

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

“Scelte coraggiose, gesti concreti, parole credibili”

*Percorsi di educazione alla memoria, alla partecipazione responsabile,
alla testimonianza coerente, ad un consapevole sguardo al futuro*

Il gioco delle regole

Copioni per diventare cittadini

I.C. Arcevia – I.C. Sassoferrato-Genga – I.C. Serra S. Quirico

Classi prime e seconde di scuola primaria

Attività' nel laboratorio

Coordinatrice Cristina Carelli



**I.C. Sassoferato-
Genfga**

Marina Antonelli

Paola Ciciliani

Emanuela Micheletti

Antonella Tafani

**I.C. Serra S.
Quirico**

Simona Consoli

Orietta Stura



*Attività con gli alunni delle scuole primarie
classi prime e seconde di
Arcevia — Sassoferrato e Genga — Serra San Quirico*

- ✿ Il progetto di rete “Cittadinanza e Costituzione **SCELTE CORAGGIOSE, GESTI CONCRETI, PAROLE CREDIBILI**”, fin dall’inizio dell’anno scolastico, si è integrato nelle ipotesi progettuali per le classe 1[^] e 2[^] delle scuole primarie "A. Anselmi" di Arcevia, "Brillarelli" di Sassoferrato, "A. Merloni" di Genga e Serra S. Quirico con importanza rilevante, sia a livello di continuità educativa con gli altri ordini scolastici che di trasversalità disciplinare.

- ✿ Le finalità significative progettate sono state: *lo star bene a scuola* e l'interiorizzazione di *norme* senza le quali è impossibile vivere serenamente insieme, presupposti per la crescita dell'individuo come futuro cittadino attivo e protagonista.
- ✿ *Essere cittadini del mondo significa acquisire fin da piccoli un nuovo modo di conoscerlo, di rapportarsi con lo stesso, di affinare le capacità di dialogo con gli altri accettandoli nella loro diversità.*

- * *Il gruppo (chi)*
- * *La ricreazione*
- * *Le sagome*
- * *Le sagome - il filmato*
- * *La linea del tempo della giornata scolastica*
- * *La scacchiera*
- * *La didattica dei copioni*

- * *Lo schema del copione*
- * *La mappa del copione - Il cartellone*
- * *Relazioni... a ricreazione*
- * *L'importanza delle regole a ricreazione*
- * *Ideazione della Carta della ricreazione*
- * *Il gioco delle regole: verifica*

Il gruppo ("chi")

- Per educare alla convivenza occorre inevitabilmente guidare i bambini alla scoperta dell'altro, come essere simile a sé, portatore di diritti, nello stesso tempo risorsa e limite, e *introdurre l'idea difficile, ma necessaria, di dovere interconnessa a quella di diritto.*
- E' un percorso che non ha mai fine e procede come una spirale che si sviluppa nel tempo (si amplia e si arricchisce, senza che il suo inizio si fossilizzi come passato, perché costituisce un momento sul quale si torna per completare e capire, ancora e meglio).

- * In questo cammino sono le esperienze a fornire le indispensabili occasioni (con i loro momenti di incontro-scontro con sé e con gli altri) di crescita e di scoperta.
- * L'unica via possibile era quindi una **didattica esperenziale**, fondata su situazioni da individuare-costruire per gli allievi, sulla scoperta guidata, sulla riflessione e sulla continua ricerca/condivisione di significati e di soluzioni per vivere bene, per vivere meglio "insieme", a scuola, anche in preparazione al **sapersi relazionare in ambienti sociali più ampi e complessi** che un futuro di cittadino prevede e comporta.

La mia classe



All'ingresso della scuola primaria si costituisce *un nuovo gruppo classe* per i bambini provenienti dalla scuola dell'infanzia, formato da nuovi amici e da nuovi insegnanti.

Dal gruppo scaturiscono relazioni nuove su cui interagire per promuovere la riflessione sul concetto di gruppo e di scuola come comunità di vita.

La ricreazione

E' ora della
ricreazione! Quando
suona la campanella?



La metodologia seguita è quella della ricostruzione storica, che per la classe prima prevede la ricostruzione della giornata. Individuiamo il *"periodo" della ricreazione* come campo di esperienza su cui far riflettere i bambini, un modulo trasferibile a qualsiasi altro "periodo".

