragazzi quali siano le caratteristiche di questo genere letterario e quali le differenze con gli altri generi, <i>in primis</i> la favola. Si favorisce un confronto sulle narrazioni conosciute dai ragazzi, cercando di identificarne il genere letterario in base alle caratteristiche peculiari. Si illustrano brevemente le funzioni di Propp, si abbina ogni studente a ognuna di esse e si chiede di produrre un disegno personale per rappresentare quella specifica funzione. Il disegno dovrà essere organizzato su un foglio bianco in verticale, perché poi ogni disegno sarà incollato su cartoncino colorato dove sarà scritto il nome della funzione illustrata. A seguito di questa attività la classe avrà prodotto un proprio mazzo di carte con le funzioni della fiaba e ne avrà compreso il significato ⁴ .

3 La cosiddetta "regola delle 5 W" (*Five Ws* in inglese) è la regola principale dello stile giornalistico anglosassone. La regola delle 5 W è anche utilizzata nel *problem solving* e (con alcune modifiche) nella pianificazione dei processi. Le cinque W stanno per: *Who?* ("Chi?"); *What?* ("Che cosa?"); *When?* ("Quando?"); *Where?* ("Dove?"); *Why?* ("Perché?"). Sono considerate i punti irrinunciabili che devono essere presenti nella prima frase (l'attacco o *lead*) di ogni articolo, come risposta alle probabili domande del lettore che si accinge a leggere il pezzo. Per approfondimenti https://it.wikipedia.org/wiki/Regola_delle_5_W (ultima consultazione 19 maggio 2016).

4 Per approfondimenti <https://comunitarncd.files.wordpress.com/2013/03/le-carte-di-propp.pdf> (ultima consultazione: 19 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
C'era una volta... una bambina di nome Cappuccetto Rosso (?)	60 minuti	<p>Quest'attività ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sull'importanza delle storie sviluppando anche competenze necessarie per riuscire a raccontarle bene. L'attività contribuisce anche al rafforzamento dello spirito di gruppo e al potenziamento delle competenze linguistiche e di ascolto.</p> <p>Gli studenti si posizionano seduti in cerchio, con le sedie al centro della stanza. L'insegnante spiega che siamo di fronte a un gioco-sfida dove, o si vince tutti, o si perde.</p> <p>Lo scopo è raccontare la storia di Cappuccetto Rosso. A questo punto l'insegnante chiede conferma che tutti conoscano la storia invitando uno degli studenti a fare un breve riassunto orale. Sarà cura dell'insegnante segnalare l'esistenza di varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso⁵ e far notare le modifiche che ha avuto nel tempo. L'attività consiste in questo: il gruppo si dispone in cerchio e si procede in senso orario raccontando la storia. Una parola ciascuno, una parola alla volta. L'insegnante scriverà su un foglio ogni parola detta da ciascun studente, compresi errori, battute ecc. L'insegnante, alla fine del racconto, aggiungerà la punteggiatura (in una versione avanzata dell'attività, l'insegnante alla fine può fotocopiare il testo per tutti gli studenti e chiedere che inseriscano loro la punteggiatura).</p> <p>Il gruppo parte con una dotazione di venti <i>punti vita</i> che vengono via via decurtati in caso di errore, in caso di suggerimenti, in caso di prese in giro o parolacce tra compagni ecc. È possibile spendere 5 punti vita per chiedere all'insegnante di rileggere le ultime 5 parole dette.</p> <p>Concluso il racconto, il docente legge in modo espressivo tutte le parole che sono state dette. È probabile che vi siano dei passaggi che non tornano o che fanno ridere: in tale fase è importante sdrammatizzare gli errori in quanto assolutamente naturali e inevitabili in questo gioco.</p> <p>L'ultima fase dell'attività prevede che l'insegnante stimoli la classe a un commento partecipato: che cosa ha funzionato? Quali sono state le difficoltà? Come sono state superate?</p> <p>Si conclude l'attività riflettendo, insieme agli studenti, sul fatto che ogni racconto ha una sua struttura, da cui dipende la sua comprensibilità.</p>
Giocando si impara...	120 minuti	<p>Per questa attività si utilizza il mazzo di carte sulle funzioni della fiaba precedentemente realizzato dagli alunni. Si propone una divisione in microgruppi e si consegna a ogni gruppo qualche carta. Lo scopo è inventare e scrivere una fiaba utilizzando le funzioni assegnate, rispettando lo schema della struttura di un racconto e tenendo presente la regola delle 5 W. All'interno dei gruppi è</p>

⁵ A questo link https://it.wikipedia.org/wiki/Cappuccetto_Rosso (ultima consultazione 16 maggio 2016) sono disponibili le varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso circa le quali l'insegnante può fare un breve *excursus*. La versione scritta più antica è quella di Charles Perrault che è più breve rispetto alla successiva dei fratelli Grimm e non ha un lieto fine. I fratelli Grimm scrissero la storia partendo da due diverse versioni che furono loro raccontate e rivedendola negli anni più volte, per arrivare a una versione finale dove il taglialegna sostituisce il cacciatore. Insieme a queste vi è anche la versione italiana di Italo Calvino.

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		possibile affidare a ognuno dei ruoli, ad esempio: il controllore del tempo, il controllore del volume, chi scrive, chi verifica che siano presenti tutti gli elementi, il responsabile dell'originalità ecc. Questa attività può avere la funzione anche di valutazione degli apprendimenti.
Quando il gioco si fa duro...	45 minuti	Quest'attività segue la precedente, ma può essere utilizzata in tutti i contesti in cui sia necessaria una riflessione sul lavoro svolto. Il lavoro di gruppo è utile per potenziare le <i>life skills</i> ed è generalmente apprezzato dai ragazzi, anche se può comportare alcune criticità legate alle difficoltà di negoziare, di partecipare ecc. Qui si propone una riflessione scritta in cui ognuno racconti come si è sentito lavorando nel gruppo, quali siano state le difficoltà incontrate e come sono state o avrebbero potuto essere superate.
Mi ricordo attraverso i sensi	90 minuti	<p>Questa attività introduce i bambini alla narrazione delle percezioni sensoriali a partire dai loro ricordi. L'obiettivo è mobilitare le competenze narrative insieme a quelle emotive. Il docente propone ai bimbi un viaggio immaginario attraverso i cinque sensi e li invita a scrivere a partire dalle seguenti sollecitazioni⁶:</p> <p>GUSTO <i>La cosa più buona che ricordo di avere mai mangiato, o assaggiato. Dove ero, con chi. Come mi sentivo.</i></p> <p>OLFATTO <i>Mi ricordo... un profumo meraviglioso, o una puzza terribile...! Legato a persone, momenti, eventi... A volte gli odori ci riportano a ricordi fortissimi, quasi come se il passato tornasse presente, anche solo per un attimo.</i></p> <p>TATTO <i>Ricordo quando ho accarezzato, manipolato, sfiorato, pressato... (può essere relativo a qualunque oggetto, persona, pianta, animale...).</i></p> <p>VISTA <i>Quell'immagine che non posso dimenticare... "Filmati della mente".</i></p> <p>UDITO <i>Ricordo... Quella musica sublime, quel rumore spaventoso, il verso di un animale, una voce, un suono...</i></p> <p>Quest'attività valorizza il vissuto dei bambini e promuove l'apprendimento esperienziale. La condivisione delle esperienze costituisce inoltre un valore aggiunto nel gruppo classe in termini di conoscenza di sé e del contesto di appartenenza.</p>
Come ti senti?	120 minuti	<p>Questa è un'attività che può essere proposta in situazioni critiche, cruciali o ad alto contenuto emotivo; ad esempio in prossimità della consegna delle valutazioni di fine quadrimestre. Ha l'obiettivo di esplicitare le emozioni e le percezioni degli studenti rispetto certi temi, situazioni ecc.</p> <p>Si utilizzano le carte del gioco <i>Smiley Games</i>⁷ che riportano, con vari colori, le <i>emoticon</i> più comuni (felice, triste, arrabbiato ecc.). Dato un tema, si chiede a ogni bambino di scegliere un <i>emoticon</i> e un colore per esprimere il suo sentimento a riguardo.</p>

6 Fonte: <http://www.silviamontevicchi.it/palestina/Autobglta1.htm> (ultima consultazione 19 maggio 2016).

7 Per conoscere le caratteristiche e le regole <http://www.farolloefalpa.it/smiley-games-il-nuovo-sorriso-di-creativamente/> (ultima consultazione 19 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Dear Future Me	120 minuti	Questa attività ha lo scopo di allenare le competenze di scrittura di testi di vario tipo (in questo caso una lettera) e di riflettere su dimensioni orientative quali valori, desideri, punti di forza ecc. Si parte dal racconto reale di un professore americano, Bruce Farrer, che ogni anno propone ai suoi studenti di scrivere una lettera a se stessi nel futuro, e venti anni dopo li va a cercare per rileggergliela ⁸ . Dopodiché si mostra questo sito https://www.futureme.org/ in cui è possibile, gratuitamente, scrivere a se stessi una mail, indicando una data nel futuro in cui si desidera riceverla. È possibile anche leggere le lettere di persone che hanno deciso di renderle pubbliche. Raccolti i pareri in merito da parte degli alunni, che generalmente sono stupiti e curiosi, si propone a ognuno di scrivere a se stesso una lettera che sarà recapitata nel futuro. Si può lasciare ciascuno libero di scegliere la data, oppure si può fornire un lasso di tempo (1 anno, 3 anni ecc.) in cui collocare la corrispondenza. I limiti di tempo possono essere interessanti, da un punto di vista orientativo, se collocati in funzione di traguardi scolastici (fine primaria, inizio secondaria di primo grado, fine secondaria di primo grado ecc.). Si utilizzi per quest'attività anche la <i>Scheda 1</i> .
Un viaggio lungo e avventuroso...	45 minuti	Questa è un'attività conclusiva che serve a ripercorrere insieme alla classe le attività svolte. Si disegna alla lavagna un trenino con molti vagoni vuoti (uno per ogni attività svolta) e si chiede di ripercorrere il viaggio svolto insieme, inserendo un'attività in ogni vagone, provando a ricostruire anche il processo in senso cronologico. Svolgendo quest'attività si chiede ai ragazzi come si sentono nel realizzare tutto il percorso svolto e si rinforza sul piano positivo ogni affermazione.
Con la testa, con il cuore, con le mani	120 minuti	Un altro modo efficace per riportare alla memoria dei bambini il percorso svolto può essere quello di creare un breve montaggio video di fotografie effettuate durante tutti gli incontri; il montaggio può essere corredato da una canzone significativa per i bambini e da alcune parole chiave emerse durante il percorso. Dopo aver mostrato loro il video e aver raccolto le loro emozioni a riguardo, si consegna a ciascun alunno un foglio in formato A3 che riporta il disegno stilizzato di una sagoma umana (<i>Scheda 2</i>), con testa, cuore e mani molto grandi. L'obiettivo è quello di mappare le competenze che i ragazzi percepiscono di avere acquisito. Si stimola una riflessione sul fatto che quando i bambini hanno iniziato il percorso erano apparentemente tutti uguali, invece ognuno di loro è unico e speciale e ha delle proprie caratteristiche; inoltre durante questo viaggio ognuno di loro probabilmente è cresciuto/cambiato. Allora si invita a creare un ritratto personale di se stessi, a seguito del percorso svolto. Sulla testa si scrivono tutte le cose nuove che si sono scoperte, sulle mani tutte le cose che si sono imparate a fare, e sul cuore le emozioni che si sono provate. Finita la parte di scrittura, si può decorare, colorare, personalizzare la propria sagoma. Come conclusione si può fare una foto di gruppo di tutti i bambini con i loro ritratti competenti!

8 <http://www.3nz.it/3208/alunni-lettere-20-anni-dopo/> (ultima consultazione 19 maggio 2016).

Scheda 1 – Dear Future Me

Alunno classe data

Scrivi una lettera a te stesso tra 1/3/... anni. Indica la data precisa in cui vuoi che ti venga consegnata per rileggerla.

Prova a immaginare come sarai e che cosa starai facendo e cerca di raccontare che cosa è successo nel frattempo, come ti senti e che cosa stai facendo adesso...

