



Ritornando verso Itaca...

Autori: Stellati Angela, Rainò Antonella Maria (Gruppo A)

Ordine di scuola: Scuola Primaria

Area disciplinare: storia

Destinatari dell'attività: alunni della classe V

Obiettivo didattico della prova: conoscere l'Odissea, i protagonisti e i luoghi visitati da Ulisse e dai suoi compagni di viaggio utilizzando differenti metodologie didattiche, dalla robotica educativa alla drammatizzazione.

Descrizione attività

Dopo aver ripercorso le vicende che hanno caratterizzato la Guerra di Troia, gli alunni, nel corso dell'anno scolastico, approfondiranno lo studio dell'Odissea, riportata sul loro libro di lettura sotto forma di testo semplificato e di fumetto. Pertanto essi seguiranno le tappe che l'eroe Ulisse ha attraversato, dopo l'espugnazione della città, nel tentativo di ritornare ad Itaca dove lo attendeva la moglie Penelope. Al fine di far conoscere in maniera divertente e interattiva i protagonisti del poema omerico, verrà predisposta una mappa del Mediterraneo sulla quale sarà realizzata una griglia di riferimento. Questa mappa darà l'opportunità agli alunni di approcciarsi ad una

metodologia nuova e coinvolgente, attraverso l'utilizzo di Mind Designer, un robot educativo progettato per incuriosire e supportare i bambini nello studio della geometria e della matematica e potenziare il pensiero computazionale, imparando le basi della programmazione a blocchi (*coding*). Ogni volta che la nave di Ulisse (il robot Mind) raggiungerà una tappa, gli alunni, ai quali sarà assegnata una parte da recitare, si caleranno nei panni dei personaggi diventando essi stessi protagonisti del poema. Questo approccio allo studio della storia, allontanando gli alunni dall'uso esclusivo del libro, può configurarsi come uno strumento utile al coinvolgimento dei bambini più restii allo studio, al rispetto delle regole e alla cooperazione. Essi vengono, infatti, coinvolti in attività pratiche e interattive che rendono l'apprendimento molto più semplice, divertente e allo stesso tempo efficace. L'attività mostra pertanto la sua valenza inclusiva dando al bambino un ruolo attivo.

Prodotto: viaggio animato di Ulisse tra robotica e narrazione

PROGETTAZIONE DELL'ATTIVITÀ

Traguardi per lo sviluppo delle competenze (D.M. 254/2012)

L'alunno:

- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici [...].

Obiettivi di apprendimento al termine della Classe Quinta (D.M. 254/2012)

Organizzazione delle informazioni

- Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate;
- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.

Produzione scritta e orale

- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.

- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

Prerequisiti, conoscenze, abilità

Prerequisiti	Conoscenze	Abilità
Distinguere le divinità dell'Olimpo; conoscere le vicende della guerra di Troia; padroneggiare le basi della programmazione (<i>coding</i>).	Le tappe e i protagonisti dell'Odissea.	Colloca le tappe del viaggio di Ulisse sulla mappa del Mar Mediterraneo; esegue collettivamente una drammatizzazione; scrive stringhe di istruzioni per creare percorsi utilizzando Mind Designer.

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione UE 22/05/2018) che il percorso didattico contribuisce a perseguire
<ul style="list-style-type: none"> ➤ competenza alfabetica funzionale ➤ competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria <ul style="list-style-type: none"> ➤ competenza digitale ➤ competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Metodologie: *brainstorming*, lezione frontale dialogata, *tutoring*, robotica educativa, drammatizzazione

Strumenti e materiali da utilizzare: libri di testo, PC, LIM, robot Mind Designer e relativa applicazione, materiale da cancelleria, stampante

Spazi: classe, laboratorio polivalente

Periodo: da gennaio ad aprile in concomitanza con la lettura dei vari canti dell'Odissea

Raccordi interdisciplinari

- GEOGRAFIA: il Bacino del Mediterraneo e i principali territori dell'area circummediterranea
- ITALIANO: lettura, comprensione e rielaborazione di un testo classico
- INFORMATICA E TECNOLOGIA: scrittura di codici per la creazione di percorsi
- ARTE E IMMAGINE: rappresentazione di alcune scene chiave del viaggio di Ulisse