La linea del tempo della giornata scolastica

Domande

Quando si fa ricreazione nella giornata scolastica?

Quando inizia la ricreazione?

Quanto dura?

Cosa segnala il suo inizio e la sua fine?

Chi lo ha deciso? Perché?

Risposte

"La ricreazione si fa durante la mattina."

"La ricreazione inizia alle ore 10.00."

"Dura solo 15 minuti, perché finisce alle 10.15."

"La campanella segnala l'inizio e la fine della ricreazione."

"Lo hanno deciso tutte le maestre in accordo con la Dirigente per fare una pausa e per giocare."

- ✿ I bambini hanno rappresentato graficamente su carta quadrettata la durata soggettiva del tempo della ricreazione. Dall'analisi delle "strisce del tempo" si evince che ogni bambino ha una percezione diversa del tempo (**tempo psicologico**).



Successivamente si è misurata la durata effettiva della ricreazione per rendere consapevoli i bambini che **il tempo è uguale per tutti.**



Le sagome: *io con chi*



Il percorso formativo parte dalla conoscenza del sé e della propria identità che è unica e diversa dalle altre, ma è proprio dall'accettarsi che si accettano gli altri nella loro diversità. Si inizia col disegnare la propria sagoma (ogni bambino disegna i contorni del corpo di un compagno).

- ✿ Ne verranno realizzate di due tipi (grandi e piccole).
Le **sagome grandi** hanno la funzione di rappresentare se stessi, di diventare il contenitore dell'agenda dove ogni bambino registra le diverse combinazioni di gruppo che lo vede protagonista (io con chi gioco).





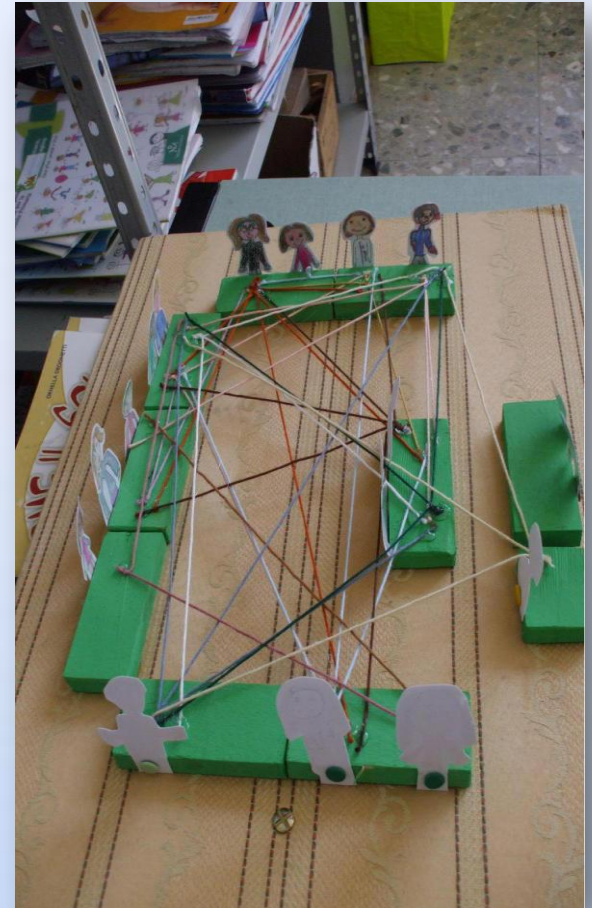
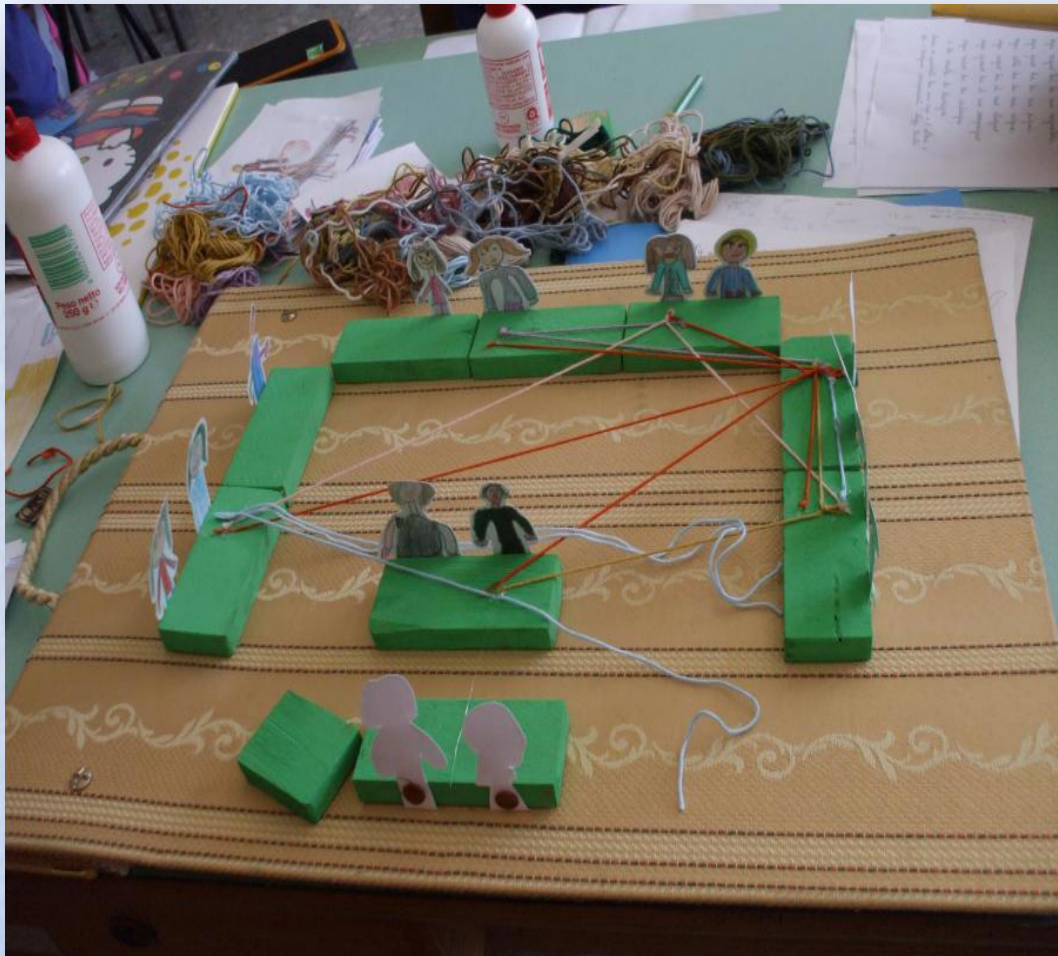
Le sagome: io con chi