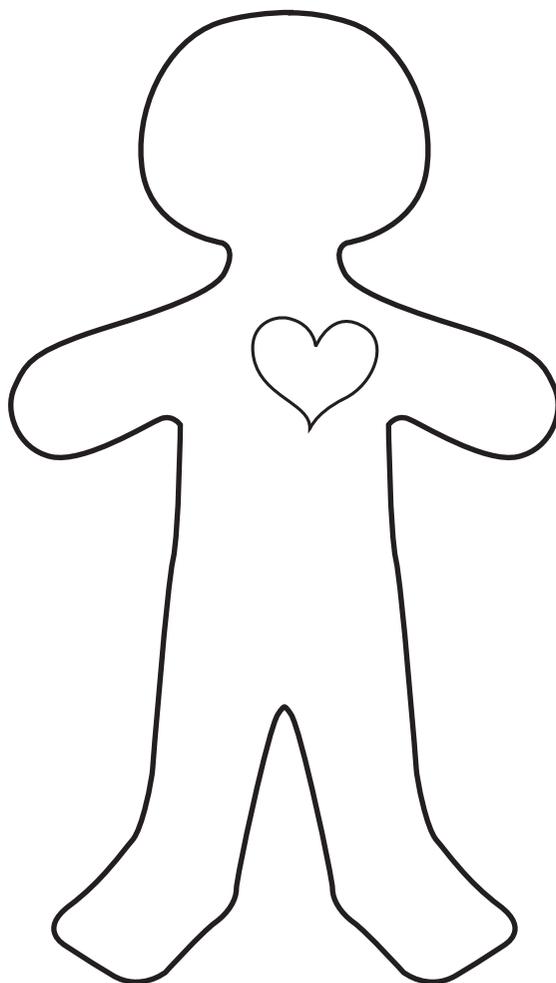
Ricordati di essere chiaro e coinvolgente nel modo di esprimerti.

Dear Future Me,



Scheda 2 – Con la testa, con il cuore, con le mani

Alunno classe data





Diario di bordo

Classe Insegnante

data luogo

Inizio incontro	
La volta scorsa abbiamo fatto	
Che cosa mi è rimasto più impresso	

Fine incontro	
Oggi abbiamo fatto	
A che cosa sono servite le cose che abbiamo fatto oggi	
La cosa più divertente è stata	
La cosa più noiosa è stata	
La frase del giorno	



Percorsi
per la Scuola
secondaria
di primo grado



Microprogettazione didattica

Scuola secondaria di primo grado

Asse linguistico

Percorsi a cura di *Martina Evangelista, Lucia Pastorelli, Simone Cini**

OBIETTIVI GENERALI

Rinforzare la motivazione all'apprendimento, rinforzare le competenze trasversali, allenare e sviluppare le competenze dell'area linguistica, sviluppare competenze progettuali e strategie di azione efficaci.

DURATA

50 ORE per classe. Il peso orario era così articolato nel progetto NoOut: 20 ore sono state dedicate alle competenze dell'asse linguistico, 20 ore al *training* di lettura e 10 ore all'orientamento narrativo. Le attività possono essere anche usate in modo diverso ricomponendole secondo le proprie necessità. Per ottenere maggiori risultati in termini apprenditivi e di *empowerment* le attività quotidiane di lettura ad alta voce, protratte anche per l'intero anno scolastico, risultano fondamentali da affiancare alle attività per allenare le competenze.

N.B. All'inizio e alla fine di ogni incontro si compila, in maniera partecipata, il diario di bordo riprodotto in fondo alle schede attività.

* Supervisione scientifica e contributo all'ideazione di Federico Batini, *editing* di Gloria Capecchi ed Ermelinda De Carlo.



Classe prima

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Alla ricerca del <i>Gabbiano</i> Jonathan Livingston	120 minuti	<p>L'obiettivo dell'attività è promuovere la competenza di comprensione e interpretazione di testi scritti. Allo stesso tempo l'attività consente di avvicinare i ragazzi alla lettura di testi di diverso tipo, motivandoli.</p> <p>L'attività proposta si presenta sotto forma di una caccia al libro. L'insegnante introduce il percorso utilizzando l'approccio di apprendimento per scoperta.</p> <p>Inizialmente l'insegnante sceglie e legge ad alta voce alcuni brani celebri sia nella storia della letteratura sia contemporanei, purché noti, che non siano rivelatori del testo, ma che forniscano soltanto qualche indizio relativamente al testo di appartenenza. Gli studenti dovranno individuare il titolo del libro.</p> <p>Tra i libri a scelta per le letture stimolo si consigliano:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Jonathan Swift, <i>I viaggi di Gulliver</i>, Feltrinelli, Milano 1997;▪ Italo Calvino, <i>Il sentiero dei nidi di ragno</i>, Einaudi, Torino 2012;▪ Richard Bach, <i>Il gabbiano Jonathan Livingston</i>, BUR, Milano 1984;▪ Daniel Pennac, <i>L'occhio del lupo</i>, Salani, Milano 2006. <p>L'attività coinvolge gli studenti in un gioco di interpretazioni, attraverso una scheda "Indizi" (Scheda 1).</p> <p>Successivamente gli studenti esprimono collettivamente le conclusioni a cui sono giunti riguardo al titolo del libro individuato, descrivendo anche il processo utilizzato e gli indizi individuati. Per i testi non individuati si invita a continuare la ricerca a casa in vista dell'incontro successivo.</p> <p>Alla fine dell'attività è utile un <i>feedback</i> sulle attività della giornata e la compilazione del diario di bordo.</p>
Consigli di viaggio	60 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di facilitare la creazione del gruppo classe rendendolo più solido e unito attraverso la condivisione di regole, principi di convivenza e valori principali in un'ottica di convivenza, soprattutto nel caso in cui non sia ancora stato stipulato un patto formativo d'aula.</p> <p>Oggetto dell'attività è la metafora del viaggio. Si propone alla classe di formare dei gruppi composti da 5 studenti. Dopodiché vengono consegnati dei cartoncini e pennarelli. Viene chiesto ai gruppi di realizzare un cartellone che rappresenti, mediante immagini e parole, i seguenti tre concetti:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Quand'è che ci sentiamo a casa?▪ Che cosa proviamo quando viaggiamo?▪ Quali consigli vogliamo darci per fare questo percorso insieme al meglio? <p>Al termine del lavoro ogni gruppo illustrerà a voce, al resto della classe, il cartellone realizzato.</p>

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
A piedi verso la Cina	120 minuti	<p>L'attività ha come obiettivo quello di sviluppare il pensiero critico e la conoscenza di sé. Allo stesso tempo gli studenti mobilitano le competenze interpretative di un testo scritto</p> <p>Questa attività riprende il tema del viaggio, presente nell'attività precedente.</p> <p>L'insegnante legge alcuni passi del libro di Bernard Ollivier, <i>A piedi verso la Cina. La lunga marcia</i> (Feltrinelli, Milano 2002).</p> <p>Successivamente il docente chiede agli studenti di pensare per qualche secondo ai grandi viaggiatori della terra, dello spazio, della fantasia.</p> <p>Per far raccontare al gruppo questi grandi esploratori a cui hanno pensato, il docente può proporre alcune domande stimolo del tipo: Che cos'hanno nella testa? E nel cuore? E che cosa fanno? Si consiglia l'utilizzo della relativa scheda (<i>Scheda 2</i>).</p> <p>Assumere il punto di vista di grandi esploratori permette ai ragazzi di definire se stessi in modo simile, di percepirsi in ricerca e di trovare punti di contatto con i grandi esploratori del passato e del presente attraverso le proprie caratteristiche.</p>
Ernest Shackleton	50 minuti	<p>L'obiettivo di questa attività è consentire di avviare la riflessione sul sé e sulle proprie caratteristiche personali positive e negative.</p> <p>L'insegnante introduce l'attività con la lettura stimolo <i>La ballata del vecchio marinaio</i> (Samuel Taylor Coleridge, <i>La ballata del vecchio marinaio</i>, Clinamen, Firenze 2010).</p> <p>In seguito il docente presenta <i>Shackleton l'esploratore</i> (Alfred Lansing, <i>Endurance. L'incredibile viaggio di Shackleton al Polo Sud</i>, TEA, Milano 2003).</p> <p>Il docente legge la frase comparsa sul giornale per reclutare volontari per la missione: «Cercasi uomini per una spedizione azzardata. Bassa paga, freddo pungente, lunghi mesi nella più completa oscurità, pericolo costante, nessuna garanzia di ritorno. Onori e riconoscimenti in caso di successo» e presenta una scheda. La compilazione della scheda richiederà circa 20 minuti (<i>Scheda 3</i>).</p> <p>Alla fine verrà condivisa la lettura delle schede e verrà facilitato il confronto di classe sui temi emersi.</p>
La mia mappa	60 minuti	<p>L'attività si propone di analizzare, riguardando tutto il materiale prodotto, gli obiettivi e quanto vi è a disposizione per raggiungerli.</p> <p>Il docente illustra la scheda <i>La mia mappa</i> (scaricabile dal sito www.dispersione.it) e fornisce 25 minuti per la compilazione.</p> <p>Prima di terminare chiede agli studenti di visionare tutto attentamente e li invita a raccontarsi sulla base di come emergono dai loro racconti.</p> <p>Successivamente gli studenti dovranno dichiarare tre obiettivi che intendono raggiungere e infine scrivere accanto alle righe 2, 4, 6 (ma con margine di flessibilità) cose che sentono di possedere e che emergono dalla rilettura attenta dei loro lavori, specificando come possono essere utili per il raggiungimento dei loro obiettivi.</p> <p>Sono di fondamentale importanza la condivisione e il confronto finale sui temi emersi.</p>

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Sembra facile... ma non è impossibile	30 minuti	<p>Questa attività, oltre a favorire la costruzione del gruppo, ha lo scopo di potenziare nello studente le capacità di ascolto e l'empatia. L'attività è fortemente consigliata anche in quei momenti in cui la classe sembra affaticata e un po' demotivata (<i>ice breaking</i>). Si propone agli studenti di formare un cerchio con le sedie al centro della classe, in modo che ognuno possa vedere il volto di tutti i compagni. Si spiega che il gioco, all'apparenza facile, presenta invece diverse difficoltà. Si ricorda che le regole sono pochissime, ma che devono essere rispettate, come in tutti i giochi, e che la vittoria o la sconfitta dipendono dall'impegno di tutti. L'attività consiste nel contare a ritroso da 9 a 0. Ogni studente deve dire un solo numero per volta, i numeri devono essere detti nel giusto ordine (9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0) e gli studenti non possono sovrapporsi nel dire contemporaneamente uno stesso numero. In caso di errore (sovrapposizione di voci o numero sbagliato) si riparte velocemente da 9. È vietato mettersi d'accordo. L'unico modo per riuscire, dopo vari tentativi, è quello di mettersi in ascolto, guardare gli altri, accordarsi sul ritmo che ha preso il gruppo. L'insegnante incoraggia e verifica il rispetto delle regole. Quando la classe, dopo vari tentativi, sarà riuscita ad arrivare alla conclusione, si mette in atto un rinforzo positivo e si chiede agli studenti quali siano stati secondo loro i fattori determinanti il successo. A questo punto l'insegnante propone un'ultima sfida, ancora più difficile: gli studenti devono alzarsi in piedi, formare un cerchio sfiorando la spalla del vicino e stare a occhi chiusi. Devono poi procedere con lo stesso gioco appena effettuato. Raggiunta la vittoria, si rinforzano in modo positivo nuovamente i ragazzi e si propone loro una riflessione di gruppo sull'utilità nella vita scolastica e quotidiana delle abilità appena dimostrate e messe in gioco.</p>
C'era una volta... una bambina di nome Cappuccetto Rosso (?)	60 minuti	<p>Questa attività ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sull'importanza delle storie sviluppando anche competenze necessarie per riuscire a raccontarle bene (anche con il vincolo di doversi coordinare con gli altri). L'attività contribuisce anche al rafforzamento dello spirito di gruppo e al potenziamento delle competenze linguistiche e di ascolto.</p> <p>Gli studenti si posizionano seduti in cerchio, con le sedie al centro della stanza. L'insegnante spiega che siamo di fronte a un gioco-sfida dove, o si vince tutti, o si perde.</p> <p>Lo scopo è raccontare la storia di Cappuccetto Rosso. A questo punto l'insegnante chiede conferma che tutti conoscano la storia invitando uno degli studenti a fare un breve riassunto orale. Sarà cura dell'insegnante segnalare l'esistenza di varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso¹ e far notare le modifiche che ha avuto nel tempo.</p>

1 A questo link https://it.wikipedia.org/wiki/Cappuccetto_Rosso (ultima consultazione: 16 maggio 2016) sono disponibili le varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso circa le quali l'insegnante può fare un breve *excursus*. La versione scritta più antica è quella di Charles Perrault che è più breve rispetto alla successiva dei

