

IMPOSTAZIONE DELL'ATTIVITA' DI DOCUMENTAZIONE

Descrizione della attività didattica	Indicazione di quali conoscenze/abilità/aspetti di competenza si vuole contribuire a costruire attraverso l'attività	Indicazione dei dati da raccogliere	Indicazione delle procedure e delle tecniche di raccolta dei dati
<p><i>Quale attività si intende realizzare?</i></p> <p><i>In quale contesto? (classe, numero di studenti, a scuola-fuori dalla scuola,...)</i></p> <p><i>Quanto tempo si intende dedicare alla attività? In quali momenti della settimana? In quali momenti della giornata?</i></p> <p><i>Descrizione della attività (per come la si prevede) e delle procedure di lavoro che si pensa di adottare.</i></p> <p><i>Esplicitazione dei criteri didattici e degli eventuali riferimenti teorici e metodologici alla base della scelta delle procedure che si pensa di adottare.</i></p> <p><i>Indicazione delle eventuali risorse didattiche che si intende utilizzare</i></p> <p>L'attività è proposta a una classe quinta di 12 bambini nel comune di Genova. (Per la descrizione più dettagliata del contesto rimando al</p>	<p><i>Quali conoscenze/abilità/aspetti di competenza questa attività dovrebbe contribuire a costruire-sviluppare?</i></p> <p><i>Quali conoscenze?</i> <i>Quali abilità?</i> <i>A quale/i competenza/e possono riferirsi queste conoscenze e queste abilità?</i></p> <p><i>Quale/i competenza/e possono contribuire a costruire?</i> <i>Quali dimensioni di competenza sono più interessate dalla attività (cognitiva, metacognitiva, affettivo-motivazionale)</i></p> <p><i>Le modalità di lavoro didattico scelte possono essere utili in funzione della costruzione di più competenze? (es.: lavoro di gruppo-competenze sociali)</i></p>	<p>Quali sono i dati (comportamenti degli studenti, risultati in prove di verifica, commenti raccolti attraverso la discussione,) che possono aiutarci a capire se e in quale misura l'attività realizzata ha effettivamente contribuito alla costruzione delle conoscenze/abilità/aspetti di competenza che ci si proponeva di costruire?</p> <p>In quali momenti/situazioni specifiche dell'attività didattica sarebbe opportuno raccogliere questi dati? (riferito al tipo di attività. Es.: durante il lavoro individuale, durante un lavoro di gruppo, durante la discussione....)</p> <p>Quali dati riguardano l'insieme della classe e quali i singoli studenti?</p> <p>Attenzione ai dati non attesi, agli imprevisti, agli "incidenti".</p>	<p>In che modo si pensa di raccogliere i dati indicati nella colonna precedente? Con quali tecniche e strumenti (osservazione, profili delle attività, prove strutturate, registrazioni, tecniche inventate ad hoc...)?</p> <p>È possibile contare sulla presenza (anche solo in particolari momenti) di un osservatore esterno?</p> <p>In caso affermativo, in che modo organizzare la sua presenza in classe? Che cosa e come discutere prima della sua presenza in classe?</p> <p>Se non è possibile utilizzare strumenti direttamente nel corso della attività didattica, è ipotizzabile la stesura di un resoconto/diario delle attività subito dopo - almeno – alcuni momenti ritenuti più significativi del lavoro?</p> <p>Come organizzare l'insieme dei dati raccolti con diverse tecniche e in diversi momenti per poterli poi analizzare e renderli utilizzabili per la valutazione?</p>

