

# Giochi & Civiltà

Relazione 2014-2015

A cura di Marco Tibaldini e Mattia Scacchi



Relazione in merito all'andamento ed ai risultati ottenuti dalla prova del progetto  
Giochi & Civiltà nell'anno scolastico 2014-2015  
Svolto dal gruppo di studio Colonna dell'Associazione Clio '92 con il sostegno di



# Giochi & Civiltà

Relazione 2014-2015

A cura di Marco Tibaldini e Mattia Scacchi

## **Sommario**

Presentazione del progetto, motivazioni, obiettivi, metodi .....	3
Riflessioni preliminari .....	7
Individuazione dello strumento didattico .....	8
Modalità di implementazione .....	9
Caratteristiche generali del percorso .....	11
Conclusioni .....	16

## **Presentazione del progetto, motivazioni, obiettivi, metodi**

### **Presentazione**

Il progetto *Giocchi & Civiltà* è nato su impulso del professor Ivo Mattozzi nel 2013 ed è sviluppato dal gruppo di studio Colomna come parte dell'Associazione Clío '92, composta da docenti di storia di ogni ordine e grado.

Il progetto è dedicato ai docenti di storia della scuola primaria e si compone di attività di approfondimento e di proposte laboratoriali per le classi III-IV-V, suggerimenti operativi, schede di approfondimento storico ed in ambito pedagogico e cognitivo. Propone l'uso del gioco da tavolo e del gioco di classe come strumento didattico in grado di creare un approccio positivo all'apprendimento della Storia, per integrare la normale attività didattica con dei laboratori che stimolano l'acquisizione di competenze e coinvolgono gli alunni su più livelli (cognitivo, emotivo, intellettuale, sociale).

Il progetto comprende anche una sezione per le classi I e II, le quali non studiano ancora la storia dell'uomo e pertanto sono in fase di lavorazione delle attività di potenziamento cognitivo propedeutiche al percorso delle classi III-IV-V, attraverso le quali educare i bambini al pensiero ed alla metacognizione.

### **Motivazioni**

Le motivazioni che ci spingono ad intraprendere questa strada sono diverse: una è data dall'intenzione di elaborare delle proposte in cui l'aspetto storico e l'aspetto pedagogico siano entrambi presenti e di alto livello, poiché crediamo che degli interventi di questo tipo possano essere di reale utilità nell'ambito scolastico. Quindi intendiamo fornire alla scuola degli strumenti appositamente pensati per il suo contesto, senza dovervi adattare delle proposte posticce e raffazzonate recuperate da altri ambiti.

La seconda prende le mosse dall'identità di vedute rispetto all'associazione di cui facciamo parte e nei cui scopi ci rispecchiamo pienamente:

*L'associazione CLIO '92 è stata costituita da un gruppo di insegnanti di storia nel 1998 con lo scopo di approfondire e dare impulso alla ricerca teorica ed applicata sui problemi dell'insegnamento e dell'apprendimento della storia. La sua ambizione è di tenere la storia insegnata fortemente collegata alla storia degli esperti.*

Presentazione dell'associazione sul sito [Clio92.it](http://Clio92.it)

In linea con quanto dichiarato intendiamo sostenere una maggiore interazione fra chi si occupa di Storia ad alti livelli, dall'archeologo al docente accademico, ed il contesto scolastico; senza tradire la profondità delle ricerche svolte dal primo e senza disattendere le aspettative di semplicità ed accessibilità del secondo. A questo riguardo riportiamo una breve citazione di un articolo di Rolando Dondarini, docente di Storia Medievale presso il Dipartimento di Scienza dell'Educazione dell'Università

Alma Mater di Bologna, il quale indica una mancanza di fiducia ed una divergenza di vedute che abbiamo più volte riscontrato all'interno delle scuole che abbiamo visitato:

*Ad ulteriore intralcio nella diffusione e nell'adozione di adeguate forme di insegnamento della storia si deve registrare il doppio fronte su cui si confrontano in maniera non sempre costruttiva concezioni, criteri e riferimenti divergenti; da un lato i cosiddetti didattologi, cioè gli studiosi che elaborano le teorie della didattica della storia, la disciplina specifica enucleatasi negli ultimi decenni con un proprio statuto epistemologico; dall'altro gli insegnanti che si scontrano quotidianamente coi problemi reali della didattica pratica e che spesso accolgono con un certo scetticismo le formulazioni teoriche degli esperti accademici. Ne deriva un dialogo difficile dal quale raramente emerge un vicendevole apporto. Gli insegnanti paiono esserne ben consapevoli. Nell'ambito di un'inchiesta promossa dal Laboratorio Multidisciplinare di Ricerca Storica operante presso il Dipartimento di Discipline Storiche dell'Università di Bologna, nell'anno scolastico 2006 – 2007, sono stati 512 gli insegnanti di ogni ordine e grado che hanno risposto ad un "questionario anonimo sullo stato e le prospettive della Didattica della Storia". Alla domanda "ritiene positivo e utile il ruolo degli esperti della didattica della storia?" il 38% ha risposto **no, per nulla** e il 36% ha risposto **poco**, per un ammontare del complesso delle risposte poco o per nulla positive del 74% a cui si contrappone un desolante 13% di **sì**, un 6% di **sì, molto** e un 2% di **non so**. Da notare che nei commenti sollecitati a margine della stessa domanda compaiono frequentemente giudizi molto duri sugli ambiti - accademici e non - che si occupano di Didattica della Storia con ricorrente uso di attributi molto significativi, come "complicati" o "inutilmente complicati", "cervellotici", "ermetici", "fuori dalla realtà", "politicizzati".*

Rolando Dondarini (UNIBO), L'insegnamento della storia nella scuola primaria alla luce delle indicazioni ministeriali, "Storicamente", 4 (2008), no. 14. DOI: 10.1473/stor318

Dalla ricerca citata da Dondarini appare evidente che il 74% dei docenti interpellati non ritiene condivisibile ed applicabile la visione dell'insegnamento proposta in sede accademica. Ci sentiamo di confermare con la nostra esperienza personale l'esistenza di questa diffidenza, che ha radici profonde. Gli esempi di esperienze negative che si potrebbero citare sono numerosi ed evidenti, riscontrabili presso entrambe le controparti, ed inficiano le possibilità di dialogo fra chi si occupa di scoprire o insegnare la storia ad alti livelli e chi invece ne deve praticare una semplificazione per poter educare dei bambini e dei ragazzi alla sua comprensione.

Dai colloqui informali che abbiamo avuto con gli insegnanti della primaria e secondaria è emersa la sfiducia nei confronti di numerose proposte per le scuole provenienti dall'ambito accademico, editoriale e museale: le visite nei musei si adattano poco alle necessità cognitive e di svago dei bambini ed a volte le guide non sanno catturare la loro attenzione con spiegazioni troppo lunghe, specialistiche o complesse; le proposte dell'editoria vengono ritenute utili nei primi anni di esperienza, ma poi paiono ridondanti, proponendo lavori dallo scarso valore cognitivo; i corsi di formazione a volte obbligatori tenuti presso sedi universitarie vengono indicati spesso come noiosi, inutili, non applicabili alla realtà della classe, oppure anche con proposte troppo totalizzanti per la vita di una classe (ad esempio dei progetti tanto lunghi e corposi da togliere spazio ad altre iniziative).

Di contro, è stato possibile riscontrare anche delle mancanze nella preparazione e nella reattività dei docenti degli ordini inferiori, sia in merito alla conoscenza della disciplina che in merito alle metodologie didattiche. Pochi insegnanti si premurano di arricchire l'esperienza di studio dei propri alunni con attività o informazioni in più rispetto a quanto trovano sul manuale, e questo avviene talvolta per mancanza di tempo, talvolta per scarsa proattività.

In complesso quindi ci è parso di rilevare delle mancanze nella comunicazione fra i diversi ordini scolastici.

La nostra esperienza all'interno del sistema scolastico, sia in qualità di studenti che di docenti, e la nostra analisi dei punti di forza e di criticità rilevati dal colloquio costante con gli insegnanti della primaria ci ha portati quindi ad individuare tre elementi chiave che compongono il processo di apprendimento/insegnamento: l'alunno, il docente, la disciplina (spesso rappresentata dal mondo accademico, museale, editoriale). Questa prospettiva ci ha spinto ad interpretare il processo formativo come l'esito della relazione che unisce questi tre termini. Tanto più è intensa e positiva la relazione che lega il docente e l'alunno, il docente e la disciplina, l'alunno e la disciplina, tanto maggiore sarà la possibilità che l'apprendimento sia solido, corretto e duraturo. Nella nostra vita di studenti infatti abbiamo constatato più volte come il nostro successo o insuccesso formativo sia dipeso da carenze o eccellenze in questo schema.

Ci motiva quindi il desiderio di supportare ed intensificare questa relazione mediante delle proposte o delle attività che sappiano soddisfare ogni controparte ed aumentare la loro interazione: che rendano quindi i bambini entusiasti di studiare la Storia, che diano maggiore serenità e distensione al lavoro del docente, che possano dare un apporto significativo alla comprensione della disciplina fornendo delle competenze chiave alla sua comprensione.

## **Obiettivi**

Mossi da tali motivazioni abbiamo sviluppato il percorso Giochi & Civiltà cercando di unire delle ricerche di alto livello in ambito storico, letterario ed archeologico, con le necessità di semplificazione dettate dalla scuola primaria. Di trovare un modo per rendere accessibile a bambini ed insegnanti il *sapere* ed il *saper fare*.

Un obiettivo della nostra ricerca è perciò quello di integrarsi con il metodo didattico per *Quadri di Civiltà* e di sviluppare delle attività in grado di influire efficacemente sulle capacità di lettura di una traccia storica in un alunno della scuola primaria e di educarlo al pensiero ed alla metodologia dell'indagine storica.