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>L'attività consiste in questo: il gruppo si dispone in cerchio e si procede in senso orario raccontando la storia. Una parola ciascuno, una parola alla volta. L'insegnante scriverà su un foglio ogni parola detta da ciascun studente, compresi errori, battute ecc. L'insegnante, alla fine del racconto, aggiungerà la punteggiatura (in una versione avanzata dell'attività, l'insegnante alla fine può fotocopiare il testo per tutti gli studenti e chiedere che inseriscano loro la punteggiatura).</p> <p>Il gruppo parte con una dotazione di venti <i>punti vita</i> che vengono via via decurtati in caso di errore, in caso di suggerimenti, in caso di prese in giro o parolacce tra compagni ecc. È possibile spendere 5 punti vita per chiedere all'insegnante di rileggere le ultime 5 parole dette.</p> <p>Concluso il racconto, il docente legge in modo espressivo tutte le parole che sono state dette. È probabile che vi siano dei passaggi che non tornano o che fanno ridere: in questa fase è importante sdrammatizzare gli errori in quanto assolutamente naturali e inevitabili in questo gioco.</p> <p>L'ultima fase dell'attività prevede che l'insegnante stimoli la classe a un commento partecipato: che cosa ha funzionato? Quali sono state le difficoltà? Come sono state superate?</p> <p>Si conclude l'attività riflettendo, insieme agli studenti, sul fatto che ogni racconto ha una sua struttura, da cui dipende la sua comprensibilità.</p>
Storie in cerchio	60 minuti	<p>L'attività ha l'obiettivo di lavorare sulla capacità di produrre testi creativi in modo collettivo. Questa attività segue naturalmente la precedente e può essere spontaneamente richiesta dai ragazzi. Le regole sono le stesse, solo che in questo caso il gruppo inventerà una storia originale. Per facilitare il lavoro si può concordare un tema e si può procedere dicendo una frase ciascuno, anziché soltanto una parola.</p>
Intervista doppia	90 minuti	<p>L'attività si pone come obiettivo quello di potenziare le competenze espressive, l'ascolto e l'empatia. Prima di tutto ci si dispone a coppie, chiedendo agli studenti di abbinarsi con chi vogliono, purché sia una persona con cui non hanno parlato molte volte. Viene scelto un tema di interesse, che, per esempio, può essere: il bullismo, l'ingiustizia ecc.</p> <p>In ogni coppia c'è un membro A e un membro B. A inizia a raccontare a B un episodio in cui ha vissuto o ha assistito a un'ingiustizia (o altro tema), e ha tempo 3 minuti per concludere un racconto chiaro e ricco di particolari. B ascolta con attenzione, e può fare qualche domanda per capire meglio. Alla fine del tempo si invertiranno i ruoli, e sarà B a raccontare ad A un'altra storia. Prima di iniziare si chiarisce che lo scopo non è violare la privacy, pertanto ciascuno sceglierà di raccontare un episodio significativo, ma che può essere condiviso con gli altri.</p>

fratelli Grimm e non ha un lieto fine. I fratelli Grimm scrissero la storia partendo da due diverse versioni che furono loro raccontate e rivedendola negli anni più volte, per arrivare a una versione finale dove il taglialegna sostituisce il cacciatore. Insieme a queste vi è anche la versione italiana di Italo Calvino.

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Quando tutti hanno concluso, ci si siede in cerchio in mezzo alla stanza. A turno, ciascuno avrà un minuto di tempo per raccontare a tutti in prima persona (come fosse accaduto a lei/lui) l'episodio che ha ascoltato: cioè A racconta l'episodio di B e viceversa. Se il racconto è stato efficace, la persona che l'ha riferito per la prima volta al compagno batte una volta le mani, altrimenti spiega cosa manca o cosa è errato. Si procede finché tutti non hanno sperimentato l'attività.</p> <p>Alla fine si chiede agli studenti come si sentono dopo questa esperienza, che cosa è stato facile e che cosa difficile, a cosa potrebbe essere utile ciò che si sono allenati a fare.</p>
Caro amico ti scrivo...	30 minuti	<p>L'attività ha come obiettivo quello di approfondire la riflessione individuale sull'esperienza, rinforzare e formalizzare gli apprendimenti e allenare le competenze di scrittura. Questa è un'attività che può essere svolta dopo la precedente, ma anche dopo altre attività particolarmente coinvolgenti o complesse, che siano state svolte prevalentemente in forma orale. In questo caso si chiede di scrivere una lettera di almeno 200 parole a un amico, che non sia un compagno di classe, per raccontare l'attività svolta in aula. Come variante si può richiedere di scrivere un post su <i>Facebook</i>, o una lettera ai genitori, o realizzare un tutorial da postare su <i>YouTube</i> per spiegare l'attività ad altri ragazzi ecc.</p>
Kaleidos	45 minuti	<p>L'obiettivo di questa attività è quello di potenziare, attraverso uno strumento puramente ludico, le competenze linguistiche dei ragazzi, e in particolare la conoscenza di un maggior numero di vocaboli e il <i>problem solving</i> creativo in ambito linguistico. Questa attività è particolarmente indicata per dare l'opportunità di sperimentare un successo formativo ai ragazzi con difficoltà linguistiche specifiche, ad esempio alunni che presentano disortografia o disgrafia o alunni stranieri con una scarsa padronanza della lingua italiana. L'attività si presta, infatti, a essere svolta a vari livelli di complessità. In questa attività si propone un gioco da tavola chiamato Kaleidos². Il gioco può essere proposto sia nella lingua madre, sia in altre lingue straniere. Si formano delle coppie e si consegna a ogni ragazzo una scheda del gioco (si tratta di tavole a colori raffiguranti immagini surreali, molto ricche di dettagli e di oggetti di ogni sorta). Il primo impatto, nel vederle, è sempre molto positivo da parte dei ragazzi. Si chiarisce che la sfida sarà tra i due componenti della coppia, per questo motivo è importante che i due giochino con due tavole uguali. Si estrae una lettera dell'alfabeto e si assegna un tempo: 3 minuti. Il gioco consiste nel trovare nell'immagine il maggior numero di oggetti e parole che iniziano con la lettera data. Finito il tempo si procede, all'interno di ciascuna coppia, a contare i punti, verificando che le parole scritte siano effettivamente raffigurate nella scheda. Per ogni parola corretta si</p>

2 Si veda <https://it.wikipedia.org/wiki/Kaleidos> (ultima consultazione: 18 maggio 2016) per conoscere le caratteristiche e le regole del gioco.

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>assegnano tre punti, per ogni parola corretta che sia stata scritta anche dallo sfidante si assegna un punto. Vince chi totalizza il maggior numero di punti. Si può decidere di fare un torneo, per cui i vincitori si sfidano tra loro e ugualmente i secondi. Si può decidere un limite massimo di punti da raggiungere o di partite da eseguire. Ogni volta sarà necessario estrarre una nuova lettera. L'insegnante svolge, se necessario, il ruolo di arbitro e di motivatore. Come sviluppo di questa attività, che generalmente incontra il favore di tutti gli studenti, è possibile chiedere agli studenti di scegliere alcune delle parole scritte per poi creare una storia o una canzone. È anche possibile proporre, mediante alcune tecniche pittoriche, di realizzare delle nuove schede originali per arricchire il gioco.</p>
<p>Prime forme di componimenti poetici: acrostici e mesostici</p>	<p>da 60 a 120 minuti, (a seconda delle varianti scelte e della relativa complessità)</p>	<p>Questa è un'attività molto semplice, che ha lo scopo di stimolare la creatività e l'espressività dei ragazzi e potenziare le competenze di scrittura. Può essere svolta a vari livelli di complessità, ad esempio nella lingua madre o in una lingua straniera. Si chiede ai ragazzi di scrivere il proprio nome (o quello di un amico, un "maestro di vita" ecc.) in stampatello maiuscolo e in verticale al centro di un foglio A4. Ogni lettera maiuscola che compone il nome sarà l'iniziale di una parola riferita alla persona scelta. Secondo la forma dell'acrostico³, in cui le iniziali dei singoli versi lette in ordine formano una parola o frase, tutte le parole scritte in successione formeranno un pensiero poetico che descriva la persona di cui si è scritto il nome al centro della pagina (<i>Scheda 4</i>). È possibile, oltre al nome, scegliere altre parole chiave o altri temi. È anche possibile scrivere intere frasi per ogni lettera maiuscola iniziale.</p> <p>Una possibile variante è il mesostico⁴, dove le lettere della prima parola scelta si trovano al centro e non all'inizio delle altre parole o frasi che formano il pensiero poetico.</p> <p>Questa è un'attività che consente a tutti gli studenti, anche quelli che hanno maggiori difficoltà o resistenze, di cimentarsi in un proprio elaborato scritto. È possibile corredare il compito con input inerenti l'ambito dell'educazione all'immagine, proponendo di creare componimenti curati anche da un punto di vista grafico con immagini, colori, forme ecc. che contribuiscano ad arricchire il senso del messaggio che ognuno ha scelto di esprimere.</p>
<p>Esercizi di stile</p>	<p>60 minuti</p>	<p>L'attività ha come obiettivo quello di sviluppare le competenze linguistiche, in particolare la capacità di estrapolare le informazioni principali da un testo, sintetizzandole in poche parole. L'attività stimola il confronto, la riflessione e l'apprendimento cooperativo. Essa si basa sul libro di Raymond Queneau, <i>Esercizi di stile</i>, Einaudi, Torino 2014.</p> <p>Il docente legge il primo passo presente nella scheda-attività (<i>Scheda 5</i>) e successivamente un altro passo in cui lo stesso contenuto viene riscritto in modalità stilistiche diverse. Poi invita gli studenti ad attribuire un titolo.</p>

3 Si rimanda per una corretta definizione a [http://www.treccani.it/enciclopedia/acrostico_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/acrostico_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 18 maggio 2016).

4 Si rimanda per una corretta definizione a <http://www.treccani.it/enciclopedia/mesostico/> (ultima consultazione 18 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Il docente può proporre più passi, sempre scritti con stili differenti e in diverse modalità e sollecitare i ragazzi a scegliere un titolo. Alla fine è importante condividere i titoli e illustrare le motivazioni delle scelte.</p> <p>Questa attività ha molte varianti. Dopo aver compreso la logica con la quale è costruito il volume di Queneau si può, ad esempio, proporre un testo semplice dal quale partire per proporre ulteriori varianti o far scegliere ai ragazzi un testo base da cui partire e illustrare poi le varianti ideate singolarmente o in gruppo.</p>
Scrittori si diventa...	3 sessioni da 120 minuti ciascuna	<p>Questa è l'attività centrale di un compito di realtà, in cui si propone ai ragazzi di realizzare, in ogni sua parte, un libro di classe intervenendo nello sviluppo di competenze legate alla produzione di testi. È importante far capire che il libro sarà concretamente prodotto (stampato in più copie, ad esempio) e che avrà una sua diffusione e un suo preciso scopo comunicativo per motivare di più gli studenti. Terminata la spiegazione introduttiva, ovvero la proposta del compito, si chiede ai ragazzi se se la sentono e se sono effettivamente interessati ad aderire a questa attività; è importante che gli studenti si sentano partecipi di tutte le fasi del lavoro e che percepiscano come propria questa "missione". È probabile che emerga qualche studente un po' insicuro, ed è compito dell'insegnante favorire, soprattutto attraverso i pareri dei compagni più entusiasti, un coinvolgimento positivo e una rassicurazione, ricordando anche che ognuno potrà avere un ruolo in linea con i propri interessi e competenze (nella realizzazione di un libro ci sono gli scrittori, ma anche gli illustratori, i redattori, i correttori di bozze ecc.).</p> <p>Un esempio di tema per la pubblicazione può essere: storie di fantasia che servano a far amare la scuola. La scelta del tema ha l'obiettivo di far lavorare, oltre che sulle dimensioni della scrittura, anche su quelle legate alla motivazione rispetto al percorso scolastico nel suo insieme.</p> <p>È possibile scegliere altri temi o, ancor meglio, proporre agli studenti stessi la scelta.</p> <p>A questo punto è possibile far lavorare il gruppo in modalità individuale o a coppie; generalmente sarà ciascuno di loro a indicare una preferenza in merito. Una volta deciso il tema del libro, si possono lasciare liberi gli studenti di creare e buttare giù le prime idee; trascorso un po' di tempo si può provvedere a dare qualche aiuto a chi sembra essere in difficoltà: si possono indicare delle parole chiave da inserire nella storia, si può fornire un incipit, un personaggio guida, stimolare un <i>brainstorming</i> scritto o orale dei ragazzi che sembrano non avere idee ecc.</p> <p>È consigliabile dare un limite minimo di parole per facilitare e stimolare costruttivamente i ragazzi che generalmente tendono a fare tutto in modo veloce e approssimativo pur di terminare il compito assegnato; naturalmente il limite è un'indicazione di massima a cui tendere e non deve diventare un'imposizione sterile e costrittiva.</p>