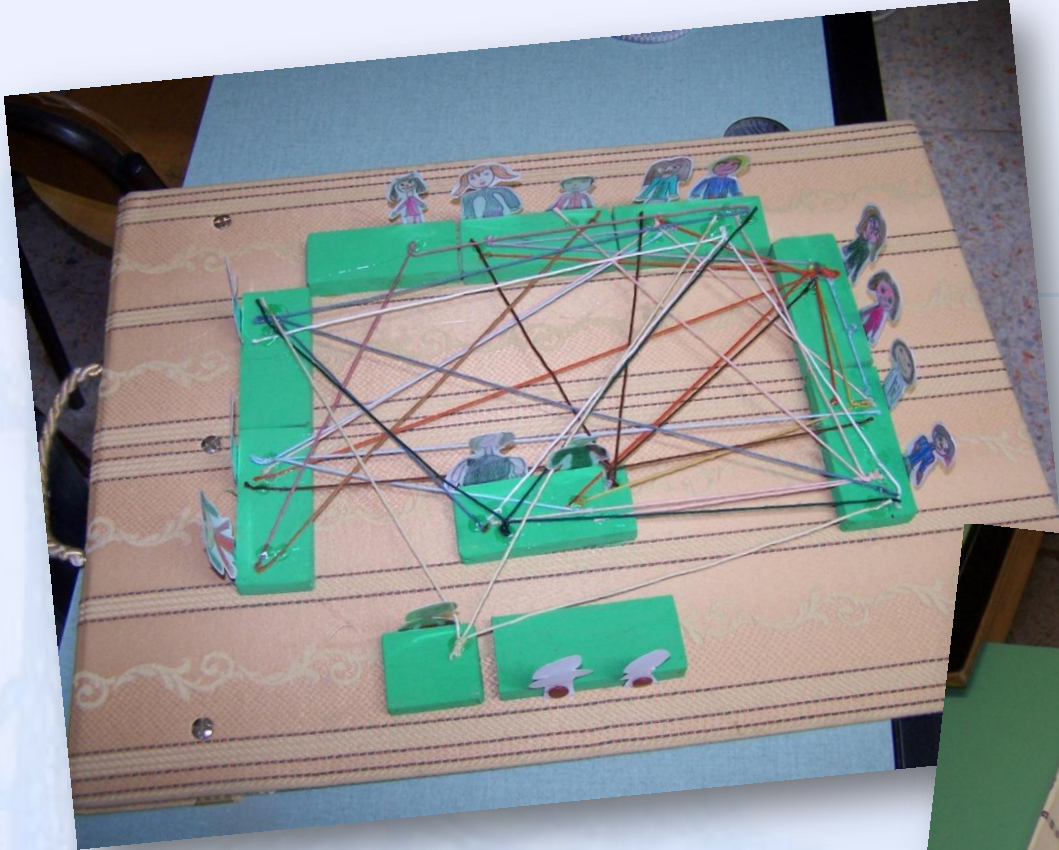
Vai al filmato!