Intendiamo fornire agli insegnanti degli strumenti utili, compatibili con il contesto materiale ed intellettuale in cui si trovano ad operare, ed ampiamente comprovati da esperienze reali per lavorare insieme ai bambini sulle competenze e sulle abilità di lettura ed utilizzo delle fonti.

Il percorso che stiamo realizzando intende essere:

- Completamente adeguato al contesto scolastico;
- Di rapida preparazione da parte del docente;
- Materialmente agevole (materiali facili da reperire, fotocopiabile o stampabile su fogli A4);
- Utile ai fini della didattica della Storia;
- Utile all'acquisizione di competenze ed allo sviluppo di abilità;
- Stimolante, sfidante e divertente sia per gli alunni che per i docenti;
- Filologicamente corretto sotto il profilo storico;
- Ricco di riferimenti alle fonti iconografiche, archeologiche e letterarie;
- Pubblicabile in formato cartaceo e digitale.

## **Metodi**

Sono state progettate cinque diverse attività per ciascuna delle classi III-IV-V (le attività per le classi I e II sono ancora in fase di test), con argomenti e proposte di lavoro organizzate in modo da seguire il curriculum di Storia ed al contempo il normale sviluppo cognitivo del bambino. Con questa scansione è possibile proporre un'attività laboratoriale in classe ogni 6-8 settimane circa toccando gli argomenti più importanti del programma e, ripetendo più volte il lavoro, è più facile per gli alunni assimilarlo. I laboratori e le guide per l'insegnante contenute sono tutte di carattere ludico-didattico; si realizzano infatti attraverso dei giochi di classe i quali si sono rivelati essere degli ottimi strumenti didattici.

Dato che la realizzazione del progetto ha richiesto diverse competenze abbiamo trovato diversi interlocutori a seconda degli ambiti di interesse.

Per quanto riguarda l'aspetto cognitivo del lavoro è stata richiesta la collaborazione di specialisti del settore, in particolare di Cecilia de Conti e Matilde Biadego, che da diversi anni lavorano al recupero di bambini di età 2-8 con difficoltà o disagi cognitivi.

Per quanto riguarda l'aspetto della ricerca storica ci siamo appoggiati principalmente agli studi svolti dalla Board Games Studies Society, in particolare al volume *Board Games in Perspective*, I. Finkel, Londra The British Museum Press 2008.

Per quanto riguarda gli aspetti teorici riguardanti la didattica della Storia abbiamo collaborato con il professor Ivo Mattozzi ed attinto importanti idee ed informazioni dai suoi studi. Un contributo importante è stato dato anche dagli studi di Antonio Brusa sulla didattica ludica.

Infine, per quanto riguarda l'effettiva utilità ed attuabilità della proposta nel contesto scolastico, le attività previste dal percorso sono state sottoposte a 2 anni di test presso diverse scuole primarie della provincia di Bergamo.

## **Riflessioni preliminari**

L'enunciato ciceroniano *Historia Magistra Vitae* può ben riassumere la nostra visione della Storia e la motivazione che ci spinge costantemente alla ricerca di forme e metodi sempre nuovi ed efficaci per divulgarne la conoscenza. Personalmente ci riteniamo arricchiti ed educati dal nostro studio della Storia, ma al contempo possiamo riscontrare quanto gli approcci e le modalità di insegnamento utilizzate dai nostri docenti abbiano influito positivamente o negativamente su questo processo. Ci anima quindi la volontà di creare un percorso didattico che presenti una forte commistione fra l'aspetto pedagogico e quello informativo.

### **I presupposti ad una riflessione teorica preliminare**

Una riflessione teorica svolta parallelamente sia in ambito storico che in ambito pedagogico ha preso forma a partire dal 2010 in poi. Scaturita dall'incontro con Antonio Brusa, grazie al quale abbiamo scoperto l'esistenza di studi approfonditi riguardanti tempi, modi e strumenti per l'insegnamento della Storia, si è arricchita nel corso del tempo grazie a viaggi di studio, collaborazioni, conferenze, attività. Fin dal principio abbiamo percepito il valore di diversi studi e materiali già sviluppati, ma anche in alcuni casi un margine di inadeguatezza all'atto della loro attuazione pratica. Sebbene i contenuti siano poco inclini a mutazioni, i materiali preparati per l'insegnamento della Storia possono invecchiare tanto rapidamente quanto cambiano le mentalità e gli approcci allo studio di bambini, genitori e docenti. Grazie a questo riscontro abbiamo compreso la nostra incapacità di sviluppare una riflessione complessa ed esaustiva senza effettuare delle prove pratiche. Pertanto abbiamo scelto di approcciare direttamente la realtà scolastica senza disporre di una visione teorica completa, ma anzi di ritenerci aperti alla valutazione dei riscontri che avremmo avuto.

### **Contributi dati dai riscontri pratici alla nostra riflessione**

Di particolare stimolo sono stati l'incontro con Mattozzi e con gli insegnanti delle scuole primarie che abbiamo visitato, con i quali si è instaurato un clima di dialogo molto aperto e proficuo. Il professor Mattozzi ha indirizzato le nostre attività verso un obiettivo editoriale, mentre i docenti ci hanno donato, a volte inconsapevolmente, dei preziosi spunti di riflessione e suggerimenti mostrandoci anche diversi materiali prodotti insieme agli alunni nelle lezioni di Storia. L'esperienza che però si è rivelata essere la più importante è stata quella dell'incontro con i bambini della scuola primaria. Il riscontro ottenuto dalle classi che abbiamo frequentato in questi due anni di progetto è divenuto un filtro per l'intera riflessione, mostrandoci in modo molto schietto in quali aspetti eravamo stati lungimiranti ed in quali invece avevamo peccato di presunzione, corroborando alcune posizioni teoriche preliminari e facendone mutare delle altre.

## **Individuazione dello strumento didattico**

### **La prima prova con il laboratorio teatrale**

Inizialmente ci siamo dedicati allo sviluppo di attività teatrali dedicate alla didattica della storia, abbiamo infatti allestito con successo un laboratorio con le classi V della primaria di Brembate sul tema delle Guerre Puniche. Abbiamo approfondito attraverso dei lavori di gruppo il contesto storico del III secolo a.C. ed abbiamo scritto le battute insieme ai bambini. Le scene dello spettacolo scritte dagli alunni comprendevano personaggi o elementi storici inattesi in una classe della primaria quali Archimede, i sovrani ellenistici, il padre di Annibale, l'accordo con i Galli, Polibio. Lo spettacolo è apparso molto gradevole, a tratti anche comico, ma soprattutto storicamente ben approfondito.

Tuttavia il grande impegno profuso nell'attività ci ha distolti dall'idea di proseguire in quanto l'attività non sarebbe stata replicabile in una classe senza l'ausilio di esperti esterni; ha impegnato infatti 26 ore, 4 operatori e 2 insegnanti.

### **L'esempio di Brusa e la scelta del gioco**

Già nel 2010 abbiamo potuto intuire le potenzialità dell'uso dei giochi nella didattica seguendo gli studi di Brusa e del suo gruppo, del quale abbiamo potuto apprezzare i lavori di Elena Musci, Patrizia Liuzzi e Marco Cecalupo. Il professor Brusa propone da tempo nei suoi manuali l'utilizzo di giochi di gruppo e di classe per trattare dei particolari argomenti del programma di Storia. Le attività proposte coinvolgono tutta la classe e possono facilmente essere proposte dal singolo docente poiché necessitano solo di pochi materiali fotocopiables ed una breve introduzione al loro utilizzo. L'idea di ricreare in classe un contesto ludico è apparsa quindi completamente corrispondente alle nostre intenzioni.

### **Le prime esperienze di didattica ludica**

Nel 2010 abbiamo iniziato la sperimentazione nelle scuole presso il Liceo Scientifico di Caravaggio proponendo un'attività ludica come approfondimento sul III secolo a.C.

Il laboratorio è stato riproposto per tre anni consecutivi ed ha visto un'affluenza in costante aumento, tanto che nel 2012 la partecipazione da parte degli studenti è risultata triplicata.

### **Dal gioco di classe ai giochi antichi**

Nel 2011 la proposta del professor Giovanni Brizzi di proporre al pubblico parte dei nostri lavori presso il Museo Archeologico di Rimini ci ha portato a riflettere sul tema del gioco presso le antiche civiltà. L'incontro con Ulrich Schaedler del 2011 e la bibliografia da lui suggerita ci hanno consentito di trovare la fonte storica ideale da collocare al centro del nostro gioco di classe: i giochi del mondo antico interpretati come fonti storiche.

### **Il gioco per stimolare l'acquisizione di competenze**

L'incontro del 2013 con il professor Mattozzi e la proposta di pubblicazione della Giunti Editore ci ha



portato a riunire tutte le nostre attività di approfondimento in un percorso unitario. In questa fase abbiamo sviluppato i materiali che costituiscono il corpus attuale del percorso *Giochi & Civiltà*, presenti solo in parte nella pubblicazione Giunti. Sotto il profilo teorico l'incontro con la figura di Ivo Mattozzi ha portato la nostra attenzione sui processi inferenziali e gli operatori storici, facendoci optare per un'integrazione della nostra proposta con la didattica per quadri di civiltà.

La scoperta degli studi sugli aspetti cognitivi dell'associazione Clio '92 diretta dal professore ci ha portati inoltre a ripensare l'uso del gioco all'interno del contesto didattico, spostando l'attenzione sull'aspetto cognitivo più che su quello informativo ed a concentrarci sulla possibilità di utilizzare il gioco per portare gli alunni a sviluppare delle competenze. La struttura generale dei giochi di classe che abbiamo realizzato e che si ripropone in tutte le attività inserite nel percorso, intende quindi aiutare l'alunno a scoprire come gestire un dato ed a trasformare delle semplici tracce in fonti storiche.

