

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



Classi prima e seconda di scuola primaria
Coordinatrice Cristina Carelli

Finalità del progetto integrate nei curricula di storia e geografia

- Promuovere la riflessione sul concetto di gruppo e di scuola come comunità di vita.
- Promuovere modi di agire corretti con i compagni, i genitori, gli insegnanti e gli altri adulti.

- Maturare atteggiamenti consapevoli verso se stessi e verso gli altri assumendo comportamenti responsabili in ogni sfera della dimensione umana.
- Promuovere la partecipazione e la cittadinanza attiva.

IL GRUPPO

- 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.

- Quali esperienze privilegiare nelle prime classi della primaria?
- E come renderle oggetto di riflessione e di rappresentazione per costruire le regole di comportamento?

CHI

Chi

- Il gruppo/i gruppi a scuola
- Gruppi formali
- Gruppi informali

Quali possibili gruppi

- Io
- La mia scuola (gli altri bambini, le maestre, il personale ausiliario, di segreteria...)
- La mia classe (le mie maestre)
- I miei compagni
- I miei amici
- La mia famiglia

ESPERIENZE

Esperienze su cui far riflettere i bambini:

- Lezione
- Ricreazione
- Mensa
- Le file
- Stare con bambini di altre classi

SPAZI

Spazi:

- Concetti geografici in gioco
- Luogo
- Ambiente (funzione - oggetti...)
- Territorio

Possibili spazi di indagine:

- Scuola
- Aula
- Corridoio
- Mensa
- Atrio
- Cortile
- Casa
- Oratorio
- Campo sportivo

TEMPI

- **Tempo psicologico** (giornata o settimana scolastica)
- **Tempo cronologico** (ricostruzione della giornata o settimana scolastica)

- **Operazioni cognitive:**

- Durata

- Cronologia

- Successione

- Contemporaneità

GLOSSARIO ANCHE DEI CONTRARI

- Per ogni concetto attivato si prevede: matrice cognitiva da cui individuare i sottotemi tra i quali selezionare quelli che verranno attivati nel percorso didattico.
- Sempre a partire dalla matrice cognitiva, la costruzione di un glossario delle parole dei contrari con cui i bambini riconoscono le diverse situazioni che vengono proposte.

Es.: Le parole che potrebbero essere in relazione a *Gruppo*:

- *allontanarsi/avvicinarsi,*
- *stare vicino/stare lontano,*
- *riconoscersi - identificarsi.*

SAGOME *“Io con chi”*

(con chi, quando, per quanto tempo)

- Ne verranno realizzate di due tipi (grandi e piccole). Le sagome 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, di giocare sulle scacchiere.

- **CALENDARI**

- **LINEE DEL TEMPO**

SCACCHIERE

(una per ogni luogo di cui si individua l'esperienza su cui far riflettere)

- 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.
- Concettualizzazione di gruppo.

COME STARE IN GRUPPO – REGOLA

applicazione della didattica dei copioni

- Alla necessità di procedere nel cammino attraverso l'esperienza, da studiare e da comprendere, è sembrato corrispondere efficacemente *il metodo della rappresentazione e della formazione dei copioni.*

- Con copioni intendiamo l'immagine mentale delle sequenze ripetitive di azioni che compiamo per raggiungere uno scopo: ad esempio, andare a scuola, giocare a nascondino, prendere un treno, fare il pranzo, andare a teatro, fare una ricerca storico-didattica, fare una esperienza di laboratorio...

- La nostra vita è fatta di copioni.
- E anche i bambini entrano nel mondo sociale imparando a realizzare sequenze ripetitive fin dalla prima infanzia e a formarsi di esse i copioni mentali.