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Quando tutti gli studenti hanno steso un primo elaborato, si procede a una lettura collettiva delle storie, e a seguito di una prima valutazione condivisa, si propone di rielaborare la storia in base alle indicazioni ricevute. Quando gli elaborati avranno una veste semidefinitiva, è possibile proporre una valutazione/correzione incrociata: ognuno corregge la storia del compagno e viceversa. Si procederà poi alla scelta di un titolo per ogni storia e alla realizzazione di un disegno per ciascuna.</p> <p>Dopodiché vengono definiti il titolo per il libro, la copertina (che può essere un disegno o una foto), l'ordine da dare alle storie ecc. In un'ultima fase viene richiesto ad ogni studente di scrivere tre righe della propria autobiografia da inserire in chiusura del libro in qualità di autore; questa attività ha l'obiettivo di sperimentare una nuova forma di scrittura, ma anche di lavorare su dimensioni orientative rispetto alla scelta di determinate caratteristiche rilevanti nel racconto di sé.</p> <p>Un ulteriore sviluppo di questa attività può essere la redazione (<i>editing</i>, impaginazione ecc.) del lavoro.</p>
Leggo, correggo e...	120 minuti	<p>Questa attività ha l'obiettivo di potenziare le competenze di lettura ad alta voce, ma soprattutto quello di creare un contesto idoneo a favorire un'autovalutazione e una valutazione tra pari degli elaborati precedentemente scritti (e dunque delle competenze di scrittura). Nel momento in cui si leggono ad alta voce i propri elaborati, è possibile accorgersi se sono chiari, corretti, coinvolgenti ecc. I <i>feedback</i> dei compagni contribuiscono ancor di più a comprendere come migliorare le proprie produzioni. Durante questa attività si potenzia l'ascolto e la fiducia nel gruppo. Il conduttore e il docente rinforzano sempre ciò che c'è di positivo, riformulano in modo chiaro e approfondito i <i>feedback</i> dei compagni, ricordano che si opera in un contesto protetto dove l'errore è visto come opportunità di crescita e non come elemento negativo da denigrare.</p>
Segui il consiglio...	45 minuti	<p>Questa attività ha l'obiettivo di stimolare e far emergere negli studenti elementi utili per la costruzione di un rapporto positivo con la lettura, a partire dall'esperienza personale di ciascuno e dal confronto con i pari. Si inizia chiedendo "Che rapporto avete con la lettura?" e ascoltando le risposte spontanee dei ragazzi. Generalmente risponderanno per primi i lettori forti e subito dopo quelli che ritengono di avere un pessimo rapporto con la lettura o di non averne affatto. È probabile che una metà della classe, inizialmente, non risponda, avendo probabilmente una posizione intermedia, che quindi tende di più all'evitamento che a un vero e proprio piacere. A questo punto, con una modalità facilitante e mai giudicante, si chiede ai ragazzi che sostengono di avere un brutto rapporto con la lettura il perché, quali siano le cause scatenanti, se abbiano mai letto un libro ecc. Inizialmente è probabile che qualcuno affermi di non avere mai letto un libro; a questo punto si cerca di favorire il ricordo di esperienze del passato, legate al mondo dell'infanzia, in cui è praticamente certo che ognuno di loro sia entrato in contatto almeno con un libro di fiabe</p>

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>illustrate (e generalmente, di questa esperienza, hanno tutti un ricordo positivo). Questo è il momento in cui facilitare una discussione tra compagni, in cui si cercherà di far intervenire anche chi ha una posizione intermedia: quali sono gli aspetti positivi della lettura? Quali sono i pro e i contro? Quali ricordi positivi avete rispetto alla lettura? Che cosa invece vi allontana da questa pratica? In questa fase è importante che intervengano molti studenti che raccontino varie esperienze positive di lettura (libri, modalità, contesti ecc.). A questo punto, quasi ogni studente sarà almeno un po' incuriosito dalla posizione di chi afferma che la lettura è un piacere.</p> <p>Si procede chiedendo a ogni studente di scrivere su un foglio, che può restare anonimo, dei consigli di lettura per i propri compagni. Si possono elencare titoli di libri (si può dare un numero minimo: almeno tre), ma anche consigli generali per migliorare il proprio rapporto con la lettura, consigli per iniziare ad amare la lettura ecc.</p> <p>I fogli scritti saranno poi messi in una scatola e distribuiti a sorte, casualmente, a ogni studente. Dopo qualche minuto, si procede a un veloce giro di tavolo in cui si chiede a ogni alunno come si sente e/o cosa ne pensa dei consigli ricevuti.</p> <p>È consigliabile appuntarsi le parole dette su un foglio per poi trascriverle su un cartellone o su un file di http://worditout.com/ (un sito che trasforma un insieme di parole in "nuvole di parole"). Vari esempi riportati nella Scheda 6.</p>
<p>BookSound. I libri alzano la voce!</p>	<p>4 sessioni da 60 minuti + lettura individuale a casa</p>	<p>Questa attività si configura come compito complesso di realtà e ha come obiettivi il potenziamento delle competenze di lettura e interpretazione di testi, ma anche il rinforzo della motivazione. Dopo un <i>training</i> progressivo di lettura ad alta voce, si propone agli studenti la partecipazione al concorso BookSound rivolto alle scuole secondarie italiane⁵.</p> <p>È consigliabile mostrare il sito www.booksound.it, alcuni dei video delle edizioni precedenti, l'elenco dei libri selezionati ed eventualmente proporre la lettura di alcuni estratti dei libri. È auspicabile che siano i ragazzi a scegliere uno dei titoli previsti, da adottare per il proprio percorso. L'insegnante spiega le fasi del concorso che prevede: la lettura individuale del libro, la fruizione di due o più laboratori legati alla lettura ad alta voce, la realizzazione da parte dei ragazzi di una performance live di lettura ad alta voce aperta al pubblico, la realizzazione di un video-racconto dell'esperienza svolta, con cui si partecipa al <i>contest</i> e la partecipazione a un evento finale, aperto a tutte le classi partecipanti, che si configura come un festival spettacolare della lettura dei ragazzi in cui hanno luogo anche le premiazioni dei video più votati dal pubblico dei social network.</p>

5 Si vedano caratteristiche, regole e modalità del concorso al link <http://www.booksound.it/> (ultima consultazione 18 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Una volta ottenuto il coinvolgimento dei ragazzi, dopo alcuni giorni, si procederà alla consegna a ogni studente del libro scelto (può essere lo stesso per tutta la classe, oppure no. Si consiglia di non scegliere più di tre titoli per classe).</p> <p>Si potrà leggere l'incipit del libro in classe per favorire la curiosità rispetto alla storia. È importante adottare una modalità ludica e coinvolgente, ed evitare interrogazioni o giudizi che possano provocare resistenze nei ragazzi rispetto al compito. Si affida agli studenti la lettura individuale del libro, assegnando un tempo (da due settimane a un mese).</p> <p>Durante questo periodo sarà cura dell'insegnante monitorare l'andamento e la progressione della lettura da parte di tutti. Terminato il periodo dedicato alla lettura individuale, si procede in classe a lavorare sul potenziamento delle competenze di lettura ad alta voce. Si propone alla classe di dividersi in gruppi e di scegliere un capitolo o brano del testo che preferiscono. Dopodiché si chiede di trovare un modo personale per interpretare questo testo: è possibile suddividersi ruoli, parti, voci, ma anche leggere alcune parti in maniera corale ecc.</p> <p>Si effettuano delle prove di lettura in classe e si prova di volta in volta a migliorare la performance, seguendo i consigli dei compagni. L'insegnante opera un rinforzo positivo e un'azione di incoraggiamento.</p> <p>A questo punto si propone ai ragazzi di organizzare un piccolo evento di lettura aperto al pubblico: si può trattare di andare a leggere ad altre classi della scuola, oppure in una scuola di grado inferiore del proprio comprensivo, o in una biblioteca ecc.</p> <p>I ragazzi potranno corredare la loro lettura con musica, disegni ecc. In seguito essi dovranno realizzare un video o un montaggio di foto per raccontare la propria esperienza con la lettura ad alta voce.</p>
A lieto fine	120 minuti	<p>Per l'attività di valutazione e autovalutazione finale si consiglia di riportare alla memoria dei ragazzi tutto il percorso svolto. Un modo efficace può essere quello di creare un breve montaggio video di fotografie effettuate durante tutti gli incontri; il montaggio può essere corredato da una canzone significativa per i ragazzi e da alcune parole chiave emerse durante il percorso. Dopo aver mostrato il video ai ragazzi e aver raccolto le loro emozioni a riguardo, si può consegnare una scheda di valutazione e autovalutazione in cui rubricare le attività svolte, gli apprendimenti percepiti, e il proprio livello di gradimento (<i>Scheda 7</i>).</p>

Scheda 1 – Alla ricerca del *Gabbiano Jonathan Livingston*

Alunno classe data

Ascolta attentamente i brani che ti verranno proposti e cerca di individuare gli indizi che possono aiutarti a capire di quale testo si tratti.

Il brano parla di...	I personaggi sono...	Accade che...	Altri elementi rilevanti

Scheda 2 – A piedi verso la Cina

Alunno classe data

Conosci sicuramente tanti grandi viaggiatori, persone che hanno esplorato il mondo o hanno esplorato altro: l'animo umano, lo spazio, la comicità, i suoni...

Qual è quello/a che ti attrae di più?

(scrivi il suo nome)

Prova a immaginarlo/a e scrivi 4 aggettivi per ogni categoria:

Aspetto fisico	Carattere	Modo di fare le cose	Sogni

Racconta qui la sua storia ed evidenzia che cosa ti affascina.

Scheda 3 – Ernest Shackleton

Alunno classe data

«Cercasi uomini per una spedizione azzardata. Bassa paga, freddo pungente, lunghi mesi nella più completa oscurità, pericolo costante, nessuna garanzia di ritorno. Onori e riconoscimenti in caso di successo».

Ernest Shackleton

E tu stai valutando se proporti o no...	
Certo che potrei/non potrei!!! Io...	Però io...
Alla fine... hai deciso di ANDARE/NON ANDARE perché:	



Scheda 4 – Acrostici e mesostici – poeti si diventa...

Alunno classe data

Scrivi al centro del foglio una parola, ad esempio il tuo nome o il nome di una persona a te cara, in verticale e con le lettere MAIUSCOLE.

Utilizza ogni lettera maiuscola per iniziare un'altra parola che vuoi scrivere in riferimento a quella centrale, ad esempio un aggettivo. Leggi il pensiero formato da tutte le parole, e otterrai una poesia unica, perché l'hai scritta tu!

Esempio di acrostico:

Leale
Uomo
Certamente
Adorabile

Esempio di mesostico:

apPassionato
audAce
mOtivato
alLenato
spOrtivo

Scheda 5 – Esercizi di stile

Alunno classe data

Esercizi di stile 1

«Sulla S, in un'ora di traffico. Un tipo di circa ventisei anni, cappello floscio con una cordicella al posto del nastro, collo troppo lungo, come se glielo avessero tirato. La gente scende. Il tizio in questione si arrabbia con un vicino. Gli rimprovera di spingerlo ogni volta che passa qualcuno. Tono lamentoso, con pretese di cattiveria. Non appena vede un posto libero, vi si butta. Due ore più tardi lo incontro alla Cour de Rome, davanti alla Gare Saint-Lazare. È con un amico che gli dice: "Dovresti far mettere un bottone in più al soprabito". Gli fa vedere dove (alla sciancratura) e perché».

Adesso prova a dare un titolo alle versioni dello stesso racconto che seguono, poi confrontali con quelli proposti dai compagni e quelli attribuiti dall'autore stesso.

Titolo

Nel mezzo della giornata e a mezzodi, mi trovavo e salii sulla piattaforma e balconata posteriore di un autobus e di un tram a cavalli autopropulso affollato e pressoché brulicante di umani viventi della linea S che va dalla Contrescarpe a Champerret. Vidi e rimarcai un giovinotto non anziano, assai ridicolo e non poco grottesco, dal collo magro e dalla gola scarnita, cordicella e laccetto intorno al feltro e cappello. Dopo uno spingi-spingi e un schiaccia-schiaccia, quello affermò e asserì con voce e tono lacrimoso e piagnucoloso che il suo vicino e sodale di viaggio s'intenzionava e s'ingegnava volontariamente e a bella posta di spingerlo e importunarlo ogni qual volta si scendesse uscendo o si salisse entrando. Questo detto e dopo aver aperto bocca, ecco che si precipita e affanna verso uno scranno e sedile vergine e disoccupato. Due ore dopo e centoventi minuti più tardi, lo reincontro e lo ritrovo alla Cour de Rome a cospetto della Gare Saint-Lazare, mentre è e si trova con un amico e contubernale che gli insinua di, e lo incita a, far applicare e assicurare un bottone e bocciolo d'osso al suo mantello e ferraiuolo.

Adesso prova a dare un titolo alle versioni dello stesso racconto che seguono, poi confrontali con quelli proposti dai compagni e quelli attribuiti dall'autore stesso.