## **Modalità di implementazione**

### **Studio preliminare**

Per poter allestire il percorso è stato necessario svolgere delle ricerche seguendo due direttrici principali:

- *Ricerca storica*: reperimento della bibliografia, letteratura ed iconografia adeguate. La principale figura di riferimento per il gruppo è stato il dottor Ulrich Schaedler. Il suo attento lavoro di ricostruzione filologica è stato da noi preso come modello. La ricerca a riguardo dei giochi antichi si è rivelata appassionante, divertente ed a tratti anche sorprendente. Non avremmo mai creduto di poter trovare nei giochi una simile possibilità di approfondimento ed una tale ricchezza di fonti iconografiche, archeologiche e letterarie.
- *Ricerca in ambito educativo*: al fine di perfezionare metodi, modi e tempi della proposta in base alle capacità di comprensione ed alle necessità didattiche delle specifiche classi interessate. In questo settore la figura di maggiore ispirazione è stata il professor Gian Mario Casarotti, oltre a Brusa e Mattozzi. Questo ambito di ricerca si è rivelato essere di carattere più empirico rispetto al precedente e ci ha portati ad effettuare diverse prove pratiche nelle scuole e nei laboratori di formazione docenti che abbiamo tenuto.

### **Prova pratica nelle scuole**

Nel 2013 abbiamo proposto una prova del progetto alle scuole primarie della provincia di Bergamo. La proposta è stata accolta da tutte le scuole contattate anche grazie alla sua gratuità. L'anno seguente il laboratorio è stato proposto invece a pagamento con lo scopo di finanziarne svolgimento e sviluppo. Nonostante la richiesta economica e la profonda crisi di liquidità finanziaria in cui versano molti istituti la partecipazione al laboratorio è stata confermata ed intensificata. Sebbene per l'anno scolastico 2015

non sia stata sottoposta direttamente alle scuole la proposta di una prosecuzione delle attività, la quasi totalità degli istituti già coinvolti ha richiesto spontaneamente di poter proseguire il percorso ed in alcuni casi di integrarlo con gite scolastiche e corsi di formazione docenti. Grazie alle attività di prova condotte nelle scuole primarie e secondarie, stiamo raccogliendo informazioni ed esperienze che ci consentono di portare i nostri materiali e le nostre ricerche al grado di perfezionamento desiderato.

### **La scelta delle scuole in cui proporre il test progetto**

Per poter ottenere un riscontro esaustivo abbiamo scelto di avanzare la nostra proposta ad istituti corrispondenti a diversi profili poiché è necessario poter rilevare delle eventuali inadeguatezze del percorso presso diversi contesti. Abbiamo quindi avanzato le nostre proposte a:

- una scuola pubblica cittadina;
- una scuola privata cittadina;
- una scuola di paese;
- una scuola rappresentante un contesto sociale e culturale molto agiato;
- una scuola rappresentante un contesto sociale e culturale svantaggiato.

Tutti questi istituti hanno risposto positivamente alla nostra richiesta, vivendo la proposta in modi diversi a seconda del personale approccio del docente e del contesto sociale e culturale, ma senza evidenziare alcuna particolare differenza nella ricezione del contenuto.

### **Raccolta dei riscontri e rielaborazione del percorso**

Per ottenere dei riscontri abbiamo chiesto agli insegnanti di compilare un breve questionario anonimo con domande aperte circa l'utilità dell'attività svolta in classe ed abbiamo raccolto molto materiale fotografico delle lezioni svolte in classe. Parte di questo materiale non è fruibile perché mostra i visi degli alunni minorenni, ma la restante parte riporta la lavagna con le risposte dei bambini alle nostre domande. Queste sono state di estrema utilità.

Al termine di ciascun anno scolastico abbiamo analizzato le risposte ricevute raccogliendo le proposte di modifica là dove evidenziate dai docenti o dalla mancata risposta da parte degli alunni. In ciascuna scuola abbiamo tenuto degli incontri con gli insegnanti prima e dopo lo svolgimento del percorso; in un caso il professor Mattozzi ha incontrato gli insegnanti che hanno partecipato alle attività, dove possibile abbiamo interpellato anche i dirigenti scolastici.

Una piccola curiosità: spesso i bambini stessi ci hanno dato spontaneamente dei riscontri positivi scrivendoci lettere, messaggi sulla lavagna, regalandoci disegni oppure parlando ai genitori del percorso svolto.

## **Caratteristiche generali del percorso**

Il percorso propone l'allestimento di cinque laboratori a carattere ludico-didattico per ciascuna delle classi III-IV-V della primaria. Nonostante la proposta sia quindi composta da un totale di 15 attività eterogenee vi sono dei caratteri comuni a tutte queste brevemente riassunti qui di seguito.

### **La compatibilità con il contesto scolastico**

Ogni attività risulta altamente compatibile con il contesto scolastico in quanto:

- Si svolge in due ore;
- Tempi di preparazione ristretti;
- Viene accolta positivamente perché prevede una fase di gioco ed una fase di indagine;
- La scansione degli argomenti trattati segue l'andamento del programma di Storia;
- I materiali utilizzati sono facilmente fotocopiable e gestibili con la normale dotazione scolastica;
- I contenuti sono esposti in un linguaggio accessibile per gli alunni;
- Dove possibile si fa uso di mappe, immagini, colori;
- Cerca di coinvolgere sia il docente che gli alunni;
- Si svolge in aula.

### **Il posizionamento dell'attività al termine della trattazione di un argomento**

L'attività viene posizionata al termine della spiegazione di un determinato argomento del programma di Storia. Questa scelta deriva dal fatto che i giochi ed i lavori che proponiamo alla classe hanno lo scopo di stimolare lo sviluppo di inferenze e di spingere gli alunni a trasformare delle tracce in fonti storiche, delle informazioni in conoscenze e per far compiere ai nostri bambini questo processo mentale dobbiamo portarli a riflettere sulle conoscenze già in loro possesso e già acquisite durante le normali lezioni di Storia. In questo modo, coinvolti dalla situazione ludica e spinti dall'agonismo cercheranno di trovare un modo per interagire con queste informazioni e di renderle 'parlanti', quindi cercheranno di andare oltre il nozionismo. In questo modo rifletteranno a posteriori sul proprio sapere e grazie al lavoro di gruppo (esposto meglio in seguito) lo integreranno con quello dei compagni della propria squadra, ridisegnandone i confini e rendendolo un sapere utilizzabile e pratico.

Un piccolo esempio per comprendere meglio questa scelta: quando ci vengono date delle informazioni e ci viene spiegato un argomento, l'organizzazione delle informazioni dataci dal relatore si va a sovrapporre alle nostre strutture mentali, le quali si adattano alla struttura della spiegazione. Questo succede molto facilmente in caso di sospensione del nostro senso critico, quando perciò siamo come i bambini in una condizione di apprendimento. Sul posto saremmo convinti di poter speculare sull'argomento in modo agevole e riteniamo di conoscerlo a sufficienza, se ci dovessimo però trovare dopo qualche tempo a dover rispondere il medesimo concetto ad una terza persona ci renderemo conto di non averlo interiorizzato a sufficienza e di non averlo reso compatibile con le nostre categorie intellettuali. Per questo motivo scegliamo di proporre le nostre attività al termine della spiegazione

completa di un argomento, come ad esempio la civiltà egizia o le civiltà mesopotamiche, per spingere i bambini a compiere questo sforzo di ridefinizione del proprio sapere chiedendo loro di non fermarsi all'acquisizione della singola informazione, ma di farla propria nel contesto di uno schema intellettuale organico come ad esempio un quadro di civiltà.

### **La lezione viene divisa in due parti**

Ogni lezione viene divisa in due momenti, il primo di gioco ed il secondo di lavoro. Questo consente di recuperare attenzione e reattività da parte della classe e di far percepire ai bambini il lavoro, che in sé è unitario, come una proposta varia e dinamica.

### **La fase di gioco**

Ogni lezione inizia con un breve momento di saluto o di presentazione al fine di stabilire una relazione positiva ed empatica con la classe. In seguito si imparano le regole di un nuovo gioco da tavolo e lo si gioca insieme agli alunni. I giochi proposti nel percorso sono delle riproduzioni di giochi in uso presso le diverse civiltà del mondo antico oppure dei giochi realizzati appositamente per raccontare o riflettere su delle specifiche epoche.

L'inserimento di questa fase risulta molto utile sul piano cognitivo perché cattura l'attenzione degli alunni e li rende più attivi e partecipi. Un gioco da tavolo è la rappresentazione di un percorso logico astratto e pertanto è stimolante e sfidante per i bambini.

Sul piano storico invece la fase di gioco introduce in modo nascosto la traccia storica che si analizzerà in seguito nella fase di indagine.

### **La fase di indagine e l'interpretazione di una traccia storica**

È molto positivo il fatto che tutti i giochi antichi che abbiamo scelto presentino dei collegamenti piuttosto evidenti con il contesto storico in cui sono stati utilizzati. In questo modo è possibile passare senza strappi dalla prima parte della lezione più marcatamente ludica, alla seconda parte caratterizzata da un lavoro di contestualizzazione dal gioco stesso.