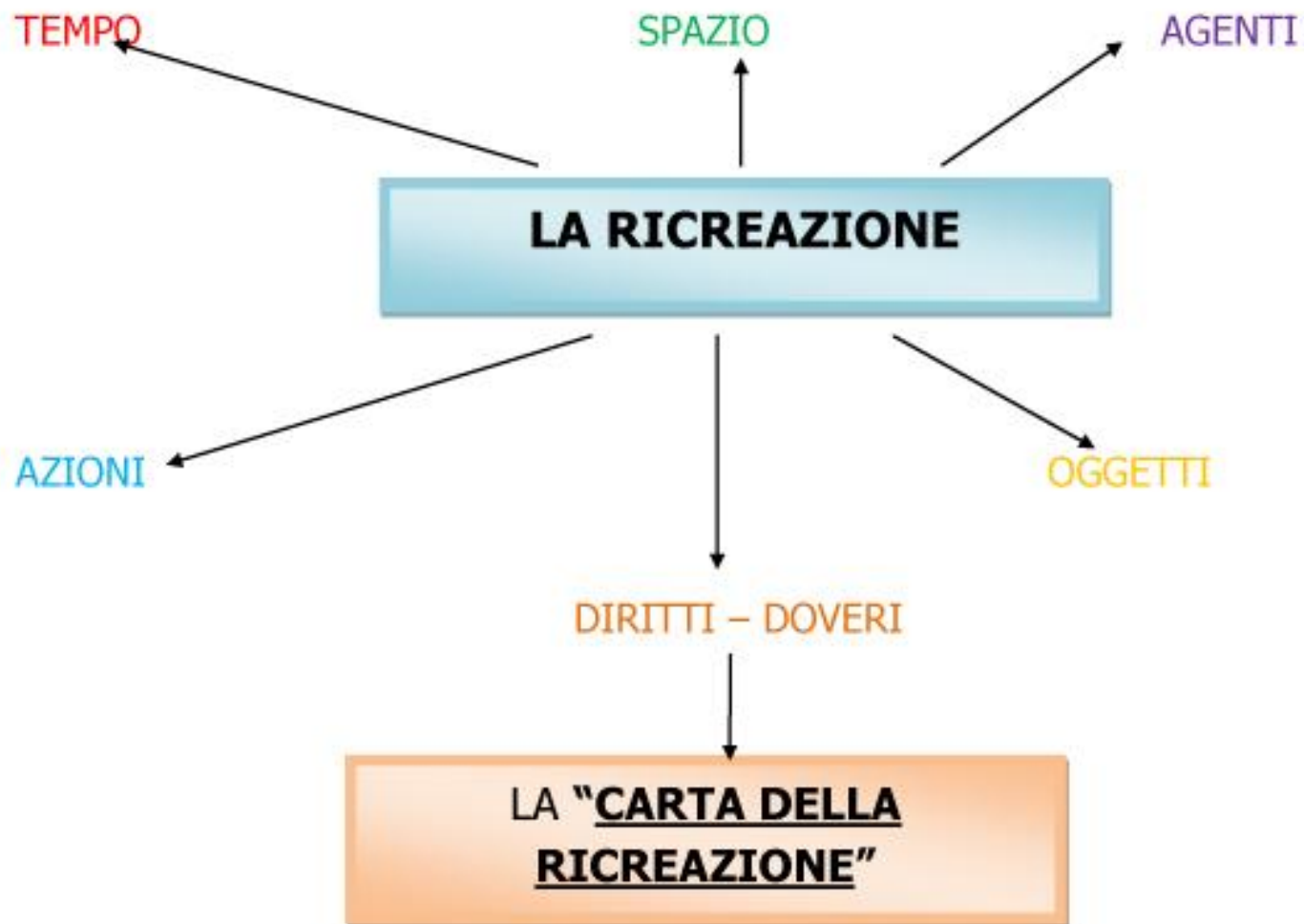
- Sono i copioni che rendono possibile la produzione delle inferenze necessarie alla comprensione dei testi.
- Sono i copioni che sono alla base dei concetti come quelli relativi alla cittadinanza.

- Nei percorsi scolastici si tratta di rendere esplicite con strumenti grafici e con discorsi le rappresentazioni mentali dei copioni già possedute e di costruire nuovi copioni che per le sue caratteristiche aiutano a procedere consapevolmente negli ambienti sociali: famiglia – scuola – tempo libero, permettendo di sapere *chi si è e cosa si fa: quando, come, perché e con chi.*

- Anche i bambini – come noi adulti – più o meno sistematicamente adoperano i copioni per orientarsi nelle situazioni quotidiane, mentre si disorientano in quelle nuove, e sono proprio queste ultime a diventare possibili fonti per la conquista di nuovi copioni *adatti a vivere “la cittadinanza”*.

- Questa riflessione ha ispirato l'idea di mettere al centro dell'attenzione dei bambini la formazione del gruppo classe e dei copioni e delle regole che servono per essere membro del gruppo.

MAPPA CONCETTUALE DEL COPIONE



DIRITTI E DOVERI

Esperienza:

- Idea di diritto.
- Idea di dovere.
- Legame tra diritto e dovere.
- Gestione dei conflitti.

- Riflettendo sulle relazioni e sui comportamenti durante la ricreazione, i bambini sono stati guidati alla scoperta di soluzioni per vivere bene insieme.
- Si è arrivati all'idea che è necessario avere delle regole, che comprendono diritti interconnessi a doveri.



Spazi:

- Spazi della ricreazione (aula, corridoio, atrio, cortile, giardino...)

Tempi:

- Ricostruzione dell'esperienza della ricreazione.
- Qualsiasi altro momento della vita scolastica.

Strumenti:

- Ideazione della Carta della ricreazione.
- Il gioco delle regole: costruzione di carte da gioco.

VERIFICA

Strumenti:

- Gioco con le carte delle regole.
- Confronto tra i comportamenti iniziali, intermedi e finali.
- Questionari, quiz, scopri la regola trasgredita.