

Macrostruttura

UdA n°..... *Un viaggio per il Mondo*

Destinatari: *Alunni Classi Prime*

Tempi: *Sette giorni*

Obiettivo Generale

Ricostruire le esperienze vissute dai bambini nei momenti di gioco, di incontro e di apprendimento, in elementi significativi della loro crescita civile.

Obiettivo Formativo

Conoscere e valorizzare il proprio ambiente di vita, per assumere consapevoli e duraturi comportamenti di tutela personale e sociale.

UDA

Un viaggio per il Mondo

PORTFOLIO

Discipline interessate

- Italiano
- Arte e Immagine
- Storia
- Geografia
- Scienze
- Matematica
- Inglese
- Musica
- Scienze motorie e sportive
- Convivenza civile
- Religione

Laboratorio

TANTA STRADA PER CRESCERE

9^a Settimana
Educazione Stradale

COMPETENZA

Esplora la realtà circostante traendo da essa conoscenze utili per la sicurezza personale e spendibili nella vita sociale, e rispetta le regole codificate del mondo intorno a sé.

Microstruttura

UdA n°..... *Un viaggio per il Mondo*

Destinatari: *Alunni Classi Prime*

Tempi: *Sette giorni*

Italiano

OSA

Conoscenze

Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale.
Scansione in sillabe.

Abilità

Narrare esperienze personali e racconti fantastici seguendo un ordine temporale.

Matematica

OSA

Conoscenze

Operazioni di addizioni fra numeri naturali.
Caselle ed incroci sul piano quadrettato.

Abilità

Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni.
Eseguire un percorso ed individuare posizioni sul piano quadrettato.

Scienze

OSA

Conoscenze

Identificazione di alcuni materiali.

Abilità

Ordinare corpi in base alle loro proprietà.

Scienze motorie e sportive

OSA

Conoscenze

L'alfabeto motorio.

Abilità

Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative fantastiche.

Musica

OSA

Conoscenze

Giochi vocali individuali e di gruppo.

Abilità

Utilizzare la voce e il proprio corpo per espressioni cantate e mimate.

Religione

OSA

Conoscenze

I luoghi di culto e di preghiera.

Abilità

Riconoscere gli elementi caratteristici dei luoghi di aggregazione religiosa.

Obiettivo Formativo

Conoscere e valorizzare il proprio ambiente di vita, per assumere consapevoli e duraturi comportamenti di tutela personale e sociale.

Convivenza Civile

OSA

Conoscenze

La tipologia della segnaletica stradale.

Abilità

Descrivere un percorso proprio o altrui e rappresentarlo cartograficamente.

Arte e Immagine

OSA

Conoscenze

Le differenze di forma.
Le relazioni spaziali.

Abilità

Utilizzare la linea di terra e la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra esse.

Storia

OSA

Conoscenze

Successione delle azioni.

Abilità

Collocare nel tempo fatti e riconoscere rapporti di successione fra loro.

Geografia

OSA

Conoscenze

Organizzatori temporali e spaziali.

Abilità

Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi.

Inglese

OSA

Conoscenze

Ambiti lessicali relativi a colori e oggetti di uso comune.

Abilità

Identificare, abbinare colori, figure, oggetti.

CONTENUTI & ATTIVITÀ

- ♣ Iniziamo l'attività chiedendo ai bambini se conoscono il personaggio dei cartoni SpongeBob; portiamo alcune immagini che lo raffigurano (ci sono le sue carte 3D in alcuni succhi di frutta) e/o alcuni gadgets facilmente reperibili in edicola. Raccontiamo qualcosa di lui, per attirare l'attenzione dei bambini o colmare le lacune di quei pochi di loro che non lo conoscessero!



La storia

SpongeBob, una spugna marina con tanto di piedi e mani che vive in un ananas, è il protagonista di una serie animata ambientata nelle profondità dell'oceano in una allegra e colorata città sottomarina, Bikini Bottom. Oltre a essere un tipo divertente, SpongeBob è un po' ingenuo ma tanto ottimista; non si annoia mai perché ogni cosa che fa, la fa con immaginazione. Ama giocare con il suo amico **Patrick**, un paffuto e rosa stella marina, che ha sempre qualche idea pazza, che la nostra spugna mette subito in pratica. SpongeBob è impiegato come cuoco, addetto ai fritti, in un ristorante, The Krusty Krab, gestito dal vecchio e avaro crostaceo Mr. Krabs.

Tra i personaggi c'è anche l'irritabile perfezionista chiamato **Squidward** e una scoiattolina chiamata **Sandy** che vive in una bolla d'aria: è un po' pazzarella e viene dal Texas! E' brava nel karate ed è il personaggio più forte di Bikini Bottom.















Squidward è il vicino di casa di SpongeBob e Patrick. Ciò che desidera è solo vivere in pace e quiete, e farlo vicino ai due è piuttosto difficile per lui. E' sempre disturbato da qualcosa tranne quando è impegnato a suonare il suo clarinetto. Negli abissi lo conoscono come Mr. Grumpy (aggettivo inglese dal significato di 'irritabile, scontroso'). Lavora come cassiere al The Krusty Krab, non ama SpongeBob, e odia il suo lavoro. Il suo sogno è divenire famoso e ricco. Ah! Dimenticavo **Gheri**. È una lumaca marina che si comporta come un...gatto. Naturalmente è l'animale domestico di SpongeBob.