### **Il lavoro di gruppo/squadre**

Questa attività di indagine e contestualizzazione viene proposta ai bambini come un gioco a squadre e questa visione agonistica li stimola in modo notevole a superare quelli che percepiscono come i propri limiti cognitivi. Ogni lezione è contraddistinta da una domanda relativa al gioco appena giocato, ad esempio: *perché gli egizi giocavano a questo gioco? Oppure Cosa ci racconta questo gioco sulla civiltà romana?* Si tratta in tutti i casi di domande complesse alle quali si può dare risposta solo grazie alla stratificazione di diverse ipotesi ricavate con procedimenti inferenziali. In questo modo i bambini assimilano un metodo di indagine storica giocando.

## **Motivazione del lavoro di gruppo**

Mentre la fase di gioco si svolge a coppie, la fase di indagine si svolge in gruppi. Questo ci consente di ricreare:

- un contesto ludico (come detto, i bambini lo interpretano come gioco a squadre);
- avere una pluralità di ipotesi attorno alle possibilità di interpretazione di una traccia storica, animando così il lavoro di indagine;
- educare i bambini al confronto ed al dialogo in gruppo, affrontando anche delle difficoltà comunicative o delle divergenze;
- creare una situazione di socialità;
- creare delle condizioni di cooperative learning.

## **Educazione al dialogo ed al confronto verbale**

Con la proposta di un'attività in gruppo si cerca anche di stimolare i bambini a confrontarsi su un piano razionale, pacifico, democratico ed attraverso il dialogo. Per questo motivo la prima lezione è preceduta dalla scelta di un simbolo per ciascuna squadra, il quale, rivestendo un valore identitario per il gruppo, genera al suo interno un confronto verbale finalizzato all'accordo fra le parti. Si tratta di un piccolo escamotage per porre i bambini in una situazione di confronto verbale.

I simboli forniti alla classe rappresentano le diverse civiltà che verranno studiate nel corso dell'anno.

## **Lo sviluppo di inferenze**

Il gioco a squadre stimola la formazione di inferenze richiedendo ai bambini di utilizzare gli operatori storici, ossia quei particolari procedimenti cognitivi attraverso i quali si costruisce una conoscenza storica. Dovranno saper dare alle informazioni ricavate un'organizzazione tematica ed inserirle sull'asse spazio-temporale per poter trasformare una semplice traccia in una fonte storica.

## **Il paradigma indiziario**

La formulazione di inferenze viene stimolata nei bambini attraverso la proposta di un particolare approccio cognitivo, il paradigma indiziario. L'espressione fu coniata nel 1979 dallo storico Carlo Ginzburg per indicare una particolare attitudine epistemologica: *“un metodo interpretativo imperniato sugli scarti, sui dati marginali, considerati come rivelatori [...] tracce infinitesimali consentono di cogliere una realtà più profonda, altrimenti inattingibile”*.

Il paradigma indiziario è quindi un metodo di ricerca che porta il soggetto ad interpretare dei dettagli ed a ricavare delle informazioni a partire da dati apparentemente marginali o incompleti, ma che contengono indizi rivelatori. Queste informazioni vengono poi organizzate e strutturate in ipotesi attraverso un particolare tipo di ragionamento inferenziale detto Abduzione, che secondo il filosofo americano Peirce è il fondamento del pensiero scientifico. Rispetto agli altri due percorsi inferenziali, induzione e deduzione, l'abduzione consente ai bambini di approcciare in modo semplice ed efficace il metodo di indagine storica poiché li porta ad inferire a ritroso, ossia ad osservare un effetto ed a

ricavarne la causa attraverso la formulazione di ipotesi.

Il percorso abduttivo presenta però un limite strutturale: il suo carattere di plausibilità. Non ci porta quindi ad ottenere delle conoscenze certe, ma solamente plausibili o possibili. Il livello di sviluppo cognitivo dei bambini della scuola primaria però non ci consente di affrontare ed approfondire questa *problematizzazione*, perciò nel corso dell'attività ci premuriamo di validare di volta in volta le ipotesi corrette, in modo da dare ai bambini delle certezze sulle quali fondare i ragionamenti successivi.

### **Riferimenti iconografici e letterari forniti sotto forma di indizi**

Nel corso del lavoro a gruppi/squadre vengono quindi forniti numerosi riferimenti iconografici o letterari inerenti al gioco antico trattato nella prima parte della lezione. Questi riferimenti vengono però dati ai bambini sotto forma di indizi perciò, per potersi rivelare utili, devono essere a loro volta sottoposti ad analisi. Oltre quindi ad avere un proprio valore informativo, intensificano il lavoro sulla metodologia di indagine.

La preparazione, l'impaginazione e la corretta stesura letteraria di questi indizi è stata molto complessa, tuttavia ad oggi appare ben calibrata sulle capacità e potenzialità di un gruppo di alunni.

### **I collegamenti dei giochi antichi con il programma di Storia**

I giochi antichi proposti nelle classi III-IV-V presentano notevoli collegamenti con il proprio contesto storico-culturale, che i bambini dovranno imparare a scoprire ed a collegare con le informazioni già in loro possesso per poterli inserire nel quadro di civiltà.

### **La scheda del gruppo**

Per ogni attività ai gruppi viene fornito un foglio che propone agli alunni una traccia di lavoro. I membri del gruppo dovranno compilarlo nel corso dell'attività inserendovi le risposte date dalla propria squadra. Questo piccolo strumento ha lo scopo di aiutare i bambini a dare una forma scritta ai propri pensieri, poiché la scrittura su carta impone una riorganizzazione del pensiero: intuizioni ed idee condivise dal gruppo ed emerse in ordine sparso nel corso di una discussione vengono quindi raffinate, riformulate e gerarchizzate in modo lineare.

In questo modo, con il proseguimento dell'indagine e la stratificazione di diverse ipotesi, ciascun gruppo può avere sottomano l'evoluzione delle proprie idee.

### **Il momento dell'esposizione**

La fase di scrittura sul foglio della squadra viene sempre seguita da un momento di esposizione verbale in cui un componente del gruppo legge la risposta e la argomenta davanti al resto della classe in modo da renderla pubblica.

### **La lavagna ed i punteggi**

Ogni idea espressa viene annotata sulla lavagna in un'apposita area dedicata al gruppo, in modo che tutta la classe possa seguire lo sviluppo delle ipotesi altrui e prenderne spunto. Per ogni ipotesi che si avvicina alla soluzione viene assegnato un punteggio alla squadra che l'ha elaborata in modo da indicare a tutti quale sia il percorso corretto da seguire.

### **Debriefing finale**

Al termine del percorso, una volta consegnato l'ultimo indizio ed ascoltate tutte le ipotesi della classe, si procede al debriefing finale. In questo momento di riflessione condivisa vengono ripercorse le tappe dei diversi ragionamenti sviluppati dai gruppi e si chiede loro quale sia, fra le tante, la risposta a loro avviso migliore.

In questo modo si ha la possibilità di esprimere una valutazione sulla correttezza delle ipotesi sviluppate e soprattutto individuarne le motivazioni e mettere a nudo i metodi di indagine utilizzati. È molto importante in questa fase non dare la risposta agli alunni, ma riuscire a stimolarli facendo in modo che vi giungano da soli dopo aver realmente compreso.

### **Perché diversi incontri in un anno**

Ogni attività è dedicata ad un particolare argomento del curriculum di Storia e pertanto considerata singolarmente risulterebbe una bella esperienza, ma senza la capacità di influire profondamente sulle capacità di lettura di un dato storico da parte dei bambini. Perciò abbiamo progettato 5 attività per ogni anno di modo che la ripetizione del lavoro, anche in forme diverse, riesca a garantire una maggiore stratificazione delle informazioni e delle competenze. Gli argomenti sono stati organizzati in modo da garantire la realizzazione di un'attività ogni 6-8 settimane, così da coprire l'intero arco dell'anno scolastico.

### **Un campionato di storia che dura tutto l'anno**

Non potevamo quindi resistere alla tentazione di allestire in classe un campionato di Storia della durata annuale. Non era previsto dal progetto originale, ma è stato molto divertente vedere nei bambini l'ansia, l'attesa e l'entusiasmo nello studio delle prossime civiltà del loro libro per poter svolgere ricerche a riguardo dei giochi in uso presso di esse e da guadagnare un vantaggio sulle squadre rivali.

## **Conclusioni**

### **Partecipazione delle scuole**

Il progetto Giochi & Civiltà è stato sottoposto a 2 anni di test presso diverse scuole primarie della provincia di Bergamo e presso un Liceo Classico della città di Bolzano. Possiamo dirci soddisfatti dell'entità numerica dei seguenti dati, in quanto il percorso è stato ampiamente sottoposto a ripetute prove nei più vari contesti. Un aspetto per noi importante in fase di prova consta nel fatto che il percorso non ha rilevato alcun attrito nelle diverse tipologie di scuole in cui è stato proposto né con i diversi manuali scolastici in uso presso di esse.

In complesso la fase di testing ha coinvolto:

- 9 istituti comprensivi corrispondenti a 12 plessi scolastici;
- 55 diversi gruppi classe per un totale di circa 1220 alunni;
- 65 docenti coinvolti direttamente nel progetto;
- 4 operatori del nostro gruppo di studio

Per un totale di 508 ore di attività svolte in classe + 12 ore di uscite.

Ad essi si possono sommare:

- 24 ore di corsi per la formazione dei docenti;
- 32 ore di attività presso musei archeologici (Baratti Populonia, Bergamo, Remedello, Rimini);
- 49 ore di attività presso eventi divulgativi e di promozione culturale;
- 3 pubblicazioni su riviste specialistiche ed 1 manuale operativo per docenti.