FASI DI REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE 1: presentazione dell'attività agli alunni - *Brainstorming*

La prima fase inizierà con un riepilogo sull'esito della Guerra di Troia in modo tale che gli alunni possano allacciare il nuovo argomento che verrà presentato alle conoscenze già acquisite. Successivamente, attraverso delle domande-stimolo, si cercherà di capire se i bambini abbiano già sentito parlare dell'Odissea; molti di loro probabilmente faranno riferimento all'episodio celeberrimo dell'incontro con Polifemo. Le idee raccolte verranno scritte sulla lavagna per essere condivise con tutti.

FASE 2: lettura del fumetto sull'Odissea

L'attività proposta è pensata come un lavoro che accompagnerà gli alunni durante tutta la lettura del poema nel corso dell'anno scolastico (fig. 1). Ogni settimana sarà prevista pertanto la lettura di alcuni canti con analisi del testo, individuazione dei personaggi e delle divinità coinvolte e localizzazione sulla carta geografica dei luoghi raggiunti da Ulisse nel corso del suo turbolento viaggio. Parte integrante del lavoro sarà costituita anche dal fumetto dal quale verranno tratte e riprodotte alcune delle scene più significative (fig. 2).

FASE 3: scrittura dei codici e realizzazione dei percorsi con Mind Designer

Subito dopo la lettura e comprensione di una parte del poema si potrà procedere alla fase della programmazione. Sarà quindi predisposta una mappa del Bacino del Mediterraneo sulla quale sovrapporre una griglia di riferimento con maglia da 15 cm (n.d.r. il passo del robot Mind). La mappa (fig. 3), sulla quale saranno indicate le principali tappe del viaggio di Ulisse, verrà in seguito stampata per permettere lo svolgimento dell'attività di robotica. Gli alunni avranno quindi il

compito, partendo da Troia, di scrivere il codice che porterà il Mind Designer alla tappa o alle tappe successive incontrate nel corso della settimana di riferimento.

Esempio codice percorso dalla tappa 12 alla tappa 13:

GIRA A SN - AVANTI - AVANTI - AVANTI - AVANTI - GIRA A SN - AVANTI - AVANTI - AVANTI - AVANTI

FASE 4: drammatizzazione

Ad ogni alunno verrà assegnato un personaggio dell'Odissea e, nel momento in cui il robot Mind raggiungerà una tappa, i bambini coinvolti reciteranno la loro parte utilizzando come libretto il fumetto. Questo tipo di attività permetterà di coinvolgere tutti gli alunni dando la possibilità anche a chi è più timido di mettersi in gioco.

FASE 5: verifica e valutazione

Verifica in itinere

Nel corso dell'attività i docenti verificheranno che tutti gli alunni stiano raggiungendo una adeguata padronanza degli argomenti attraverso:

- osservazione diretta *in itinere* mediante griglia di valutazione;
- verifiche orali.

Valutazione delle competenze maturate dall'alunno

Nello svolgimento del lavoro, l'insegnante registra e raccoglie informazioni (diario di bordo) sull'atteggiamento degli alunni nei confronti dell'attività, al fine di valutare il grado di maturazione delle competenze raggiunte (Tab. 1).

Indicatori di competenza		Sempre	Spesso	Talvolta	Mai
DISCIPLINARI	<p>Comprende le informazioni essenziali di un testo letto e/o ascoltato.</p> <p>Compie operazioni di rielaborazione sui testi.</p> <p>Elabora istruzioni per controllare il comportamento di un robot e creare percorsi per raggiungere un obiettivo (<i>coding</i>).</p>				
RELAZIONALI	<p>Interagisce e collabora con i compagni.</p> <p>Sa partecipare in modo costruttivo a una conversazione.</p> <p>Esegue collettivamente una drammatizzazione rispettando ruoli ed interpretazione individuale.</p>				
PERSONALI	<p>Si concentra e comprende un testo negli aspetti espliciti/impliciti.</p> <p>Formula richieste di aiuto.</p> <p>Porta a termine la consegna ricevuta.</p>				
COGNITIVI	<p>Comprende e utilizza il significato di parole e termini specifici.</p> <p>Coglie nessi logici.</p> <p>Si pone problemi e sa proporre possibili soluzioni.</p>				
METACOGNITIVI	<p>Sa riflettere su un'esperienza formulando valutazioni personali.</p> <p>Sa riflettere attraverso il gioco su come risolvere problemi utilizzando algoritmi e il linguaggio della programmazione.</p> <p>Valuta e riflette relativamente alla "messa in scena" di una drammatizzazione.</p>				
CIVILI	<p>Realizza una drammatizzazione intesa anche come esperienza socializzante.</p>				

Tab. 1: rubrica di valutazione.