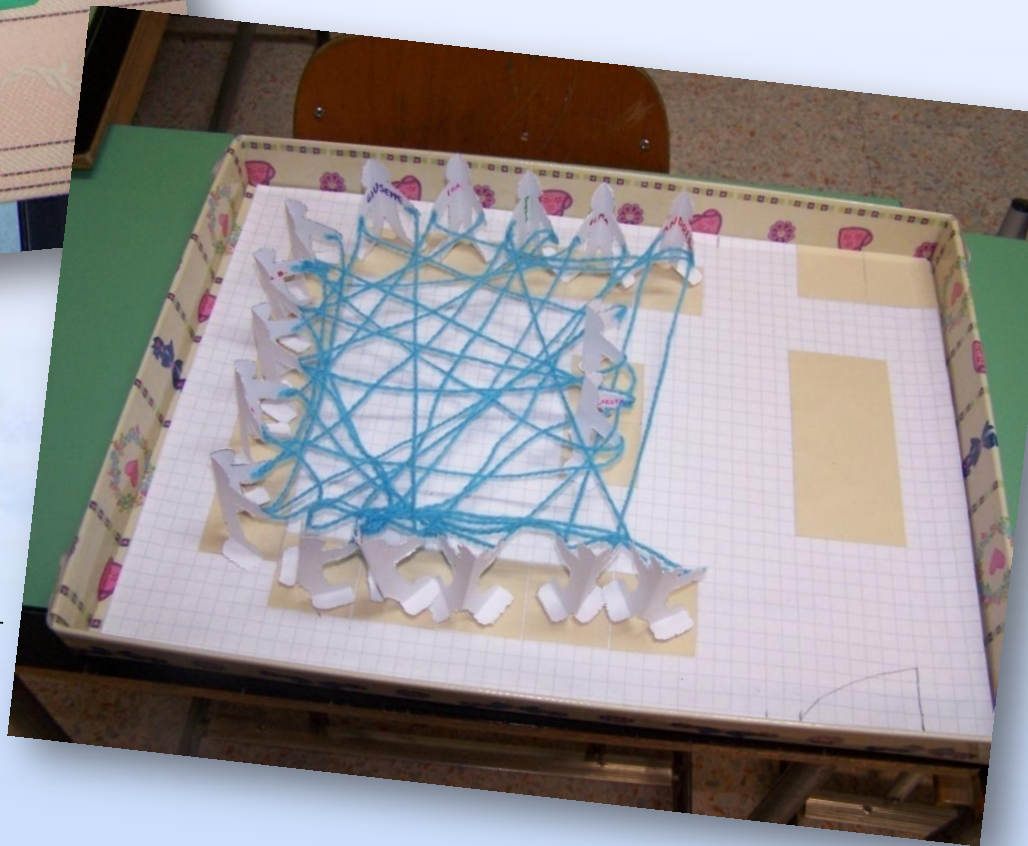
Le scacchiere

Le scacchiere sono carte, mappe geografiche in cui si rappresenta l'ambiente nel quale i bambini vivono l'esperienza di gruppo (es. cortile, classe, mensa, corridoio ecc.); sono possibilmente ripiegabili come le mappe delle città e utilizzate per posizionare i diversi componenti di gruppi sottoforma di sagome piccole. Tra ogni sagoma viene tirato un **filo colorato** che alla fine lascia sullo sfondo della scacchiera le tracce delle relazioni di gruppo.