Titolo

Nel cuore del giorno, gettato in un mucchio di sardine passeggiare d'un coleottero dalla grossa corazza biancastra, un pollastro dal gran collo spiumato, di colpo arringò la più placida di quelle, e il suo linguaggio si librò nell'aria, umido di protesta. Poi, attirato da un vuoto, il volatile vi si precipitò. In un triste deserto urbano lo rividi il giorno stesso, che si faceva smocciare l'arroganza da un qualunque bottone.



Titolo

Dovresti aggiungere un bottone al soprabito, gli disse l'amico. L'incontrai in mezzo alla Cour de Rome, dopo averlo lasciato mentre si precipitava avidamente su di un posto a sedere. Aveva appena finito di protestare per la spinta di un altro viaggiatore che, secondo lui, lo urtava ogni qualvolta scendeva qualcuno. Questo scarnificato giovanotto era latore di un cappello ridicolo. Avveniva sulla piattaforma di un S sovraffollato, di mezzogiorno.

Titolo

Com'eravamo schiacciati su quella piattaforma! E come non era ridicolo e vanesio quel ragazzo! E che ti fa? Non si mette a discutere con un poveretto che – sai la pretesa, il giovinastro! – lo avrebbe spinto? E non ti escogita niente po' po' di meno che andar svelto a occupare un posto libero? Invece di lasciarlo a una signora! Due ore dopo, indovinate chi ti incontro davanti alla Gare Saint-Lazare? Ve la do a mille da indovinare! Ma proprio lui, il bellimbusto! Che si faceva dar consigli di moda! Da un amico! Stento ancora a crederci!

Scheda 7 – A lieto fine

Immagine	Titolo attività	Come abbiamo fatto?	Da quest'attività ho imparato	Mi è piaciuta? Perché?
Inserire qui una foto dell'attività svolta con la classe che aiuti a recuperarne memoria (fondamentale raccogliere immagini durante il percorso).	Inserire qui il titolo dell'attività.	In questa colonna i ragazzi/e devono ricostruire il processo seguito per le varie attività (elencando le varie fasi, con maggiore dettaglio possibile).	In questa colonna i ragazzi devono cercare di estrarre gli apprendimenti conseguiti attraverso l'attività.	In questa colonna i ragazzi devono specificare se l'attività gli è piaciuta o meno giustificando con motivazioni sia gradimento che eventuale non gradimento.

N.B. Sarà necessario inserire tante righe quante sono le attività svolte.



Classe terza

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Mi presento	60 minuti	<p>L'obiettivo di questa attività è accompagnare i ragazzi alla presentazione di sé e all'autovalutazione.</p> <p>L'insegnante introduce il progetto fornendo una spiegazione sommaria ai ragazzi del metodo utilizzato e del tema guida. Per la presentazione si servirà della stampa in foglio A3 delle mappe dei viaggi dei due protagonisti (reperibili all'interno dei volumi citati) che vengono lasciate affisse nelle aule delle classi coinvolte (tratte da Fabio Geda, <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, Baldini Castoldi Dalai, Milano 2010; Reif Larsen, <i>Le mappe dei miei sogni</i>, Mondadori, Milano 2010).</p> <p>Il docente legge come narrazione stimolo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, pp. 9-11 (da «Il fatto...» a «... Nessuna risposta»). Il brano presenta il protagonista che si descrive attraverso il ricordo delle cose dette dalla madre nel momento dell'abbandono e dei valori che vengono veicolati.2. <i>Le mappe dei miei sogni</i>, pp. 13-14 (da «La telefonata...» a «... parte della porta»; leggere anche la didascalia della prima immagine). Il brano presenta il protagonista, descritto attraverso le azioni che compie e attraverso le cose a cui pone maggior attenzione. <p>Dopo la lettura dei passi citati, il docente sollecita un breve confronto interpretativo degli stimoli narrativi. Successivamente consegna la <i>Scheda 1</i>, invita alla compilazione e poi alla restituzione (in plenaria a ciascuno viene richiesto di scegliere e leggere uno dei punti scritti).</p>
In viaggio nella testa degli altri	60 minuti	<p>L'attività si propone di sollecitare la dimensione autovalutativa e l'assunzione di diversi punti di vista.</p> <p>Il docente legge: <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, pp. 39-40 (da «Il primo giorno...» a «... mi sono sentito un leopardo delle nevi»). Successivamente il docente consegna la <i>Scheda 2</i>. I ragazzi dovranno compilare la prima parte della scheda (10 minuti a disposizione) mentre l'insegnante attaccherà alla lavagna delle buste da lettera, ciascuna delle quali riporterà il nome di uno studente. A ciascun studente saranno consegnati dei cartoncini nei quali dovrà scrivere una caratteristica positiva, possibilmente con un solo aggettivo, per ogni compagno/a e inserirli nella busta relativa (20 minuti). Tutti i ragazzi riceveranno a questo punto le buste con il proprio nome e dovranno trascrivere i commenti nella seconda parte della scheda e, successivamente, compilare la terza parte (30 minuti).</p> <p>Per questa attività non è prevista la restituzione in plenaria.</p>



Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Adulti e bambini	60 minuti	<p>L'attività ha come obiettivo lo sviluppo di competenze e in particolare la capacità di presentazione di sé, di autovalutazione e di comprensione dei diversi punti di vista.</p> <p>Il docente, come nella precedente attività, propone una lettura introduttiva, che favorisce un clima emotivo sereno e predisporre all'ascolto attivo.</p> <p>I libri utilizzati sono gli stessi dell'attività precedente (Fabio Geda, <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, Baldini Castoldi Dalai, Milano 2010; Reif Larsen, <i>Le mappe dei miei sogni</i>, Mondadori, Milano 2010).</p> <p>Si partirà con la lettura di un brano tratto da <i>Le mappe dei miei sogni</i> (p. 294). Successivamente il docente consegnerà la <i>Scheda 3</i>. Nella prima parte i ragazzi dovranno elencare le caratteristiche che definiscono un adulto e quelle che definiscono un bambino. Nella seconda parte della scheda viene chiesto di raccontare due piccoli episodi autobiografici: uno in cui si sono sentiti particolarmente adulti e uno in cui si sono sentiti particolarmente bambini. Alla fine l'insegnante potrà facilitare la restituzione in plenaria, chiedendo a ciascuno di scegliere e leggere uno dei punti scritti. L'insegnante può leggere un passo con tematica analoga del libro di Geda.</p>
Quella volta che...	60 minuti	<p>L'attività consentirà di attivare una riflessione di tipo metacognitivo sull'utilizzo di apprendimenti scolastici nell'esperienza quotidiana.</p> <p>Lo stimolo guida è rappresentato dalla lettura del passo del volume già citato nelle attività precedenti: <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, pp. 21-24 (da «Non ero gran che...» a «... è come la cenere»).</p> <p>Il docente, dopo aver illustrato brevemente l'attività, chiede ai ragazzi di compilare la <i>Scheda 4</i> nelle sue tre parti. La prima e la terza sono direttamente collegate agli apprendimenti scolastici e alla loro utilità nel quotidiano, mentre la seconda è più legata alla scoperta. Per questa attività non è prevista restituzione.</p>
Viaggi di scuola	60 minuti	<p>La dimensione autovalutativa è al centro di questa attività.</p> <p>Il docente legge come stimolo guida un altro passo da <i>Nel mare ci sono i coccodrilli</i>, pp. 33-34 (da «Mi piaceva quando...» a «...Enaiat?»).</p> <p>Successivamente invita i ragazzi a compilare la <i>Scheda 5</i> nelle sue tre parti. Le prime due guardano l'esperienza scolastica come dispensatrice di gratificazione, ma anche di stanchezza. Nella terza parte si definisce il linguaggio emozionale di ciascun ragazzo/a. Dopo la compilazione, in plenaria a ciascuno viene richiesto di scegliere e leggere il punto che ritiene più significativo.</p> <p>ATTENZIONE: Alcune definizioni di emozione potrebbero essere difficili per i ragazzi; consultare la dispensa <i>Emozioni.doc</i> scaricabile sul sito www.dispersione.it.</p>

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
<p>Sembra facile... ma non è impossibile</p>	<p>15 minuti</p>	<p>Questa attività, oltre a favorire la costruzione del gruppo, ha lo scopo di potenziare nello studente le capacità di ascolto e l'empatia. L'attività è fortemente consigliata anche in quei momenti in cui la classe sembra affaticata e un po' demotivata (<i>ice breaking</i>).</p> <p>Si propone agli studenti di formare un cerchio con le sedie al centro della classe, in modo che ognuno possa vedere il volto di tutti i compagni. Si spiega che il gioco, all'apparenza facile, presenta invece diverse difficoltà. Si ricorda che le regole sono pochissime, ma che devono essere rispettate, come in tutti i giochi, e che la vittoria o la sconfitta dipendono dall'impegno di tutti. L'attività consiste nel contare a ritroso da 9 a 0. Ogni studente deve dire un solo numero per volta, i numeri devono essere detti nel giusto ordine (9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0) e gli studenti non possono sovrapporsi nel dire contemporaneamente uno stesso numero. In caso di errore (sovrapposizione di voci o numero sbagliato) si riparte velocemente da 9. È vietato mettersi d'accordo. L'unico modo per riuscire, dopo vari tentativi, è quello di mettersi in ascolto, guardare gli altri, accordarsi sul ritmo che ha preso il gruppo. L'insegnante incoraggia e verifica il rispetto delle regole. Quando la classe, dopo vari tentativi, sarà riuscita ad arrivare alla conclusione, si mette in atto un rinforzo positivo e si chiede agli studenti quali siano stati secondo loro i fattori determinanti il successo. A questo punto l'insegnante propone un'ultima sfida, ancora più difficile: gli studenti devono alzarsi in piedi, formare un cerchio sfiorando la spalla del vicino e stare a occhi chiusi. Devono poi procedere con lo stesso gioco appena effettuato. Raggiunta la vittoria, si rinforzano in modo positivo nuovamente i ragazzi e si propone loro una riflessione di gruppo sull'utilità nella vita scolastica e quotidiana delle abilità appena dimostrate e messe in gioco.</p>
<p>C'era una volta... una bambina di nome Cappuccetto Rosso (?)</p>	<p>90 minuti</p>	<p>Questa attività ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sull'importanza delle storie sviluppando anche competenze necessarie per riuscire a raccontarle bene. L'attività contribuisce anche al rafforzamento dello spirito di gruppo e al potenziamento delle competenze linguistiche e di ascolto.</p> <p>Gli studenti si posizionano seduti in cerchio, con le sedie al centro della stanza. L'insegnante spiega che siamo di fronte a un gioco-sfida dove, o si vince tutti, o si perde.</p> <p>Lo scopo è raccontare la storia di Cappuccetto Rosso. A questo punto l'insegnante chiede conferma che tutti conoscano la storia invitando uno degli studenti a fare un breve riassunto orale. Sarà cura dell'insegnante segnalare l'esistenza di varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso¹ e far notare le modifiche che ha avuto nel tempo.</p>

1 A questo link https://it.wikipedia.org/wiki/Cappuccetto_Rosso (ultima consultazione 16 maggio 2016) sono disponibili le varie versioni della storia di Cappuccetto Rosso circa le quali l'insegnante può fare un breve *excursus*. La versione scritta più antica è quella di Charles Perrault che è più breve rispetto alla successiva dei fratelli Grimm e non ha un lieto fine. I fratelli Grimm scrissero la storia partendo da due diverse versioni che

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>L'attività consiste in questo: il gruppo si dispone in cerchio e si procede in senso orario raccontando la storia. Una parola ciascuno, una parola alla volta. L'insegnante scriverà su un foglio ogni parola detta da ciascun studente, compresi errori, battute ecc. L'insegnante, alla fine del racconto, aggiungerà la punteggiatura (in una versione avanzata dell'attività, l'insegnante alla fine può fotocopiare il testo per tutti gli studenti e chiedere che inseriscano loro la punteggiatura).</p> <p>Il gruppo parte con una dotazione di venti <i>punti vita</i> che vengono via via decurtati in caso di errore, in caso di suggerimenti, in caso di prese in giro o parolacce tra compagni ecc. È possibile spendere 5 punti vita per chiedere all'insegnante di rileggere le ultime 5 parole dette.</p> <p>Concluso il racconto, il docente legge in modo espressivo tutte le parole che sono state dette. È probabile che vi siano dei passaggi che non tornano o che fanno ridere: in questa fase è importante sdrammatizzare gli errori in quanto assolutamente naturali e inevitabili in questo gioco.</p> <p>L'ultima fase dell'attività prevede che l'insegnante stimoli la classe a un commento partecipato: che cosa ha funzionato? Quali sono state le difficoltà? Come sono state superate?</p> <p>Si conclude l'attività riflettendo, insieme agli studenti, sul fatto che ogni racconto ha una sua struttura, da cui dipende la sua comprensibilità e invitandoli, a questo punto, a produrre in 20 minuti una propria versione scritta di Cappuccetto Rosso. L'attività si conclude con la socializzazione delle storie prodotte. Per introdurre varianti si può poi lavorare ancora con questa storia invitando gli studenti a produrre versioni dal punto di vista di uno dei personaggi (ad es. Cappuccetto Rosso raccontata dal lupo) per favorire l'assunzione del "punto di vista" e lo sviluppo della "teoria della mente"; si può far incrociare Cappuccetto Rosso con altre storie note e far produrre storie che raccontino cosa accade nel momento in cui i personaggi si incontrano (potenziamento delle abilità di scrittura creativa); si possono introdurre vincoli o altri personaggi e chiedere di produrre altre storie.</p>
Esercizi di stile	90 minuti	<p>Questa attività richiama il percorso proposto per le classi prime, che in una logica di curricolo verticale, prevede una complessificazione graduale, attraverso testi più lunghi e più elaborati. Le competenze che si mobilitano sono linguistiche. L'attività stimola il confronto, la riflessione e l'apprendimento cooperativo. Grande attenzione viene data alla capacità di estrapolare le informazioni principali, sintetizzandole in poche parole.</p> <p>L'attività si basa sul libro di Raymond Queneau, <i>Esercizi di stile</i>, Einaudi, Torino 2014.</p> <p>Il docente legge il primo passo presente nella <i>Scheda 6</i> e successivamente un altro passo in cui lo stesso contenuto viene riscritto in modalità stilistiche diverse. Poi invita gli studenti ad attribuire un titolo.</p>

furono loro raccontate e rivedendola negli anni più volte, per arrivare a una versione finale dove il taglialegna sostituisce il cacciatore. Insieme a queste vi è anche la versione italiana di Italo Calvino.