La serie lanciata nell'estate del 1999, è presto diventata uno dei più seguiti cartoni in televisione e ha molti fan nel mondo: anche molte celebrità del mondo dello spettacolo sono state catturate dalle buffonate di SpongeBob!

Spesso c'è una voce fuori campo con accento francese che narra la storia. Si tratta di un cameraman subacqueo, colui che si aggira per Bikini Bottom e osserva la vita dei suoi insoliti abitanti. Il narratore non viene mai inquadrato e il pubblico sente soltanto la sua voce.

- ♣ Diciamo ai bambini di immaginare la prima volta in cui la scoiattolina Sandy ha deciso di scendere a Bikini Bottom; SpongeBob, preoccupato che lei non ritrovasse la strada per giungere al suo ananas-casa, insieme a Patrick disegna sul fondo marino un reticolo. Poi scrive:

*Cara Sandy,
parti dalla casella che contiene il mio messaggio in bottiglia e vai avanti di due quadratini; attraversa quattro caselle a sinistra; poi due in avanti; fai cinque passi verso destra e poi due in avanti; ora vai a sinistra di quattro caselle; poi avanti ancora due quadrati e infine a destra di tre. Benvenuta nel mio accogliente ananas!*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- ♣ Chiediamo ai bambini di trasformare la passeggiata marina di Sandy in una passeggiata sulla **linea dei numeri** e di rappresentarla. Formuliamo la domanda: <<Quanti passi ha compiuto Sandy per giungere a casa di SpongeBob?>>. Facciamo scrivere in linea e in colonna l'operazione eseguita.
- ♣ Chiediamo ai bambini di tracciare sul reticolo una linea, per segnare **il tragitto più breve** che unisce la partenza alla casa di SpongeBob, e facciamo verbalizzare sotto forma di lettera indirizzata a Sandy.
- ♣ Per verificare la correttezza del percorso eseguito dai bambini, chiediamo loro cosa ha incontrato Sandy durante il tragitto (conchiglia, stella marina, salvagente, SpongeBob).
- ♣ Chiediamo di scrivere in quale incrocio di coordinate alfanumeriche si trovano i segnali stradali (A-9; B-3: ecc.) e poi spieghiamo il significato e la funzione di questi ultimi.
- ♣ Utilizziamo le forme della segnaletica verticale per introdurre esercizi geometrici sul riconoscimento delle forme.
- ♣ Analoga associazione alla segnaletica può essere fatta con il lessico in lingua inglese relativo a forme e colori. Si può presentare il lessico inglese dei colori presenti in una poesia in italiano, che l'insegnante di italiano può utilizzare come esercizio sul riconoscimento delle rime.

I COLORI DEL SEMAFORO

Semafori imponenti
sono tanti qui in città:
bisogna stare attenti
con la gran velocità.
Son come grandi fiori
che, sbocciati ai crocevia,
coi loro tre colori

ti daranno stop e via.
 È verde: c'è via libera,
 passare tu potrai.
 È giallo: fa' attenzione,
 fra un po' ti fermerai.
 È rosso: adesso stop,
 fermarti tu dovrai
 e quando scatta il verde
 allora sì, ripartirai.

D. Cologgi

- ♣ In scienze si potrà lavorare sulla classificazione dei corpi in base alle proprietà, ad esempio il materiale di cui sono fatti. Diciamo ai bambini che sul fondo del mare, purtroppo, si sono depositati un gran numero di oggetti incongrui: SpongeBob, Patrick, Sandy, Gheri, Mr.Krabs e Squidward decidono di ripulire il fondale ma si dividono i compiti. SpongeBob raccoglierà solo gli oggetti di vetro; Patrick quelli di plastica; Sandy quelli di legno; Gheri prenderà la carta; Mr.Krabs si dedicherà alla stoffa e Squidward al metallo.
 Forniamo agli alunni un elenco di oggetti e chiediamo loro chi li ha raccolti.
 Costruiamo un istogramma a blocchi con i nomi del materiale, segnando un quadrato per ogni oggetto inserito.
- ♣ La signora Puf, l'insegnante di scuola guida di Bikini Bottom, vuole mettere alla prova la capacità di attenzione dei suoi allievi prima dell'esame finale. Raccomandando il massimo silenzio e grande attenzione, racconta loro questa storia:

Squidward passeggia in città

Una mattina Squidward decise di uscire presto di casa per recarsi al "The Krusty Krab" a piedi. **Prima** attraversò la Strada delle Alghe, facendo attenzione a passare sulle strisce di attraversamento pedonale. **Dopo** si incamminò nel Viale dei Grandi Relitti, dove un vigile urbano stava fermo in mezzo alla strada, ritto innanzi a lui, indicandogli di fermarsi. **In seguito** arrivò all'incrocio tra la Via dei Coralli e il Viale del Mare Mosso: a sinistra c'era il segnale di divieto di transito e a destra quello che indica un viale pedonale. Decise perciò di proseguire verso destra. **Infine** giunse di fronte al "The Krusty Krab" e rimase sorpreso nel vedere che proprio davanti al locale era stato piantato il segnale di divieto di sosta.