Dal copione della ricreazione emergono i **comportamenti** dei bambini e pertanto l'importanza delle **regole** a salvaguardare i diritti e i doveri degli alunni.



Realizzazione del copione





Relazioni... a ricreazione!



Relazioni...
a
ricreazione

Sono necessarie le regole a ricreazione?

Sì, perché lo ha deciso la Preside!

Sono necessarie per non farci male quando giochiamo.

Le regole sono importanti, perché sennò ognuno fa quello che gli pare.

Sì, c'è la regola dello spazio (aula, corridoio e bagno), che non si può andare nelle altre classi, sulle scale o fuori del portone.

C'è anche la regola del tempo: tutti facciamo ricreazione alla stessa ora.

Non possiamo uscire quando ci pare, dobbiamo chiederlo alla maestra.

Se tutti si muovono nell'aula, c'è confusione.

Non si può andare in bagno tutti insieme.

Se corriamo, ci facciamo male.

Se litighiamo, il gioco finisce e ricominciamo a lavorare.

Le regole sono importanti per giocare meglio.

Le regole servono per far giocare tutti.

Tutti vogliono sempre lo stesso gioco, allora ci vogliono le regole.

La carta della ricreazione

Diritti

Tutti i bambini devono avere la merenda.

I bambini hanno il diritto di giocare durante la ricreazione.

Tutti i bambini hanno il diritto ad un tempo lungo della ricreazione.

I bambini hanno il diritto ad andare in tutti i posti (bagno, aula, corridoio...).

I bambini hanno il diritto ad essere “guardati” dalle maestre e dai bidelli.

Tutti i bambini devono essere aiutati.

Tutti i bambini hanno il diritto ad essere ascoltati quando vogliono parlare.

Doveri

Prima di giocare con i compagni bisogna aver finito la merenda.

Dobbiamo buttare i rifiuti nei contenitori giusti (raccolta differenziata).

Se non finiamo la merenda non dobbiamo buttarla via: la mettiamo nella busta per gli animali della maestra.

Dobbiamo giocare con tutti.

Quando si gioca dobbiamo rispettare i compagni e le regole.

Non si rompono i giocattoli e le cose per giocare.

Mettere a posto i giocattoli dopo aver finito di giocare.

Non correre nell'aula e nei corridoi.

Rimettere a posto l'aula alla fine della ricreazione.

Durante la ricreazione si deve andare al bagno.

Non usare mai le mani con i compagni.

Verifica

Per verificare
l'avvenuta
configurazione
del copione
sono stati ideati
due giochi con
le carte della
"regola - non
regola".

GIOCO N° 1 LA REGOLA PIGLIATUTTO

Occorrente:

20 "carte - regola" di colore verde

20 "carte - non regola" di colore rosso

Giocatori: n. 5

Regolamento: Si distribuiscono ad ogni giocatore 4 carte del mazzo delle "non - regole". L'altro mazzo rimane sul tavolo, a turno si scopre una carta e si dà un tempo per riconoscere la coppia. Il bambino che ha in mano la carta con la regola corrispondente la può prendere e tiene la coppia formata. Vince il primo che finisce le carte che ha in mano. Il gioco finisce quando tutti hanno finito le carte.

Verifica

GIOCO N° 2 IL MEMORY DEI CONTRARI

Occorrente:

20 "carte - regola" di colore verde

20 "carte - non regola" di colore rosso

Giocatori: n. 5-6

Regolamento: Sistemare tutte le 40 carte coperte sul tavolo. Il primo giocatore scopre la "carta - non regola" e deve cercare la corrispondente "carta - regola".

Se la trova, tiene la coppia e può continuare fino a che non sbaglia, passando poi il turno al successivo giocatore con la stessa procedura.

Vince il giocatore che ha conquistato più coppie.