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>Il docente può proporre più passi, sempre scritti in differenti modalità e sollecitare i ragazzi a scegliere un titolo. Alla fine è importante condividere i titoli e illustrare le motivazioni delle scelte.</p>
I paroloni...	90 minuti	<p>Obiettivo di questa attività è di favorire un ampliamento del vocabolario e allo stesso tempo di apprendere ludicamente “parole difficili”.</p> <p>Per questa attività si propone il gioco didattico reperibile in Elisabetta Putini, <i>Le carte delle parole da scoprire</i>, Giubaudi, Milano 2013.</p> <p>I ragazzi possono sfidarsi singolarmente o a coppie; ognuno ha una serie di carte su cui sono trascritte delle parole considerate difficili. Il gioco consiste nell'indovinare, in un tempo dato, il significato del maggior numero di parole possibili.</p> <p>Se il significato è indovinato subito si ottengono tre punti, se è indovinato scegliendo la risposta corretta fra tre si ottiene un punto, se è errato non si guadagna alcun punto.</p> <p>Si può proporre ai ragazzi, dopo un certo numero di turni, di scegliere tre parole che prima non conoscevano e di scrivere una frase che le contenga.</p> <p>In rete si trovano molti altri giochi di parole divertenti, stimolanti e utili per potenziare le competenze linguistiche².</p>
Scrittori si diventa... a ognuno il suo genere	2 sessioni da 120 minuti ciascuna	<p>Questa è l'attività centrale di un compito di realtà, in cui si propone ai ragazzi di realizzare, in ogni sua parte, un libro di classe intervenendo quindi nello sviluppo di competenze legate alla produzione scritta. È importante far capire che il libro sarà concretamente prodotto (stampato in più copie, ad esempio) e che avrà una sua diffusione e un suo preciso scopo comunicativo.</p> <p>Terminata la spiegazione introduttiva, ovvero la proposta del compito, si chiede ai ragazzi se se la sentono e se sono effettivamente interessati ad aderire a questa attività; è importante che gli studenti si sentano partecipi di tutte le fasi del lavoro e che percepiscano come propria questa “missione”. È probabile che emerga qualche studente un po' insicuro, ed è compito dell'insegnante favorire, soprattutto attraverso i pareri dei compagni più entusiasti, un coinvolgimento positivo e una rassicurazione, ricordando anche che ognuno potrà avere un ruolo in linea con i propri interessi e competenze (nella realizzazione di un libro ci sono gli scrittori, ma anche gli illustratori, i redattori, i correttori di bozze ecc.).</p> <p>Un esempio di tema per la pubblicazione potrebbe essere: storie appartenenti a diversi generi letterari che servano a dare il benvenuto agli studenti che inizieranno la scuola secondaria l'anno successivo. La scelta del tema ha l'obiettivo di far lavorare, oltre che sulle dimensioni della scrittura, anche su quelle legate alla risignificazione rispetto al percorso scolastico nel suo insieme.</p>

2 Ad esempio: <http://digilander.libero.it/paroliamofi/giochi/competizione.htm> (ultima consultazione: 18 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		<p>È possibile scegliere altri temi o, ancor meglio, proporre ai ragazzi stessi la scelta.</p> <p>Prima di iniziare si procede con un <i>brainstorming</i> partecipato in cui l'obiettivo è rubricare tutti i generi letterari³ conosciuti, le loro caratteristiche e alcuni esempi noti. Ogni ragazzo o gruppo di ragazzi sceglieranno su quale genere vorranno cimentarsi. A questo punto è possibile far lavorare il gruppo in modalità individuale o a coppie; generalmente sarà ciascuno di loro a indicare una preferenza in merito. Una volta deciso il tema del libro, si possono lasciare liberi gli studenti di creare e buttare giù le prime idee; trascorso un po' di tempo si può provvedere a dare qualche aiuto a chi sembra essere in difficoltà: si possono indicare delle parole chiave da inserire nella storia, si può fornire un incipit, un personaggio guida, stimolare un <i>brainstorming</i> scritto o orale dei ragazzi che sembrano non avere idee ecc.</p> <p>È consigliabile dare un limite minimo di parole per facilitare e stimolare costruttivamente i ragazzi che generalmente tendono a fare tutto in modo veloce e approssimativo pur di terminare il compito assegnato; naturalmente il limite è un'indicazione di massima a cui tendere e non deve diventare un'imposizione sterile e costrittiva.</p> <p>Quando tutti gli studenti hanno steso un primo elaborato, si procede a una lettura collettiva delle storie, e a seguito di una prima valutazione condivisa, si propone di rielaborare la storia in base alle indicazioni ricevute. Quando gli elaborati avranno una veste semidefinitiva, è possibile proporre una valutazione/ correzione incrociata: ognuno corregge la storia di almeno due compagni e viceversa.</p> <p>Si procederà poi alla scelta di un titolo per ogni storia e alla realizzazione di un disegno per ciascuna.</p> <p>Dopodiché vengono definiti il titolo per il libro, la copertina (che può essere un disegno o una foto), l'ordine da dare alle storie ecc.</p> <p>Nell'ultima fase viene richiesto a ogni studente di scrivere tre righe della propria autobiografia da inserire in chiusura del libro in qualità di autore; questa attività ha l'obiettivo di sperimentare una nuova forma di scrittura, ma anche di lavorare su dimensioni orientative rispetto alla scelta di determinate caratteristiche rilevanti nel racconto di sé.</p> <p>Un ulteriore sviluppo di questa attività può essere la redazione (<i>editing</i>, impaginazione ecc.) del lavoro.</p>
Leggo, correggo e...	120 minuti	<p>Questa attività ha l'obiettivo di potenziare le competenze di lettura ad alta voce, ma soprattutto quello di creare un contesto idoneo a favorire un'autovalutazione e una valutazione tra pari degli elaborati precedentemente scritti. Nel momento in cui si leggono ad alta voce i propri elaborati, è possibile accorgersi se sono chiari, corretti, coinvolgenti ecc. I <i>feedback</i> dei compagni aiutano a comprendere come migliorare le proprie produzioni.</p>

3 Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Generi_letterari (ultima consultazione 18 maggio 2016).

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
		Durante questa attività si potenzia l'ascolto e la fiducia nel gruppo. Il conduttore e il docente rinforzano sempre ciò che c'è di positivo, riformulano in modo chiaro e approfondito i <i>feedback</i> dei compagni, ricordano che si opera in un contesto protetto dove l'errore è visto come opportunità di crescita e non come elemento negativo da denigrare.
Il medium è il messaggio	120 minuti	L'attività ha l'obiettivo di allenare e valutare le competenze in area comunicativa, in particolare nella comprensione orale e nella produzione di testi in relazione a diversi scopi comunicativi. Un'associazione di volontariato presenta ai ragazzi la propria attività e affida il compito di realizzare uno spot per pubblicizzare l'associazione. Gli studenti dovranno individuare slogan, immagini, simboli e frasi efficaci per comunicare al meglio le attività dell'associazione. Gli spot verranno poi condivisi in plenaria e valutati da insegnanti e ragazzi. L'attività può essere trasformata in compito di realtà rendendola più complessa e avendo più tempo a disposizione. In questo caso ai ragazzi vengono presentate più associazioni di volontariato e a gruppi scelgono quale associazione adottare. L'adozione prevede la visita alla sede dell'associazione e la realizzazione di una vera e propria campagna di comunicazione.
BookSound. I libri alzano la voce!	Si veda pp. 54-55	Questa attività si configura come compito complesso di realtà e ha come obiettivi il potenziamento delle competenze di lettura e interpretazione di testi, ma anche il rinforzo della motivazione. Dopo un <i>training</i> progressivo di lettura ad alta voce, si propone agli studenti la partecipazione al concorso BookSound rivolto alle scuole secondarie italiane ⁴ .
A lieto fine	120 minuti	Per l'attività di valutazione e autovalutazione finale si consiglia di riportare alla memoria dei ragazzi tutto il percorso svolto. Un modo efficace può essere quello di creare un breve montaggio video di fotografie effettuate durante tutti gli incontri; il montaggio può essere corredato da una canzone significativa per i ragazzi e da alcune parole chiave emerse durante il percorso. Dopo aver mostrato il video ai ragazzi e aver raccolto le loro emozioni a riguardo, si può consegnare una scheda di valutazione e autovalutazione in cui rubricare le attività svolte, gli apprendimenti percepiti, e il proprio livello di gradimento (<i>Scheda 7</i>).

4 Si vedano caratteristiche, regole e modalità del concorso al link <http://www.booksound.it/> (ultima consultazione 18 maggio 2016).

Scheda 1 – Mi presento

Alunno classe data

«Il fatto, ecco, il fatto è che non me l’aspettavo che lei andasse via davvero. Non è che a dieci anni, addormentandoti la sera, una sera come tante, né più oscura, né più stellata, né più silenziosa o puzzolente di altre, con i canti dei muezzin, gli stessi di sempre, gli stessi ovunque a chiamare la preghiera dalla punta dei minareti, non è che a dieci anni – e dico dieci tanto per dire, perché non è che so con certezza quando sono nato, non c’è anagrafe o altro nella provincia di Ghazni.»

(F. Geda, *Nel mare ci sono i coccodrilli*, Baldini Castoldi Dalai, Milano 2010, p. 9)

Prova a descriverti attraverso il ricordo di un momento particolarmente importante.

«Forse dovrei precisare. Quando dico che io e Gracie stavamo scartocciando il granoturco, intendo dire che Gracie lo stava scartocciando, mentre io disegnavo, su uno dei miei quaderni blu a spirale, un diagramma di come, esattamente, lei lo stava scartocciando. Tutti i miei quaderni erano classificati attraverso il colore.»

(Reif Larsen, *Le mappe dei miei sogni*, Mondadori, Milano 2010, p. 13)

Prova a descriverti attraverso le cose che fai o le cose a cui poni particolarmente attenzione.



Prova a descriverti come ti descriverebbe qualcuno a cui tieni (in terza persona).

È opportuno fornire un breve esempio in cui si evidenzi la necessità di utilizzare la terza persona (è qualcun altro che mi descrive) e di assumere il punto di vista della persona scelta (ad es. mia madre non parlerà di me nello stesso modo in cui ne parlerei io).

Nome della persona

Chi è

.....

.....

Scheda 2 – In viaggio nella testa degli altri

Alunno classe data

Penso che gli altri mi vedano così (aspetti positivi)	Gli altri hanno scritto su di me (trascrivo i cartoncini)
Confronto queste due descrizioni e mi rendo conto che	

Scheda 3 – Adulti e bambini

Alunno classe data

«Ma se non era l'età in sé, allora cos'era? Non lo sapevo, ma sapevo riconoscere un adulto a prima vista. Per identificarli, bastava osservarne il comportamento. Eri un adulto se:

1. Schiacciavi pisolini senza motivo.
2. Non ti lasciavi entusiasmare dal Natale.
3. Avevi una gran paura di perdere la memoria.
4. Ti impegnavi nel lavoro.
5. Portavi al collo un paio di occhiali da lettura, ma spesso ti scordavi di avere al collo un paio di occhiali da lettura.
6. Usavi la frase “Mi ricordo quando eri grande così” e facevi un AU-1, AU-24, AU-41, che grosso modo equivaleva all'espressione “Sono triste perché sono già vecchio e ancora non sono felice”.
7. Pagavi le imposte sul reddito e amavi infervorarti discutendo “di cosa diavolo stanno facendo con tutti i miei stramaledetti spiccioli”.
8. Ti piaceva bere alcolici da solo tutte le sere davanti alla TV.
9. Eri diffidente nei confronti dei bambini e delle loro ragioni.
10. Non ti lasciavi entusiasmare da niente.»