Un breve riassunto in forma schematica delle attività svolte nel biennio 2013-2015

<b>Ist. Compr.</b>	<b>2013-14</b>	<b>2014-15</b>
<b>Scuole Sacramentine</b> (Bergamo)	Classe 2A-2B	
	Classe 3A-3B	
	Classe 4A-4B	
<b>Scuola La Traccia</b> Arlate di Calco	Classe 4A-5A	
<b>Casirate</b> Plesso di Arzago d'Adda	Classe 1	Classe 3 (con progetto teatrale)
	Classe 2	
	Classe 3A-3B	
	Classe 4	
	Classe 5	
<b>Verdellino</b> Plesso potenziato di Zingonia e plesso di Verdellino	Classe 2A-2B	Classe 4A-4B
	Classe 3A-3B	Classe 5A-5B-5C
	Classe 4A-4B-4C	
	Classe 5A-5B Plesso Verdellino	
<b>Verdello</b>	Classe 1A-1B-1C-1D	Classe 2A-2B-2C-2D
<b>Donadoni</b> Plessi Locatelli e Ghisleni (Bergamo)	Classe 3A-3B	Classe 5A-5B-5C
	Classe 4A-4B-4C	Classe 5A-5B plesso Ghisleni
<b>Mastri Caravaggini</b> Plesso di Caravaggio		Classe 4A-4B-4C-4D
		Classe 5A-5B-5C
<b>Rivolta d'Adda</b> Plesso di Pandino		Classe 4A-4B-4C
<b>De Amicis</b> Plesso di Treviglio e plesso della Geromina		Classe 3A-3B
		Classe 4A-4B
		Classe 5A-5B-5C
		Classe 5A-5B-5C Plesso di Treviglio
<b>Ore svolte</b>	168	340
<b>Totale alunni</b>	700≈	710≈
<b>Docenti</b>	39	32

## La risposta dei docenti

Grazie a dei questionari anonimi restituiti dai docenti coinvolti nel progetto e che hanno partecipato alle attività tenute in aula dai nostri operatori è possibile affermare che la proposta è stata accolta positivamente dalle scuole ospitanti con una soddisfazione superiore al 80%.

Il percorso è stato considerato un arricchimento sia sotto il profilo nozionistico che sotto il profilo metodologico. Il metodo ludico-didattico utilizzato si è infatti integrato correttamente con il metodo didattico per *Quadri di Civiltà* ed ha portato ad un alto livello di coinvolgimento degli alunni.

In un questionario restituito dalla scuola di Arzago d'Adda, al seguito della prova del percorso in tutte le classi, i docenti hanno messo in luce alcuni aspetti:

- La valutazione dell'attività è positiva;
- Gli aspetti di maggiore interesse per i docenti sono stati la ricerca di una soluzione attraverso un lavoro di gruppo, la richiesta di riflettere sui propri errori, la ricerca di collegamenti con il programma di storia;
- Tutte le classi avrebbero voluto fruire di più incontri ed avere un progetto di più ore;
- L'attività proposta è risultata leggermente superiore alle capacità dei bambini, ma comunque in misura tale da essere fonte di stimolo e non di scoraggiamento;
- Tutte le classi hanno considerato il percorso replicabile da parte dei docenti ed inseribile nel contesto didattico usuale;
- Sono state messe in luce delle aree di interdisciplinarietà con altre materie quali arte, educazione motoria e matematica, così come possibilità di sviluppare altri lavori paralleli sull'osservazione del mondo, sulla riflessione, sulla logica e sulla risoluzione dei problemi.
- Consigli generici: far corsi di formazione docenti che siano altrettanto coinvolgenti ed inserire più mappe e schemi possibili.

In allegato una breve descrizione dell'attività redatta dall'Insegnante Marco Amendola dell'Istituto Comprensivo di Verdellino, con il quale abbiamo condiviso due anni di lavoro intensi e gratificanti e con il quale è stato possibile scambiare importanti considerazioni sul lavoro svolto:

*L'esperienza biennale nelle classi quarte e quinte ha permesso di apprezzare le principali caratteristiche della proposta. Sinteticamente:*

- *Approccio ludico, nei contenuti ovviamente, ma anche nella metodologia di lavoro.*
- *Stretto legame con i traguardi previsti nelle indicazioni ministeriali.*
- *Organizzazione delle attività per gruppi cooperativi, scelta che permette di gestire agevolmente anche classi connotate da un'elevata varianza interna per quanto riguarda i livelli di apprendimento e gli stili cognitivi.*
- *Materiali interessanti e diversificati, capaci di stimolare la curiosità degli alunni e di impegnarli positivamente in una molteplicità di attività differenti: comprensione e costruzione di giochi, analisi di documenti, lettura di immagini, studio di fonti, realizzazione di plastici...*

*Questo insieme di elementi ha favorito il mantenimento di ottimi livelli motivazionali, al punto che gli alunni attendevano le sessioni del progetto con un entusiasmo di solito riservato agli incontri sportivi o ai momenti di festa più che alle lezioni.*

*Le caratteristiche intrinsecamente gratificanti del progetto e la partecipazione attiva che ne è conseguita hanno determinato un sensibile miglioramento di attenzione e coinvolgimento nell'intero percorso di Storia, con ricadute positive quindi anche nell'andamento delle lezioni "ordinarie".*

*Va sottolineato che l'approccio laboratoriale va a supportare pienamente quella didattica "per competenze" che ad oggi costituisce un "must" sia da un punto di vista pedagogico che normativo, ben presente anche nelle Indicazioni ministeriali per il primo ciclo di istruzione.*

*Pur in un contesto ludico, infatti, gli alunni si impegnano in attività di problem solving, compiono inferenze, riorganizzano le proprie conoscenze alla luce delle scoperte favorite dal percorso del laboratorio; il tutto mettendo in campo acquisizioni derivanti da diversi ambiti didattici. Ciò rende la proposta autenticamente interdisciplinare.*

*Ogni step mette in gioco conoscenze e abilità che, pur incentrate sulla Storia, afferiscono a geografia, italiano, matematica, immagine e persino educazione fisica.*

*In conclusione credo che il progetto non rappresenti soltanto un valido supporto allo svolgimento del curriculum di Storia, quanto piuttosto costituisca un ottimo esempio di come sarebbe opportuno fare scuola in senso generale: approccio ludico, laboratoriale, multidisciplinare, non meramente nozionistico, ma attento allo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento.*

*Ins. Marco Amendola  
IC Verdellino*

*Noi docenti riteniamo questa esperienza altamente positiva perché la modalità operativa è stata pienamente in sintonia con il nostro abituale modo di lavorare. Ciò ha consentito ai bambini di essere immediatamente recettivi e rispondere in maniera positiva e propositiva alle richieste vista la consuetudine ad un lavoro di tipo laboratoriale. Il ritorno in termini di gradimento, è stato molto alto sia da parte degli alunni che da parte dei genitori che hanno avuto modo di verificare come, anche attraverso una modalità giocosa sia possibile approfondire materie di studio.*

*Ins. Rossana Peduto, Gloria Zamboni  
I.C. "E. Donadoni" – Bergamo –  
Scuola primaria "A Locatelli"*

### **La risposta da parte degli alunni**

Il confronto con gli alunni è risultato decisamente positivo, anche grazie al carattere ludico della proposta. In tutte le classi si è creato un clima di collaborazione e partecipazione che ha agevolato lo svolgimento delle attività.

Sotto il profilo formativo e dello sviluppo di competenze abbiamo riscontrato nel corso dell'anno scolastico una crescente capacità di risposta al lavoro da parte delle classi, soprattutto nelle classi IV.

In questi due anni di ricerca abbiamo intuito che le potenzialità inesprese dei bambini si rivelano notevolmente in un contesto ludico.

Uno degli esempi più significativi riguarda le classi V inserite nel progetto, le quali contro le aspettative sono state in grado di orientarsi e ricavare delle informazioni all'interno di brevi testi interamente lingua latina. Si trattava di brevi testi scritti sulle tavole da gioco romane quali: Circus Plenus, Clamor Ingens, Ianuae Tensae; oppure Parthi Occisi, Britto Victus, Ludite Romani; Abemus Incena Pullum Piscem Pernam Paonem; Venari Lavari Ludere Ridere Occest Vivere!

Per quanto riguarda l'aspetto relazionale possiamo sottolineare una grande partecipazione, testimoniata anche dai diversi doni di natura artistica ricevuti dai bambini quali lettere di ringraziamento decorate,

### **Riscontri in ambito editoriale**

Sotto il profilo editoriale il percorso è stato oggetto di una pubblicazione da parte dell'editore GiuntiScuola, che ha pubblicato principalmente la componente ludica in un quaderno operativo dedicato agli insegnanti:

M. Tibaldini e M. Scacchi, *I giochi e la Storia, laboratori interdisciplinari per tutte le classi* - con prefazione di Ivo Mattozzi, Firenze, ed. GiuntiScuola 2014.

Ed un articolo su di una rivista specialistica: M. Tibaldini, *Che cos'è la Storia? Scopriamolo con un gioco* in Mundus - rivista di didattica della storia, Palermo, ed. G.B. Palumbo & C. 2014.

### **Riscontri in ambito extra-scolastico**

Alcune attività sono state proposte presso i musei archeologici di Bergamo, Rimini, Remedello, Baratti-Popolonia; presso l'Università degli Studi di Verona in occasione dell'evento Kids University e per il festival Tocati di Verona.

Nel corso dell'agosto 2015 un breve esempio di integrazione di un'attività del percorso con l'utilizzo ponderato delle nuove tecnologie in ambito scolastico è stato esposto presso l'Apple Store di Orio al Serio.

Grazie ad una collaborazione fra il nostro gruppo e la Biblioteca Civica Tiraboschi di Bergamo, nei mesi di gennaio-febbraio parte del progetto verrà esposto presso biblioteche della città attraverso un'attività

dedicata alle scuole primarie. Si alterneranno infatti delle letture storiche per l'infanzia ed una visita virtuale dell'antica Roma.