La Signora Puf assegna a SpongeBob questo compito: Individua le cinque sequenze che compongono la storia; illustra le sequenze, facendo attenzione a disegnare bene i segnali stradali e il vigile; infine racconta ciò che hai disegnato scrivendo cinque didascalie, unite tra di loro dalle "parole del tempo".

Squidward passeggia in città				
<i>Una mattina Squidward decise di</i>	Prima	Dopo	In seguito	Infine

<i>uscire presto di casa per recarsi al "The Krusty Krab".</i>				
--	--	--	--	--

♣ Ci si può servire dell'educazione stradale anche per la competenza relativa alla **scansione sillabica delle parole**: costruiamo un percorso fatto di sillabe in cui solo un particolare tracciato compone una frase di senso compiuto. Invitiamo i bambini a trovare la strada che comporrà un messaggio, magari attinente al personaggio di SpongeBob.

♣ A Bikini Bottom vivono animali di ogni specie. Come gli esseri umani, ognuno di essi prega insieme ai compagni della propria specie e per farlo sceglie un luogo specifico sul fondo marino: i Granchi vanno nel relitto di un sommergibile; i piccoli Plancton hanno scelto una grossa ancora e così via... Sandy racconta che sulla terra i Credenti delle diverse religioni hanno un luogo dove si riuniscono per pregare.

Parliamo ai bambini di questi luoghi e consegniamo loro un'immagine da colorare. [VEDI SCHEDA](#)

♣ È arrivato, per SpongeBob e compagni, il giorno dell'esame teorico per conseguire la patente di guida subacquea. Il compito da svolgere non è semplice: la Signora Puf vuole che i suoi allievi, riuniti in gruppo, raffigurino una città della terra utilizzando le forme geometriche per disegnare case, tetti, strisce pedonali e, naturalmente, un buon numero di segnali stradali. Vuole che sia un **paesaggio allineato**, cioè visto frontalmente, i cui elementi siano posti tra due linee.

Chiediamo ai bambini un'attenta osservazione del paesaggio urbano (dal vero o utilizzando foto) e, formati i gruppi, assegniamo la medesima consegna della Signora Puf: facciamoli lavorare su cartelloni molto grandi e forniamo carta da collage per costruire gli elementi richiesti, forbici, colla, ecc. Aiutiamo i bambini tracciando a matita, in modo molto leggero, uno schizzo del **paesaggio urbano allineato** da raffigurare. Sotto i segnali stradali disegnati, facciamo incollare didascalie con il nome e la funzione di essi.

♣ In palestra possiamo sfruttare spunti di educazione stradale per comprendere il codice gestuale proprio del vigile urbano, ma anche per creare nuove mimiche con lo scopo di fare comunicazioni importanti tra pedoni, tutto in assoluto silenzio. Chiediamo ai bambini, per esempio, di inventare un modo tutto nuovo di dire "buongiorno" o "buonasera" o "arrivederci" e così via.

Inoltre si possono far eseguire dei percorsi, completi di incontri e saluti mimici, dove posizionare la segnaletica stradale disegnata in classe nelle opportune dimensioni.

Possiamo dividere la classe in due squadre, poste in riga l'una di fronte all'altra; a turno daremo dei comandi, usando solo le mani per comunicare (es: avanti 3 passi, 1 giro su se stessi...).

♣ Strettamente collegata all'attività mimica svolta in palestra, e da fare anche in concomitanza ad essa, è l'esecuzione di un bans-filastrocca molto noto in cui, progressivamente, i gesti sostituiscono le parole:

La macchina del capo/ ha un buco nella gomma (2 volte) / e noi la ripariamo con il chewing gum.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

Il laboratorio deve essere condotto in maniera fortemente integrata tra le varie discipline e gli insegnanti che se ne fanno carico. Il lavoro sarà svolto in gruppi adeguatamente monitorati da uno o più insegnanti. Le proposte possono essere diversificate in vari gruppi di compito.

METODI

L'unità si presta al metodo dell'apprendimento cooperativo e attivo; largo spazio sarà lasciato alla discussione dialogica guidata dall'insegnante e propedeutica all'operare concreto.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica sarà attuata a partire dalla competenza unitaria prospettata nell'impianto dell'UA e prenderà, come elementi valutabili delle conoscenze e abilità:

- attenzione e partecipazione;
- acquisizione di manualità;
- responsabilità e attenzione negli spostamenti individuali e di gruppo
- disponibilità alla collaborazione;
- consapevolezza dei rischi potenziali di alcuni ambienti e situazioni
- capacità predittiva dei rischi in situazione simulata.

Gli standard di competenza disciplinari dovranno essere individuati, a partire dagli OSA, dalle singole équipes che intenderanno avvalersi di questa UA; analogamente, saranno gli insegnanti ad approntare gli strumenti opportuni per la verifica e la valutazione delle competenze e delle abilità maturate.