

progetto Cittadinanza e Costituzione
"Scelte coraggiose, gesti concreti, parole credibili"

"La mia / la nostra carta: le regole vissute, interpretate, condivise, partecipate."

Laboratorio di scuola primaria "IL GIOCO DELLE REGOLE" – classi prime e seconde

Presentazione di Cristina Carelli, coordinatrice del laboratorio

PERCHE' L'USO DEL COPIONE NELL'ED. ALLA CITTADINANZA

Premessa

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 esperienziale**, 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?

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 ecc. ecc. 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 loro 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.

SCUOLA PRIMARIA - "IL GIOCO DELLE REGOLE"

Copioni per diventare cittadini

Laboratorio di Scuola Primaria – classi prime e seconde
a cura di Cristina Carelli

La didattica dei copioni

Percorso per far configurare il copione

Esperienza "mirata" di uno dei copioni che i bambini hanno già nella mente riferiti a:

Fare ricreazione alla scuola primaria

- Si parte dall'esperienza conosciuta.
- Si stimola la formazione del copione con l'esperienza mirata per farla configurare:
 - o si propone di fare l'esperienza per poterla ripensare;
 - o si rappresenta graficamente o in modo teatrale.
- Prendo coscienza del copione rappresentandolo.

Per educare anche la cittadinanza si punta l'attenzione sui comportamenti.

Cosa fa l'insegnante	Le domande per la progettazione Servono come guida per progettare del copione
Scelta dell'attività che intendo fare	<i>Cosa devono imparare i bambini da questo percorso relativamente a cittadinanza e Costituzione? Questa esperienza cosa consente di sviluppare in relazione all'idea di gruppo e di regola?</i>
Sceglie in modo mirato il copione da far configurare	<i>Quale copione e perché:</i> "LA RICREAZIONE ALLA SCUOLA PRIMARIA" <i>perché... è il momento di maggiore socializzazione e di applicazione delle regole condivise.</i>
Obiettivi: traguardi per la competenza alla fine del 1° e 2° anno della scuola primaria; obiettivi trasversali, dalle Indicazioni Nazionali.	<i>Elencare gli obiettivi in riferimento all'esperienza o all'attività scelta:</i> ● Promuovere la riflessione sul concetto di gruppo e di scuola come comunità di vita. ● Promuovere modi giusti di agire corretti con 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.

Fasi di sviluppo delle attività	Domande per l'attività in classe
Rilevazione delle preconcoscenze	<i>Cosa fanno i bambini sulla ricreazione?</i> <u>Domande sul tempo.</u> <i>Quando si fa ricreazione nella mattinata scolastica? Nella settimana scolastica ecc.? Quanto dura secondo voi (tempo psicologico)? Quanto tempo passa tra i due suoni della campana (t. misurato – apertura verso l'organizzazione scolastica = gruppo</i> <i>Con quale domanda stimolo o con quale attività rilevo ciò che fanno i bambini?</i> Conversazione. Disegno. Registrazione durante

	<i>studenti di tutta la scuola = organizzazione scolastica)? Chi lo ha deciso? Perché? Cosa lo segnala?</i> <u>Domande sullo spazio.</u> <i>Dove la facciamo noi? Dove la fanno i bambini delle altre classi? Chi lo ha deciso? Perché?</i> <u>Domande funzionali a gruppo e regole.</u> <i>Cosa succede quando faccio la ricreazione? Cosa faccio? Con chi gioco durante la ricreazione...? Come mi relazionano con i compagni di gioco? Quali sono le regole del gioco che faccio durante la ricreazione?</i> <u>Come organizzo le informazioni rilevate</u>	l'osservazione diretta. Altro. Come faccio l'analisi delle preconoscenze della classe sull'argomento scelto?
--	--	---

CONFIGURARE IL COPIONE

L'esperienza mirata	Come trasformo l'esperienza quotidiana della ricreazione a scuola in esperienza mirata per configurare il copione? Elementi del copione: ● tempi (t. della giornata scolastica – t. stagionale) ● durata della ricreazione ● luoghi ● oggetti ● agenti ● azioni degli agenti (da cui far scaturire le regole)	<i>Come faccio a far riflettere sui tempi: quando? Per quanto tempo? La successione delle fasi di gioco? Come sugli spazi della ricreazione: dove? Quali ambienti? Quali arredi devono avere per consentire i giochi: gli oggetti e gli spazi vuoti? Come lo spazio è legato al tempo stagionale o atmosferico?</i> Come introduco l'aspetto istituzionale?
---------------------	---	---

Riflessione sull'esperienza: Inserisco nella configurazione elementi di cittadinanza

Il gruppo	Come faccio a far costruire l'idea di gruppo? Gruppo amicale. Gruppo di compagni di classe. Gruppo dei bambini del plesso scolastico.	Es. <i>Con chi gioco più volentieri di solito? Che giochi faccio con gli amici a scuola? Chi decide il gioco? Quando finisce il gioco?</i> <i>Che giochi faccio con i compagni? Chi lo propone? Quando si gioca insieme? Quando finisce?</i> <i>Posso scegliere con chi giocare?</i> <i>Chi garantisce il mio diritto? Il mio dovere cosa garantisce all'altro?</i>
Le regole	Come faccio a far emergere i comportamenti che i bambini hanno durante la ricreazione? Come faccio a far emergere l'importanza delle regole del fare ricreazione?	<u>Con una drammatizzazione: con quale sollecitazione?</u> <u>Con un racconto: (con quale domanda?)</u> orale scritto <u>Con un disegno?</u>
Configurazione finale del copione scelto	Come completo la configurazione del copione?	<u>Con un disegno?</u>
Verifica	Come verifico l'avvenuta configurazione del copione?	Gioco delle carte. Confronto tra i comportamenti iniziali, intermedi e finali. Questionari, quiz, scopri la regola trasgredita.