### **Commiato**

La ringraziamo per l'attenzione offertaci e nella speranza di aver incontrato il suo interesse la preghiamo di inviarci un suo gradito riscontro ed una sua personale valutazione in merito a quanto qui esposto.

I più sentiti ringraziamenti ed i più stimati saluti.

*Marco Tibaldini*

marco.tibaldini@gmail.com

348/7942753

*Mattia Scacchi*

mattia.scacchi.s281@gmail.com

334/1490005

## Esempi pratici - Classe 3

Ecco ora gli esempi pratici dei primi due incontri della classe III dedicati ai temi della Storia Personale e della Storia della Terra.

### **Dalla vita personale alla storia dell'uomo attraverso la dama e l'alquerque**

In linea con gli studi svolti da Mattozzi, riteniamo che approcciare lo studio della storia attraverso l'esperienza di vita personale del bambino lo ponga in condizione di poter gestire con facilità la temporalità, poiché si riferisce ad un *tempo fisico* sperimentato dai bambini e non ad un *tempo storico* fatto di categorie interpretative della storia che per il bambino possono essere difficile da comprendere e valutare. Riflettendo quindi su una scala a lui comprensibile e su argomenti a lui noti può più facilmente assimilare la metodologia di indagine e replicarla successivamente nello studio delle civiltà. Le attività proposte per la classe III quindi hanno lo scopo di insegnare ai bambini, attraverso il gioco, ad utilizzare delle fonti storiche per produrre delle informazioni.

L'Alquerque è un gioco dalle origini misteriose oggi che fu l'antenato del gioco della Dama. Una volta provati entrambi è possibile riscontrare fra loro parecchie somiglianze che chiariscono l'esistenza di un legame fra i due. Riportiamo delle risposte reali dei nostri bambini: *le regole sono uguali, si mangia nello stesso modo, ci sono sempre 12 pedine.*

Buona parte degli alunni ha già giocato a Dama con parenti e famigliari ed il gioco rappresenta quindi un punto d'accesso alla loro vita personale, mentre l'Alquerque appare sconosciuto.

Dopo aver fornito ai bambini una fotocopia con entrambi i giochi, e dopo averli provati giocando a coppie, formiamo le squadre identificandole con delle clessidre di diversi colori.

Al centro della lavagna scriviamo la domanda della giornata: *in che modo questi giochi sono collegati e cosa ci fanno capire sulla storia?*

La domanda è però troppo complessa per essere trovare una risposta diretta, perciò consegniamo a tutti i gruppi un foglio con quattro riquadri ed un primo foglietto con una traccia di lavoro da incollare in cima al primo riquadro. Ogni foglietto propone una domanda per far attivare gli alunni e fargli comprendere di dover prendere una parte attiva. Nelle nostre sperimentazioni abbiamo provato ad eliminare il punto di domanda alla fine della frase ed abbiamo ottenuto una minore partecipazione e coinvolgimento intellettuale da parte dei bambini.

Con questo strumento cerchiamo di dirigere il loro ragionamento mettendo in moto delle abilità specifiche.

Lo spazio sottostante al foglietto serve ad ospitare la risposta, quando il gruppo ha dato la risposta corretta riceve anche il secondo foglietto e si prosegue fino a che tutti i riquadri sulla scheda sono stati completati correttamente. Ora il gruppo dovrebbe avere tutte le informazioni ed aver sviluppato la

prospettiva corretta per dare una risposta alla domanda segnata sulla lavagna.

Ecco ora il testo dei foglietti ed un esempio di risposte date da 4 squadre della stessa classe. Le squadre sono rappresentate dai colori:

**Foglietto n°1 – questi giochi si somigliano, cosa ci fa capire questo fatto?**

- *Possano essere stati inventati dalla stessa persona;*
- *Sono stati creati più o meno nello stesso periodo;*
- *Perché sono stati creati allo stesso tempo;*
- *Sono giochi collegati.*

**Foglietto n°2 – perché uno di questi giochi lo conoscevano già e l'altro no?**

- *Perché la dama è il gioco più usato al mondo e ci è stato insegnato dai nostri famigliari;*
- *Conoscevamo la dama perché l'abbiamo imparata dai genitori e dai parenti;*
- *La dama è un gioco più conosciuto e de l'hanno insegnato gli adulti;*
- *Conosciamo la dama perché ce l'hanno insegnata i nonni.*

**Foglietto n°3 – quanti anni può avere un nonno? I nostri nonni ci parlano del passato? E la dama?**

- *86 anni, hanno vissuto in un tempo passato e sono una fonte orale, la dama è una fonte materiale;*
- *82, perché sono fonti orali, la dama è una fonte materiale;*
- *I nonni ci hanno insegnato la dama perché a loro piaceva*
- *82, i nonni sono nati prima e sono fonti orali, la dama è una fonte materiale.*

**Foglietto n°4 – il nonno ci ha insegnato solo uno di questi giochi, come mai?**

- *Perché vogliono farci imparare con calma e magari ne conoscevano solo uno dei due;*
- *Perché l'altro è più moderno;*
- *Ci hanno insegnato la dama perché a loro piaceva;*
- *Perché quando i nonni erano piccoli c'erano pochi giochi e poi non se ne ricordano più.*

Una riflessione sulle risposte date dai bambini:

**Squadra Rossa:** ha sviluppato correttamente il ragionamento portandolo in una dimensione storica.

**Squadra Verde:** ha ragionato correttamente in termini storici, ma con un errore di valutazione finale.

**Squadra Gialla:** non ha capito lo stimolo dato dalla domanda n°3 e perciò il ragionamento si è bloccato.

**Squadra Blu:** ha faticato fin dall'inizio ad interpretare

Partendo da questo riscontro analizziamo insieme alla classe le risposte date dai gruppi ed attraverso

una riflessione condivisa cerchiamo di scoprire insieme la risposta alla domanda iniziale. In questo momento è molto importante stimolare i bambini nel modo corretto, senza mai dare delle informazioni, ma solo degli spunti di riflessione per procedere nella direzione corretta. L'obiettivo è quello di far ragionare i bambini in modo che siano essi stessi a dare la risposta.

Iniziamo con la scelta delle risposte migliori: *quale squadra ha risposto meglio secondo voi? Perché?*

Recuperando gli errori commessi e riflettendo su di essi giungiamo alla conclusione che la risposta migliore è quella della squadra rossa: *magari ne conoscevano solo uno dei due.*

La risposta è in linea con il percorso, ora non resta che da chiedersi il perché di questo fatto. Stimolando i ragionamenti dei bambini semplicemente premiando le risposte corrette con un punteggio maggiore, gli alunni scartano la possibilità che questi siano stati inventati dalla stessa persona, o nello stesso luogo, oppure nello stesso periodo e giungono così alla conclusione che l'alquerque deve necessariamente essere l'antenato della dama.

L'analisi è corretta, così come è corretto ed aderente al pensiero storico anche il percorso intellettuale sviluppato. Ci sono delle possibilità di miglioramento nelle risposte errate di alcuni gruppi ed avendo molto tempo a disposizione sarebbe molto importante potersi soffermare sui casi in cui il percorso non ha sortito il proprio esito e scoprire cosa ha penalizzato il ragionamento.

### **La storia della terra attraverso il gioco Memory**

Con questa attività intendiamo far ragionare i bambini sulla nascita della terra ripercorrendo le diverse fasi della sua formazione e collegandole con il nostro presente, per comprendere come la storia della terra e dell'uomo non sia slegata dalla storia personale.

Il percorso si compone di una fase di gioco e di una fase di lavoro, interpretata dai bambini come un gioco a squadre.

Nella fase di gioco si divide la classe in coppie e si gioca al Memory, un gioco in cui vi sono un numero pari di tessere con l'immagine rivolta verso il basso. Lo scopo dei giocatori è quello di riuscire a voltare in un sol turno due tessere con lo stesso disegno, data la bassa probabilità di voltare due tessere identiche in modo casuale, i giocatori devono tenere memoria, di tentativo in tentativo, della posizione delle diverse tessere sul tavolo.

Il gioco del Memory ha un effetto positivo sui bambini ed alza i livelli di attenzione.

Su tutte queste tessere vi sono scene e descrizioni che raccontano la nascita della terra, ma durante la fase di gioco non tutti gli alunni riescono a notare la cosa.

Al termine della fase di gioco spieghiamo ai bambini che tutte queste tessere possono essere abbinare anche secondo criteri diversi da quello dell'identità visiva: le 24 tessere del gioco nascondono infatti 6 storie composte da 4 carte ciascuna che ci raccontano la nascita della terra e la sua formazione. Chiediamo ai bambini di raggrupparsi nelle solite squadre per cercare di scoprire come combinare le

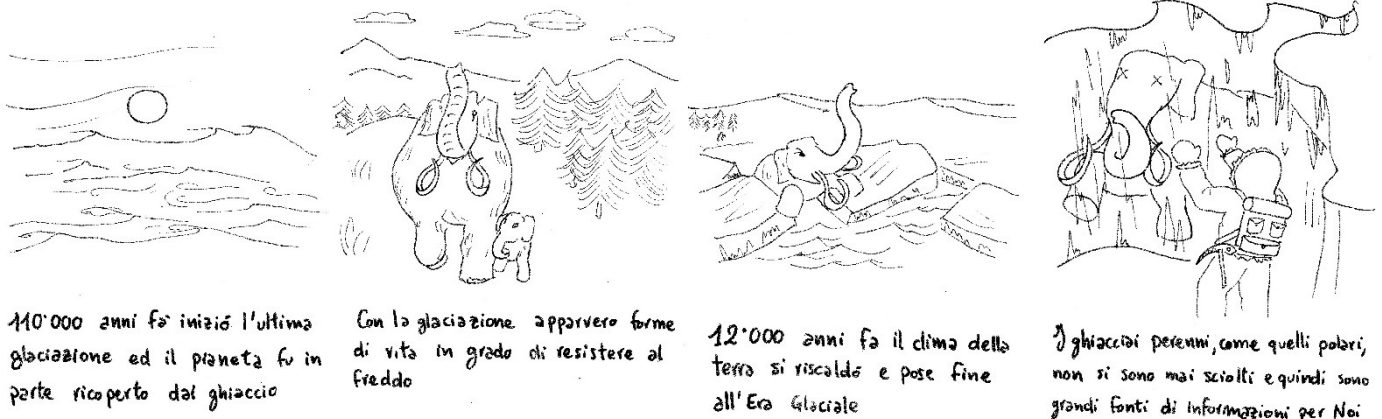


immagini e recuperare queste 6 diverse sequenze di immagini e di mettere ciascuna carta nell'ordine corretto.