(Reif Larsen, *Le mappe dei miei sogni*, Mondadori, Milano 2010, p. 294)

Un adulto è:	Un bambino è:
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.



Racconta di quella volta in cui ti sei scoperto più adulto di quanto fossi	Racconta di quella volta in cui ti sei rivelato più bambino di quanto ti sentissi

Scheda 4 – Quella volta che...

Alunno classe data

«E dove andranno a scuola i nostri ragazzi?

Non ci andranno. La scuola non è fatta per gli Hazzara.

Questa scuola sì.

Questa scuola va contro il volere di Dio.

Questa scuola va contro il vostro, di volere.

Voi insegnate cose che Dio non vuole siano insegnate. Menzogne. Cose che contraddicono la sua parola.

Insegniamo ai ragazzi ad essere delle brave persone.

Cosa significa essere delle brave persone?

Sediamoci. Ne parliamo.

Non serve. Te lo dico io. Essere una brava persona significa servire Dio. Noi sappiamo cosa vuole Dio dagli uomini, e come servirlo. Voi no. Insegniamo anche l'umiltà, qui.»

(F. Geda, *Nel mare ci sono i cocodrilli*, Baldini Castoldi Dalai, Milano 2010, p. 23)

Racconta di quella volta in cui le cose che hai imparato a scuola ti sono state utili nel quotidiano.

Racconta di quella volta in cui una cosa che sapevi e pensavi inutile ti ha aiutato in qualcosa.

Le cose che impari a scuola, come ti saranno utili nella tua vita futura?

Scheda 5 – Viaggi di scuola

Alunno classe data

Certo, la scuola a volte può essere faticosa, altre volte può piacerci. Prova a raccontare l'ultima volta in cui ti è sembrata faticosa e l'ultima in cui ti è piaciuta. Ricorda le emozioni che hai provato e inseriscile nel racconto.

È stata faticosa...

Mi è piaciuta...

Queste sono le 8 emozioni di base*. In 3 parole scrivi accanto a ciascuna emozione quando la provi.

Gioia
Tristezza
Accettazione
Repulsione
Timore
Rabbia
Sorpresa
Aspettativa

* Si fa qui riferimento alle emozioni di base definite da Robert Plutchik.

Scheda 6 – Esercizi di stile

Alunno classe data

Prova a dare un titolo alle versioni dello stesso racconto che seguono, poi confrontali con quelli proposti dai compagni e quelli attribuiti dall'autore stesso.

Titolo
BUS COMPLETO STOP TIZIO LUNGOCOLLO CAPPELLO TRECCIA APOSTROFA SCONOSCIUTO SENZA VALIDO PRETESTO STOP PROBLEMA CONCERNE ALLUCI TOCCATI TACCO PRESUMIBILMENTE AZIONE VOLONTARIA STOP TIZIO ABBANDONA DIVERBIO PER POSTO LIBERO STOP ORE DUE STAZIONE SAINTLAZARE TIZIO ASCOLTA CONSIGLI MODA INTERLOCUTORE STOP SPOSTARE BOTTONE SEGUE LETTERA STOP.
Titolo
Dopo un'attesa gratinata sotto un sole al burro fuso, salii su di un autobus pistacchio dove i clienti bollivano come vermi in un gorgonzola ben maturo. Tra questi vermicelli in brodo v'era una specie di mazzancolla sgusciata dal collo lungo come un giorno senza pane, e un marituzzo sulla testa che aveva intorno un filo da tagliar la polenta. E questa mortadella si mette a friggere perché un altro salame gli stava stagionando quelle fette impanate che aveva al posto degli zamponi. Ma poi ha smesso di ragionar sulla rava e la fava, ed è andato a spurgarsi su di un colabrodo divenuto libero. Stavo beatamente digerendo nell'autobus dopopranzo, quando davanti al ristorante di Saint-Lazare ti rivedo quella scamorza con un pesce bollito che gli dava una macedonia di consigli sul suo copritripa. E l'altro si fondeva come una cassata.
Titolo
Nella voliera che, all'ora del pasto dei leoni, ci portava alla piazza Champerret, vidi una zebra dal collo di struzzo che portava un castoro circondato da un millepiedi. Questa giraffa si mette a frinire col pretesto che una puzzola gli schiacciava gli artigli. Ma per non farsi spidocchiar a dovere, ecco che cavalca a cuccia. Più tardi, davanti allo zoo, rivedo lo stesso tacchino che razzola con un pappagallo, pigolando circa le loro piume.

Adesso prova a dare un titolo alle versioni dello stesso racconto che seguono, poi confrontali con quelli proposti dai compagni e quelli attribuiti dall'autore stesso.

Titolo
Mi trovavo sulla piattaforma di un autobus violetto. V'era un giovane ridicolo, collo indaco, che protestava con un tizio blu. Gli rimproverava con voce verde di spingerlo, poi si lanciava su di un posto giallo. Due ore dopo, davanti a una stazione arancio. Un amico gli dice di fare aggiungere un bottone al suo soprabito rosso.
Titolo
(Istruzioni: inserire nel racconto le parole <i>dote</i> , <i>baionetta</i> , <i>nemico</i> , <i>cappella</i> , <i>atmosfera</i> , <i>Bastiglia</i> , <i>lettera</i>).
Un giorno mi trovavo sulla piattaforma di un autobus che faceva parte della dote comunale. C'era un giovanotto ridicolo, non perché portasse una baionetta, ma perché aveva l'aria di averla pur non avendola. All'improvviso, costui balza sul suo presunto nemico e lo accusa di comportarsi come non si dovrebbe in una cappella. E dopo aver reso l'atmosfera tesa, questo bischero va a sedersi. Lo reincontro due ore dopo, non lontano dalla Bastiglia, con un amico che gli consiglia di far aggiungere un bottone al suo soprabito. Consiglio che avrebbe potuto dargli anche per lettera.
Titolo
Non so bene dove accadesse... in una chiesa, in una bara, in una cripta? Forse... su di un autobus. E c'era... Cosa diavolo c'era? Spade, omenòni, inchiostro simpatico? Forse... scheletri? Sì scheletri, ma ancora con la carne intorno, vivi e vegeti. Almeno, temo. Gente su di un autobus. Ma ce n'era uno (o erano due?) che si faceva notare, non vorrei dire per che cosa. Per la sua astuzia sorniona? Per la sua adipe sospetta? Per la sua melanconia? No, meglio – o più precisamente – a causa della sua imprecisa immaturità, ornata di un lungo... naso... mento... alluce? No: collo. E un cappello strano, strano, strano. Si mise a litigare (sì, è così) senza dubbio con un altro passeggero (uomo o donna? bambino o vegliardo?). Poi finì – perché finì pure, in qualche modo o maniera – probabilmente perché uno dei due era scomparso... Credo sia proprio lo stesso individuo quello che ho rivisto... ma dove? Davanti a una chiesa, a una cripta, a una bara? Con un amico che doveva certo parlargli di qualcosa, ma di che, di che, di che?



Scheda 7 – A lieto fine

Immagine	Titolo attività	Come abbiamo fatto?	Da quest'attività ho imparato	Mi è piaciuta? Perché?
Inserire qui una foto, un'immagine dell'attività svolta con la classe che aiuti a recuperare memoria (fondamentale raccogliere immagini durante il percorso)	Inserire qui il titolo dell'attività	In questa colonna i ragazzi/e devono ricostruire il processo seguito per le varie attività (elencando le varie fasi con maggiore dettaglio possibile)	In questa colonna i ragazzi devono cercare di estrarre gli apprendimenti conseguiti attraverso l'attività	In questa colonna i ragazzi devono specificare se l'attività gli è piaciuta o meno giustificando con motivazioni sia gradimento che eventuale non gradimento

N.B. Sarà necessario inserire tante righe quante sono le attività svolte.



Diario di bordo

Classe Insegnante

data luogo

Inizio incontro	
La volta scorsa abbiamo fatto	
Che cosa mi è rimasto più impresso	

Fine incontro	
Oggi abbiamo fatto	
A che cosa sono servite le cose che abbiamo fatto oggi	
La cosa più divertente è stata	
La cosa più noiosa è stata	
La frase del giorno	



Altre attività per la Scuola secondaria di primo grado

Asse linguistico

Percorsi a cura di *Lucia Pastorelli*

Pur proponendo un percorso in cui alcune indicazioni sono, a nostro parere, cogenti per ottenere dei risultati (ad es. quello di effettuare in modo costante, durante l'anno, letture ad alta voce non legate a compiti, esercizi, commenti o altro), è, ovviamente, possibile usare questi percorsi in modo autonomo e ricomporli in modo diverso.

Per questo si introducono e si propongono qui ulteriori attività tese comunque allo sviluppo delle competenze linguistiche che sono state utilizzate in alcuni dei percorsi sperimentati in NoOut. Possono essere usate come attività singole, per rinforzare il percorso già effettuato, possono rivolgersi indifferentemente alla classe prima o alla classe terza.

Oltre a queste gli insegnanti potranno trovare ulteriori materiali e attività sul sito www.dispersione.it.



Attività 1

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Tra pensiero ed emozione	2 ore	<p>L'obiettivo di questa attività è potenziare le competenze narrativo-emotive dei ragazzi, a partire dal quotidiano. L'attività valorizza l'apprendimento esperienziale, mobilitando la capacità di lettura dei contesti non verbali. Le attività proposte sono basate sul tema dei sentimenti e delle emozioni che scaturiscono proprio dall'osservazione del comportamento degli altri e sulla capacità dei ragazzi di "raccontarle".</p> <p>L'intento è lavorare sulle competenze emotive con i ragazzi.</p> <p>L'attività è introdotta con la lettura stimolo di Virginia MacGregor, <i>Quello che gli altri non vedono</i>, Giunti, Firenze-Milano 2014.</p> <p>Successivamente il docente consegna la scheda <i>Tra pensiero ed emozione</i>. Il docente discute gli obiettivi dell'attività e divide gli allievi in gruppi.</p> <p>L'attività si sviluppa in quattro fasi:</p> <p>1^a fase: il docente scrive sulla lavagna a fogli mobili la frase "Adesso io vedo..." e chiede ai ragazzi di descrivere il comportamento non verbale dei partecipanti al proprio gruppo con dichiarazioni che iniziano con la frase "Adesso io vedo...". Ogni allievo/a del gruppo descriverà i movimenti degli altri.</p> <p>2^a fase: il docente scrive la frase "Adesso io penso..." e sollecita i ragazzi a continuare la loro conversazione iniziando ogni frase con "Adesso io penso...".</p> <p>3^a fase: il docente scrive la frase "Adesso io sono...". I partecipanti devono usare la frase "Adesso io sono..." seguita da un aggettivo.</p> <p>4^a fase: il docente scrive la frase "Adesso io penso che tu sia..." che i partecipanti devono usare per comunicare con gli altri.</p> <p>Al termine il docente guiderà i ragazzi a una rielaborazione di gruppo dell'esperienza con un <i>brainstorming</i> e a una restituzione dei <i>feedback</i>.</p>

Scheda – Tra pensiero ed emozione

«Tripi era seduto sulla panchina a guardare il canale. Tremava: forse non avrebbe dovuto dar via il suo k-way, ma quella donna sembrava così triste che non era riuscito a trattenersi. Per un attimo, nelle increspature della luna riflessa nell'acqua, gli sembrò di vedere il volto di Ayshah uguale alla foto di scuola che conservava, solo che in quelle pieghe il suo viso sembrava prendere vita. Gli sorrideva come aveva fatto l'ultimo giorno che l'aveva vista, quando ancora credevano che ce l'avrebbero fatta. A un'ora di cammino dal confine con la Turchia, a un'ora dalla libertà.» (Virginia MacGregor, *Quello che gli altri non vedono*, Giunti, Firenze-Milano 2014)

Adesso io vedo...

Adesso io penso...

Adesso io sono...

Adesso io penso che tu sia...