<p>primo file che ho inviato) L'attività dura 2-3 mesi, con cadenza settimanale/bisettimanale. L'attività, viene definita da un incontro all'altro, tenendo conto degli sviluppi che ci sono stati la volta precedente per definire il lavoro successivo.</p> <p>Il pirata Giromino, personaggio di fantasia di Italo Calvino conosciuto a inizio anno, sta affrontando varie avventure a bordo della sua nave, un po' come i 12 pirati della classe. Ogni tanto arriva in classe qualche lettera, pacco o altro da parte del pirata.</p> <p>Le prime lettere del pirata sono scritte in un italiano completamente sgrammaticato, piene di errori. Oltre alle solite frasi di circostanza e domande di conoscenza reciproca, di solito Giromino propone un'attività ai ragazzi da fare divisi in gruppetti di 3 o 4.</p> <p>Le attività variano dal comporre un quadrato con i pezzi del tangram, allo spiegare come capire il valore di banconote un po' particolari trovate dal pirata in un forziere su un'isola (banconote con numeri decimali, il pirata non è andato a scuola, come fa a capire quali sono le banconote che valgono di più?), ecc.</p>	<p>Grandissima parte del lavoro è svolto a gruppi o collettivamente.</p> <p>La caccia agli errori e la loro correzione mette in moto competenze di tipo linguistico a livello ortografico e grammaticale. Si sviluppano nuove conoscenze in questo ambito giocando con gli errori di qualcun altro e non con i propri.</p> <p>Capire quale sia l'attività proposta nella lettera e svolgerla in gruppo mette in moto competenze linguistiche di comprensione del testo e ascolto dell'opinione dei compagni. Interpretazione di un testo che può essere differente a seconda di chi lo legge.</p> <p>Rispondere alla lettera mette in moto competenze linguistiche di scrittura ragionata, avendo in mente un destinatario e sforzandosi di doversi fare capire. Capire quali sono le richieste di chi scrive e rispondere a ciò che viene chiesto. Formulare nuove</p>		
--	---	--	--

<p>I bambini, divisi in gruppi si divertono a trovare gli innumerevoli errori di scrittura che ha commesso il pirata, correggono per lui la lettera e gli rispondono dopo aver svolto l'attività.</p> <p>Giromino è sbarcato su una penisola particolare e ha imparato una nuova lingua. La corrispondenza arriva scritta con le lettere dell'alfabeto greco (non scritta in greco, semplicemente la lettera in italiano è sostituita con la corrispondente greca). Per decifrare la prima volta questo nuovo codice, all'inizio incomprensibile, i bambini hanno degli indizi. Sui tavoli ci sono diversi oggetti o foto di essi (tazza, bicchiere, alveare, fiume, delfino, Poseidone...) con vicino scritto il loro nome con lettere greche. Gli oggetti sono stati scelti apposta perché i bambini possano trovare tutte le lettere dell'alfabeto. Attraverso un gioco di ricerca e sostituzione, a gruppi trovano la chiave del codice e "traducono" la lettera.</p> <p>In Grecia, Giromino ha incontrato dei personaggi strani, ognuno di loro ha un pensiero ben preciso (questa idea è presa da Franco Lorenzoni che ringrazio).</p> <p>Il primo di questi personaggi è Talete e, attraverso le parole dell'amico pirata, i bambini sono invitati a</p>	<p>domande.</p> <p>Quando alla lettera si risponde in gruppo sono presenti anche competenze sociali di mediazione e confronto.</p> <p>Decifrare la lettera scritta in codice con lettere greche è un gioco linguistico che muove un insieme di competenze molto vario. Si associano significati a suoni, a simboli, si fanno confronti, previsioni per decodificare alcune parole.</p> <p>Discutere su un argomento filosofico (ma anche scientifico o politico, visto che si parla di filosofia greca) muove competenze linguistiche legate all'oralità. Ascolto, previsione e pianificazione del proprio intervento, esporsi in pubblico, riassumere l'idea di qualcun altro, riflessione interiore... Le discussioni sono registrate, trascritte e poi rilette.</p> <p>Riassumere la discussione e rispondere riorganizza il vissuto dell'attività.</p> <p>Le lettere individuali servono a compensare le mancanze che un'attività prevalentemente svolta in gruppo può avere.</p>		
---	---	--	--

<p>discutere insieme su quello che il personaggio appena conosciuto sostiene, su cosa sia un filosofo e su quale sia per loro l'origine di tutto. Ogni personaggio che verrà raccontato nella lettera proporrà quindi un gioco linguistico per essere tradotto, una discussione su un tema da lui proposto e richiederà una risposta da parte di tutta la classe. Nell'attività è previsto anche che vengano scambiate lettere individuali con alcuni personaggi e non solo collettive.</p>	<p>Entrano in gioco in questa attività altre competenze di tipo storico, sociale, motivazionale, ludico, ecc che non descrivo perché ho cercato di circoscrivere solo le competenze linguistiche come ci eravamo detti.</p>		
---	---	--	--