Una volta ricomposta una sequenza i bambini chiamano il docente sul proprio banco chiedendo se l'abbinamento sia corretto o meno. Il docente non può dare alcun suggerimento in merito alle illustrazioni o alle didascalie, semplicemente confermare o meno la correttezza dell'abbinamento, dire quante immagini corrette o errate sono state inserite, oppure se sono nell'ordine corretto o no.

I ragionamenti dei bambini procedono così per tentativi. Per ricomporre correttamente un ciclo di 6 immagini dovranno tenere in considerazione sia le immagini che le loro didascalie e combinarle con le informazioni in loro possesso, ottenute durante le ore di lezione precedenti oppure anche dalla loro esperienza di vita.

All'interno di ogni ciclo c'è poi un elemento di disturbo, ossia un falso indizio che se non viene analizzato correttamente a prima vista può indurre in errore. La presenza di questi elementi di disturbo ci consente di scremare le situazioni di vera comprensione da quelle di casualità o di semplice intuizione.



Ecco una sequenza esempio, forse quella di più semplice individuazione per via della presenza della figura del mammut. Tuttavia la prima immagine funge da elemento di disturbo, poiché è collegabile alle altre solo a seguito di una comprensione del testo scritto.

I gruppi più rapidi riescono a ricomporre ed a porre nell'ordine corretto tutte le sequenze in meno di 20 minuti, mentre per i più lenti possono esserne necessari 30.

A riprova dell'intensità del lavoro intellettuale sviluppata dai bambini in un contesto ludico e di gruppo possiamo dire che 4 questo gioco è stato sottoposto anche a 4 docenti di età superiore ai 40 anni e che nessuno di questi è riuscito a ricomporre correttamente tutte e 6 le sequenze.

## Esempi pratici - Classe 4

Il programma di storia della classe 4 prevede la trattazione delle grandi civiltà dell'epoca classica, dal vicino oriente antico all'estremo oriente. Tutte le attività proposte in questo anno quindi riguardano delle antiche civiltà e sono focalizzate su degli antichi giochi da tavolo recuperati con attenzione filologica.

Nella prima parte della lezione i bambini giocano quindi ad un antico gioco da tavolo, mentre nella seconda affronteranno un lavoro di contestualizzazione che chiederà loro di trovare il posto corretto che questo gioco occupava all'interno della civiltà che lo inventò.

Le cinque attività proposte per la classe 4 riguardano infatti:

- il neolitico e la tavola da gioco più antica mai ritrovata presso il sito di 'Ain Gazal;
- i popoli mesopotamici ed il famoso gioco delle 20 caselle ritrovato ad Ur;
- l'antico Egitto ed il gioco del Senet;
- la Cina ed il plurimillenario gioco del Weiqi;
- i Fenici, affrontati attraverso un percorso inverso rispetto agli altri incontri.

### **L'Egitto ed il Senet**

Tutte le attività, a parte quella sui Fenici, si svolgono nel medesimo modo e come esempio portiamo l'attività riguardante l'antico Egitto, per la quale proponiamo il tavoliere del Senet. Questo gioco accompagna tutta la storia dell'antico Egitto dall'inizio del III millennio fino al I secolo d.C. e perciò il tipo di uso che venne fatto del gioco in questi 3000 anni può essere piuttosto vario. Tuttavia nel periodo del medio e nuovo regno pare che il gioco sia stato caricato di valori mistici e religiosi che ben si prestano al nostro scopo, attestati da delle fonti iconografiche e letterarie, oltre che da dei geroglifici presenti sul tavoliere. Probabilmente il gioco era uno strumento con il quale gli egizi ritenevano di potersi mettere in contatto con i propri defunti e di poter agevolare la loro vita nell'aldilà. Non è l'unica ipotesi elaborata in ambito accademico a riguardo, ma per comodità abbiamo pensato di adottare questa, poiché è ben supportata da delle fonti e trovando molti collegamenti con gli argomenti studiati dai bambini ci consente di sollecitare i loro processi cognitivi.

Nella prima fase della lezione proponiamo quindi ai bambini una partita al Senet, giocato con delle regole ipotetiche. Il gioco appare effettivamente coinvolgente e sfidante anche sul piano cognitivo. Nonostante le sue poche regole riesce a creare un buon livello di complicazione logica.

Successivamente proponiamo un lavoro di contestualizzazione, che i bambini interpretano come gioco a squadre, nel quale proponiamo la domanda: *Perché gli egizi giocavano al Senet?*

Ogni squadra riceve anche un foglio con una traccia di lavoro dove viene loro richiesto di formulare un'ipotesi iniziale sviluppata senza alcun ausilio o riferimento e di confrontarla poi con 4 indizi forniti in sequenza, che mirano ad orientare la riflessione dei gruppi.

Prima di consegnare ogni indizio i gruppi espongono la propria ipotesi alla classe ed il docente la trascrive alla lavagna in modo che resti visibile a tutti.

Ecco come esempio gli indizi forniti durante l'attività sull'antico Egitto intervallate dalle ipotesi sviluppate dai bambini di una medesima classe (per la classe IV tutte le squadre hanno nomi e simboli di antiche civiltà):

**Ipotesi iniziale:**

**Squadra degli Egizi** – imparare l'alfabeto

**Squadra dei Babilonesi** – due persone giocavano e chi vinceva diventava re

**Squadra dei Cinesi** – imparare il geroglifico

**Squadra dei Persiani** – imparare a fare le operazioni matematiche

È interessante notare come due squadre si siano concentrate sulla presenza dei geroglifici presenti sulla tavola da gioco, interpretando quindi fin da subito al tavolo da gioco come una fonte storica

**Indizio n°1** – espone la leggenda secondo la quale l'inventore dei giochi fu il dio Toth, divinità della sapienza, scrittura, matematica e geometria: *Secondo le antiche leggende l'inventore dei giochi da tavolo fu il dio Thot, custode del sapere, inventore della scrittura, dei numeri e della magia. Egli inventò il primo gioco per aiutare Geb, la terra, e Nut, il cielo a partorire i loro figli. Poiché Nut era stata maledetta dal dio Ra, che le aveva proibito di partorire in qualsiasi giorno dell'anno, Thot inventò un gioco per sfidare la Luna, che custodiva anch'essa lo stesso fuoco magico di cui era fatto il carro del sole di Ra. Thot ottenne facilmente la vittoria e come premio pretese il fuoco magico con il quale creò altri 5 giorni che, essendo fuori dall'anno solare, erano esenti dalla maledizione di Ra e così Nut poté partorire Iside ed Osiride, Seth e Nephthys. Il quinto giorno invece venne partorito Horus, figlio di Iside ed Osiride*

Ecco come evolvono le ipotesi dei bambini:

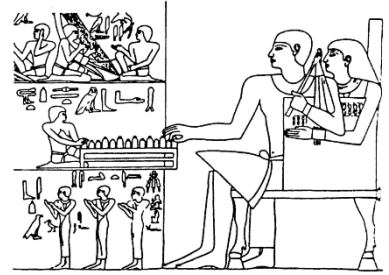
**Squadra degli Egizi** – imparare l'alfabeto, la magia, la scrittura, l'anno, la matematica

**Squadra dei Babilonesi** – aumentare l'intelligenza dei bambini

**Squadra dei Cinesi** – ipotesi non modificata

**Squadra dei Persiani** – imparare l'anno solare

**Indizio n°2** – mostra l’immagine qui a lato in cui si vedono due figure intente alla tavola da gioco, seguita dalla traduzione della parola Senet, che nell’antica lingua egizia significava *porta* o *passaggio*.



Le due figure sono separate da una linea e presentano una chiara disparità di dimensioni. I bambini studiando la civiltà egizia imparano a riconoscere l’importanza del soggetto rappresentato a seconda della sua dimensione sulla scena. Spesso interpretano erroneamente questa immagine come quella del faraone.

**Squadra degli Egizi** – *porta per imparare la religione*

**Squadra dei Babilonesi** – *il gioco era la porta per l’aldilà*

**Squadra dei Cinesi** – *la porta che apre il paradiso per il faraone*

**Squadra dei Persiani** – *il gioco era divino e passava agli abitanti egizi*

**Indizio n°3** – mostra una tavola da gioco ritrovata all’interno della tomba di Tuthankamon e spiega che in diversi casi la tavola era seppellita con il defunto. Al disotto invece mostra una raffigurazione pittorica della regina Nefertari che siede sola alla tavola da gioco in procinto di muovere un pezzo, accompagnata da una didascalica che spiega il fatto che a volte una scena simile poteva essere dipinta all’ingresso della tomba del defunto, quindi all’esterno della sepoltura.



Questo indizio viene consegnato ai bambini con l’immagine rivolta verso il basso, prima di lasciar capovolgere il foglio spieghiamo ai bambini che questo foglietto darà loro due informazioni e che può essere utile solo se riescono a capire cosa accomuna queste due informazioni.