Attività 2

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Furto di parole	2 ore	<p>L'obiettivo è quello di produrre testi da leggere ad alta voce, i cui protagonisti esprimano emozioni, sentimenti, e descrivano momenti significativi delle loro esistenze.</p> <p>Questa attività contribuisce ad ampliare il repertorio lessicale dei ragazzi al fine di rinforzare le competenze comunicative e linguistico-espressive nei diversi contesti.</p> <p>Il percorso riprende le attività di lettura ad alta voce, incentrate sui testi letterari (narrativa, racconti), che hanno la capacità di tradurre in parola pensieri, emozioni, sentimenti.</p> <p>Il docente propone alcune letture stimolo tratte dai libri: Alessandro D'Avenia, <i>Bianca come il latte, rossa come il sangue</i>, Mondadori, Milano 2010; Erri De Luca, <i>Storia di Irene</i>, Feltrinelli, Milano 2013; Pietro Grossi, <i>Pugni</i>, Sellerio, Palermo 2006.</p> <p>I ragazzi sceglieranno quale testo ha "rubato loro le parole", quale scrittura li rappresenta maggiormente, per poi cercare di replicarne lo stile, descrivendo una loro esperienza reale che ha avuto un particolare rilievo dal punto di vista emotivo.</p> <p>Al termine ogni allievo leggerà ad alta voce il testo prodotto e il docente potrà appuntare in un <i>brainstorming</i> le parole chiave emerse.</p> <p>L'attività si conclude con la restituzione di <i>feedback</i> dell'esperienza da parte dei ragazzi.</p>

Attività 3

Attività	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Dal racconto al tweet (1)	2 ore	<p>Questa attività allena la competenza di produzione del testo scritto attraverso un processo graduale di estrapolazione delle informazioni essenziali e di sintesi.</p> <p>Il docente introduce l'attività della giornata e legge il brano stimolo tratto dal libro di Enzo Fileno Carabba, <i>Conosci i tuoi polli</i>, Reverie, Arezzo 2013 (pp. 3-6).</p> <p>Dopo la lettura si chiede ai ragazzi e alle ragazze di individuare le parti essenziali del racconto e di riscriverlo, secondo lo stile che preferiscono, ma con un limite di 500 parole. Il vincolo è di conservare i caratteri essenziali della vicenda narrata, per mantenere comprensibile la successione degli eventi e gli elementi fondamentali del breve racconto. Terminata la prima fase si condividono, attraverso un <i>brainstorming</i>, le varie sintesi e le soluzioni trovate, sia dal punto di vista stilistico, sia da quello contenutistico.</p> <p>Il gioco prosegue con la seconda prova in cui le parole a disposizione diventano 300. L'attività segue lo stesso processo sino alla terza fase, in cui le parole assegnate sono 100. Dopo questa attività finalizzata a verificare i livelli di comprensione reciproca di un testo tra ragazzi, si condividono gli elementi essenziali del racconto stesso, sfruttando il limite massimo di caratteri di un tweet (140).</p> <p>L'attività si conclude con un <i>feedback</i> partecipato delle attività della giornata.</p>
Dal racconto al tweet (2)	2 ore	<p>Questa attività, simile alla precedente, ma con la proposta di libri di maggiore complessità, riprende e rinforza le competenze di comprensione, sintesi ed elaborazione personale.</p> <p>Ai ragazzi viene proposto dal docente il brano stimolo tratto dal libro di Jordan Sonnenblick, <i>I dieci mesi che mi hanno cambiato la vita</i>, Giunti, Firenze-Milano 2013 (pp. 7-12).</p> <p>Si ripete l'attività dell'incontro precedente invertendo le tipologie di sintesi. La prima sarà il tweet, l'ultima corrisponderà a un terzo della lunghezza del testo stimolo scelto.</p> <p>I ragazzi condivideranno gli elementi essenziali del racconto dapprima con un tweet (140 caratteri); successivamente procederanno attraverso i vari passaggi a riscrivere il racconto, secondo lo stile che preferiscono, con un limite di parole assegnato.</p> <p>Si conclude con un <i>brainstorming</i> realizzato condividendo le produzioni finali e con il <i>feedback</i> dell'esperienza.</p>

Scheda – Dal racconto al tweet

«C'erano giorni in cui mia sorella Nicoletta si lanciava in interrogazioni musicali. Chiedeva ai membri della famiglia gruppi e cantanti preferiti. "Quelli dei vostri tempi", precisava a papà e mamma. Papà rispondeva che anche i tempi attuali erano suoi. Le risposte in materia di musica risultavano drammaticamente errate. Era molto severa in questo. I nostri gusti denunciavano povertà mentale. Nel caso di Isa, una povertà zuccherosa. Non capivo perché non ci interrogasse mai su altre preferenze. Che so, il miglior bazoooka sul mercato...»

(Enzo Fileno Carabba, *Conosci i tuoi polli*, Reverie, Arezzo 2013, pp. 3-6)

Riscrivi il racconto che hai ascoltato con un limite di 500 parole.

Prova a sintetizzare con 300 parole.

Adesso prova con 100 parole.

Realizza un tweet sul racconto.

Attività 4

Attività:	Tempi	Obiettivi didattici, scansione e modalità di somministrazione
Infinite storie	2 ore	<p>L'attività mobilita le competenze di interpretazione dei testi e di un'immagine pittorica, riconoscendone e riproducendone tecniche e stili. I ragazzi hanno la possibilità di sperimentare da un lato la capacità di ascolto e comprensione di un testo scritto e dall'altra di mettere "in azione" le loro competenze creative e la loro capacità espressiva, scoprendo le potenzialità comunicative del linguaggio grafico. Il docente sceglie e legge ad alta voce alcuni brani tratti dal libro di Jean Giono, <i>Il bambino che sognava l'infinito</i>, Salani, Milano 2010. Poi mostra ai ragazzi il dipinto di Caspar David Friedrich, <i>Il viandante sul mare di nebbia</i> (1818).</p> <p>Successivamente si distribuisce a ogni allievo una copia dell'immagine, richiedendo di ritagliare la sagoma del viandante, di metterla sopra un foglio da disegno e di creare una nuova immagine che abbia come tema "l'infinito".</p> <p>I ragazzi e le ragazze potranno scegliere liberamente la tecnica da utilizzare per la propria opera d'arte. Potranno avere a disposizione cartoncini blu e neri, fogli da disegno, giornali e riviste, pennarelli, colla, forbici, colori a tempera.</p> <p>L'attività si conclude con una restituzione partecipata dell'esperienza.</p>
	2 ore	<p>L'attività successiva sollecita le competenze di rielaborazione di un'immagine in un testo, mobilitando le competenze di interpretazione e rielaborazione di testi prodotti con linguaggi differenti. Il docente introduce l'attività con la lettura ad alta voce di nuovi brani tratti da <i>Il bambino che sognava l'infinito</i>.</p> <p>Successivamente chiede ai ragazzi di scrivere un testo per "commentare" le opere prodotte nell'incontro precedente, liberamente ispirate al dipinto <i>Il viandante sul mare di nebbia</i> e al tema dell'infinito. L'attività si conclude con la condivisione degli elaborati e un <i>feedback</i> sulle attività della giornata.</p>



Crediti

Progetto NoOut

Capofila: Ente Cassa di Risparmio di Firenze

Partner: ISFOL, Università degli Studi di Perugia, Pratika, Nausika.

Responsabili progetto: Chiara Mannoni, Edoardo Ristori (Ente Cassa di Risparmio di Firenze)

Direttore scientifico: Federico Batini (Università degli Studi di Perugia)

Comitato scientifico: Anna Grimaldi (ISFOL), Giuseppe Rogantini Picco (Consigliere Ente Cassa di Risparmio di Firenze), Valerio Vagnoli (dirigente scolastico), Martina Evangelista (direttrice Pratika), Federico Batini (Università degli Studi di Perugia)

Operatori esperti progetto: Simone Cini, Martina Evangelista, Andrea Paolini, Lucia Pastorelli, Matteo Nesti, Ermelinda De Carlo (Pratika)

Coordinamento rilevazioni (test): Giulia Toti

Rilevazioni: Marco Bartolucci, Francesca Piccini, Ermelinda De Carlo, Adriana Timpone, Silvia Pannaioli, Sara Violi, Filippo Massi, Agnese Alunni, Laura Beone, Valentina Manini, Lucia Barbano, Serena Cardeti, Azzurra Menghini

Formazione insegnanti: Federico Batini, Martina Evangelista, Ermelinda De Carlo, Marco Bartolucci, Andrea Paolini, Simone Cini, Lucia Pastorelli

Ricerca: Federico Batini, Marco Bartolucci, Ermelinda De Carlo, Giulia Toti, Francesca Piccini. Con la collaborazione di Guido Benvenuto, Cristiano Corsini, Roberto Trincherò, Sabina Curti e Moira Sannipoli

Coordinamento progetto: Gloria Capecchi

Amministrazione progetto: Andrea Paolini

Istituti coinvolti: Istituto comprensivo “IV Novembre” (Arezzo); Istituto comprensivo Scandicci II “Altiero Spinelli” di Scandicci (FI); Istituto comprensivo “Don Milani” di Montespertoli (FI); ITIS “G. Galilei” (Arezzo); ITIS “L. Da Vinci” (Firenze); Associazione Pratika (Arezzo); Agenzia Metaphora (Arezzo); Istituto “Don Facibeni” (Firenze)



Gli autori

Federico Batini

Professore associato presso l'Università degli Studi di Perugia, insegna Metodologia della Ricerca educativa, Pedagogia sperimentale, Metodi e tecniche della Valutazione scolastica. Direttore della rivista *Lifelong Lifewide Learning*. Dirige progetti di ricerca di interesse nazionale e fa parte di network internazionali. Autore di oltre 250 pubblicazioni scientifiche, tra cui i recenti: con Marco Bartolucci, *C'era una volta un pezzo di legno* (FrancoAngeli, 2016) e *Dispersione: ascoltare i protagonisti per comprenderla e prevenirla* (FrancoAngeli, 2016); con Ermelinda De Carlo, *Alternanza scuola-lavoro: storia, progettazione, orientamento, competenze* (Loescher, 2016); *Costruire futuro a scuola. Che cos'è, come e perché fare orientamento nel percorso di istruzione* (Loescher, 2015), *Drop-out* (Fuorionda, 2014; Premio italiano di Pedagogia 2015). Ha curato la versione italiana dell'OCSE *Skill's Outlook* (Loescher, 2015). Ha fondato Pratika, Nausika, LaAV.

Simone Cini

Laureato in Scienze dell'educazione, consulente di orientamento. Lavora con Pratika e Nausika e collabora con agenzie formative e istituzioni sul territorio nazionale. Si occupa prevalentemente di formazione e orientamento. Autore tra gli altri di *Gestire gruppi in formazione* (Erickson, 2007).

Martina Evangelista

Consulente di orientamento, europrogettista e formatrice. Ha collaborato con agenzie formative sul territorio nazionale (erogazione, progettazione e coordinamento). Dal 2013 lavora per Pratika, di cui ha assunto la direzione nel 2014, e Nausika, per cui coordina la rete nazionale di volontari LaAV. Appassionata di didattica orientativa, progetta percorsi di orientamento con metodologia narrativa e sta esplorando l'ambito del gioco e i suoi impatti in campo educativo. Tra le ultime pubblicazioni con Ermelinda

De Carlo, “Il progetto Orientadropout: leggere, orientare, raccontare la scuola per uscire dalla dispersione”, in F. Batini, M. Bartolucci (a cura di), *Dispersione scolastica. Ascoltare i protagonisti per comprenderla e prevenirla*, FrancoAngeli, 2016.

Lucia Pastorelli

Laureata in Filosofia. Esperta consulente d'orientamento e formatrice, collabora con Pratika e altre agenzie formative toscane. Presidente dell'Associazione culturale Nausika, organizzatrice e animatrice di percorsi di lettura ad alta voce “interculturali” nei centri di aggregazione giovanile della provincia aretina. Tra le pubblicazioni, con F. Batini, *Orientamento allo specchio* (Pensa Multimedia, 2007).

“ Fu solo quando era ormai già grande da un pezzo che Peter finalmente capì. La gente lo considerava difficile perché se ne stava sempre zitto. E a quanto pare questo dava fastidio. L'altro problema era che gli piaceva starsene da solo. Non sempre naturalmente. Nemmeno tutti i giorni. Ma per lo più gli piaceva prendersi un'ora per stare tranquillo in qualche posto, che so nella sua stanza, oppure al parco. Gli piaceva stare da solo, e pensare i suoi pensieri.

Il guaio è che i grandi si illudono di sapere che cosa succede dentro la testa di un bambino di dieci anni. Ed è impossibile sapere di una persona che cosa pensa, se quella persona non lo dice.”

– L'inventore di sogni, Ian McEwan



ENTE
CASSA DI RISPARMIO
DI FIRENZE

GRATUITO

3809
BATINI
NON HO PAURA
LINGUISTICO

ISBN 978-88-201-3809-7



9 788820 138097

11600