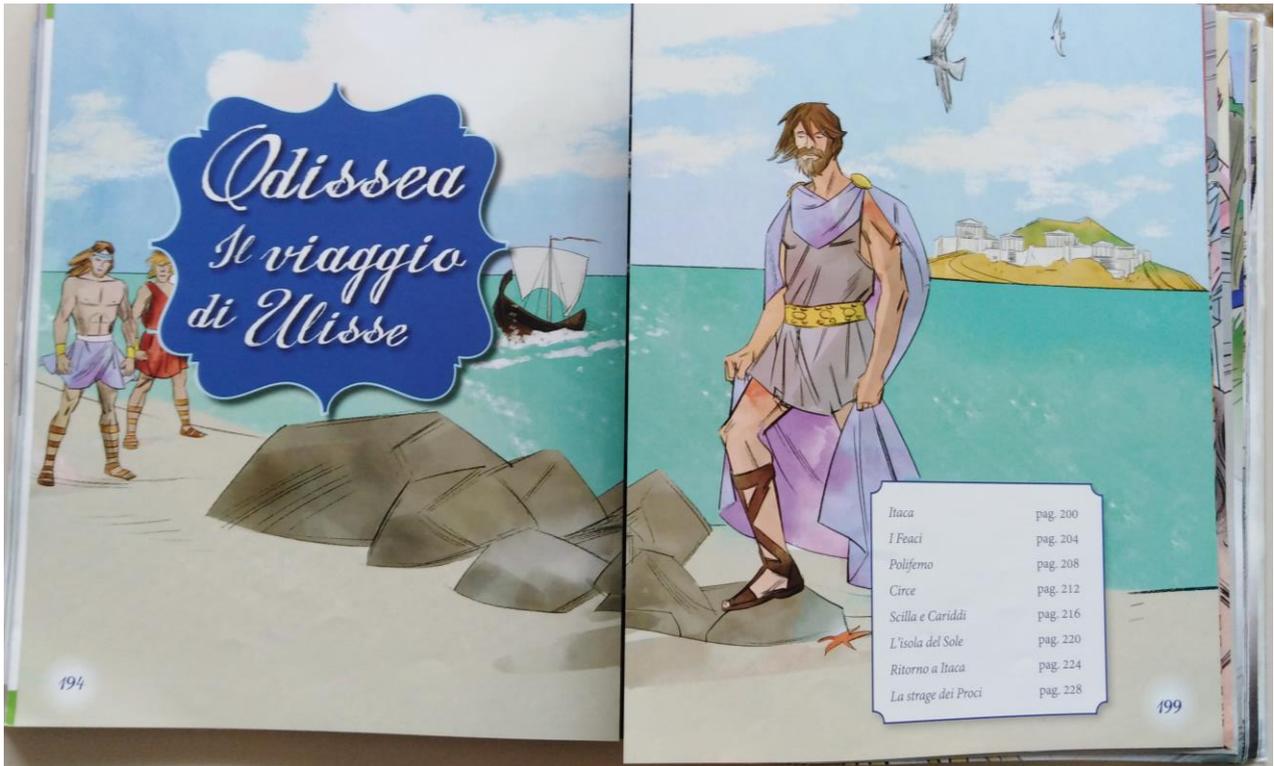


Fig. 1: il poema dell'Odissea riportato sul libro di testo della classe quinta.



Fig. 2: pagina del fumetto dell'Odissea ed esempio di vignetta ispirata al poema.



Fig. 2: esempio di mappa con griglia sovrapposta per simulare il viaggio di Ulisse attraverso l'impiego di Mind Designer.