**Squadra degli Egizi** – *gioco sacro per portar fortuna al morto*

**Squadra dei Babilonesi** – *il Senet apparteneva al defunto*

**Squadra dei Cinesi** – *gli dei sfidavano una persona e se questa vinceva andava nell’aldilà*

**Squadra dei Persiani** – *era un gioco funebre che nell’aldilà si giocava individualmente*

**Indizio n°4** – riportiamo il testo di un’antica preghiera ritrovata su di un sarcofago risalente al medio regno: *“Lascia che canti, lascia che balli, lascia che riceva degli ornamenti. Lascia che giochi al Senet con coloro che stanno sulla terra. In esso è la sua voce, sebbene non sia egli visibile. Lascia che vada alla sua casa e che possa visitare i suoi figli in eterno.”*

**Squadra degli Egizi** – *il morto giocava con le persone terrestri e la porta era il passaggio fra l’aldilà e la*

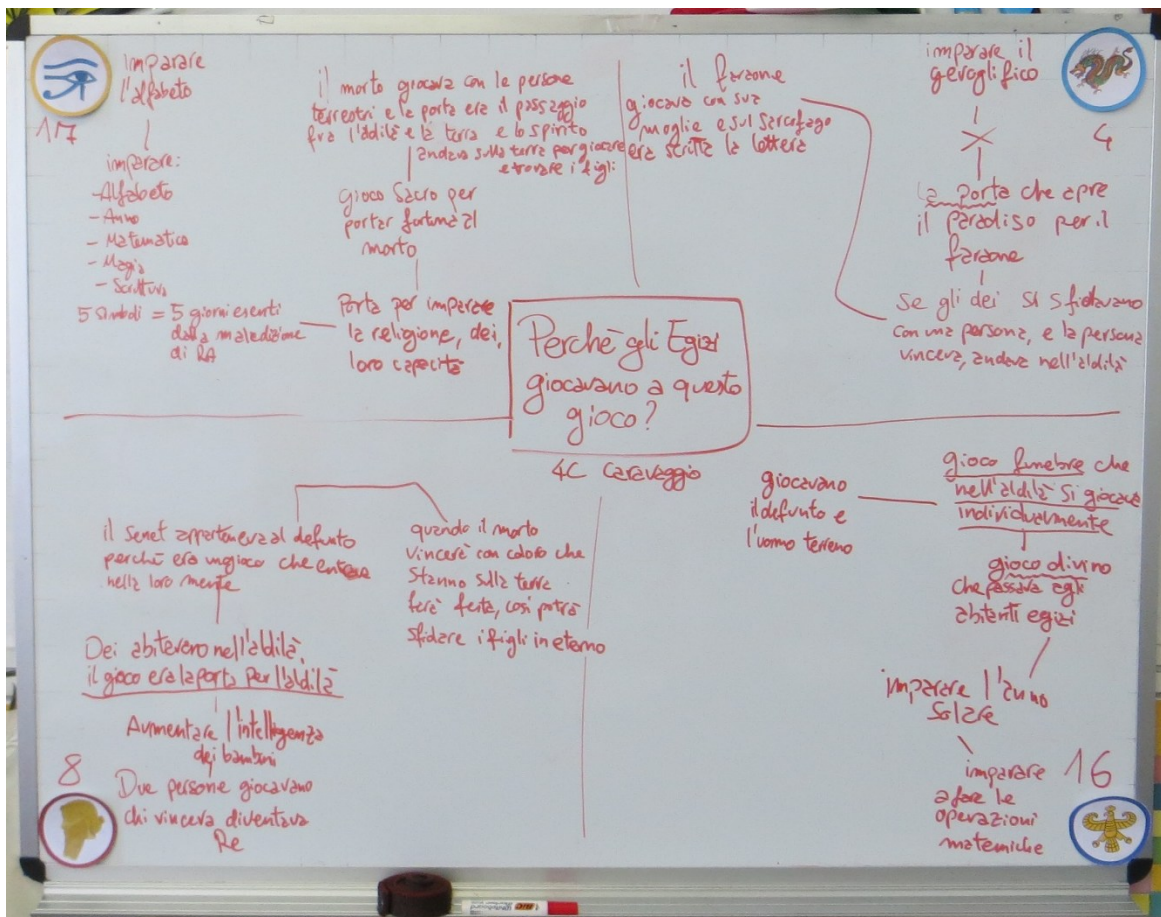
terra e lo spirito andava sulla terra per giocare e trovare i figli

**Squadra dei Babilonesi** – quando il morto vincerà con coloro che stanno sulla terra farà festa

**Squadra dei Cinesi** – il faraone giocava con sua moglie e sul sarcofago era scritta la lettera

**Squadra dei Persiani** – giocavano defunto e l'uomo terreno

Come possiamo vedere dalle risposte dei bambini, tre squadre sono riuscite a raggiungere la soluzione collegando correttamente il gioco del Senet ad una pratica funeraria.



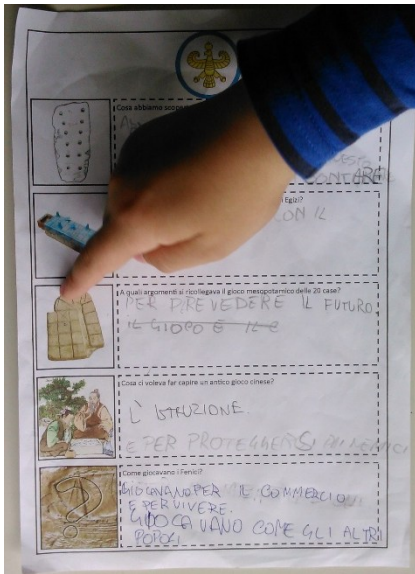
Ecco la lavagna al termine del lavoro, con i simboli delle squadre ed i punteggi accumulati di lezione in lezione (IC Mastri Caravaggini, plesso di Caravaggio).

### La lezione sui Fenici

Dopo aver riproposto per quattro volte il medesimo tipo di lavoro esemplificato dalla lezione sulla civiltà egizia, scegliamo di approcciare diversamente il tema dei Fenici e di ribaltare la domanda: *ora che siete diventati degli esperti di giochi del mondo antico, secondo voi, con cosa giocavano i Fenici?*

Con questa attività intendiamo far compiere ai bambini il lavoro inverso, invece di collegare una nuova

fonte storica al quadro di civiltà, chiediamo loro di individuare una fonte storica partendo da delle informazioni in loro possesso.



La lezione si apre con il gioco di gruppo e si propone subito la compilazione di una scheda riassuntiva del lavoro svolto fin dall'inizio dell'anno (immagine qui a lato). Chiediamo agli alunni di elencare nuovamente le applicazioni dei diversi giochi che abbiamo provato nel corso dell'anno. Osservando le risposte date dai bambini scopriamo che nell'80% circa dei casi si ricordano con successo del lavoro, quindi a distanza di tempo risultano in grado di recuperare delle informazioni complesse ed il ragionamento che li ha portati a questa soluzione.

Dopo questo momento di recupero delle informazioni proponiamo il lavoro ai bambini fornendo loro una serie di foglietti recanti delle informazioni o delle immagini riferite alla civiltà fenicia, chiedendo loro di ricavare da essi delle informazioni. Tutte queste informazioni, oltre ad essere riferite alla civiltà egizia, presentano anche delle analogie con quanto studiato a riguardo di altre civiltà e mostrano quindi la contaminazione culturale che ha avuto luogo sul litorale di Tiro e Sidone.

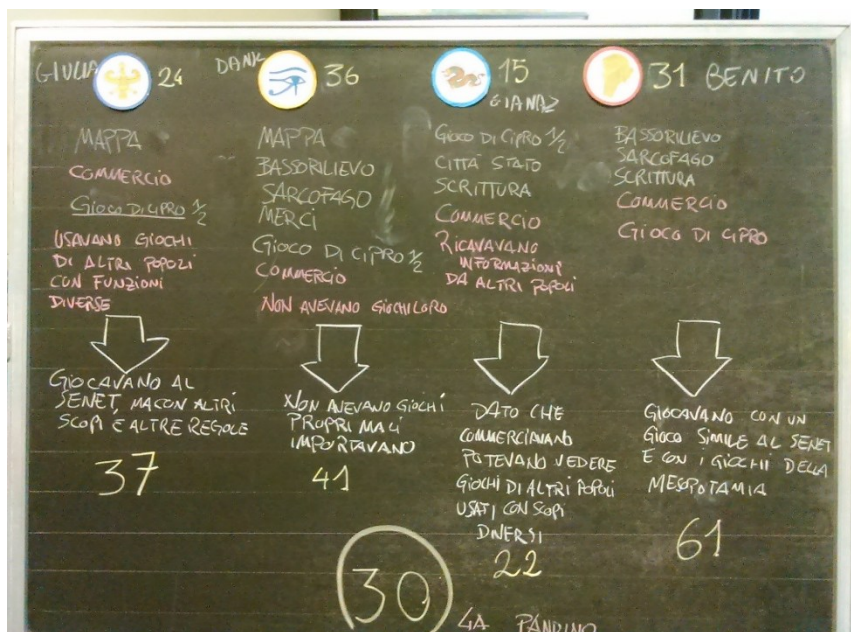
Nel corso della lezione ci accostiamo ai vari gruppi per ascoltare le loro riflessioni in merito ai foglietti che abbiamo consegnato. Ogni gruppo è in grado di sviluppare dei collegamenti fra diverse informazioni, oppure di rintracciarne la genesi.

Spieghiamo ai gruppi che ci sono diversi livelli di lettura per ciascuna informazione, che possiamo quindi limitarci alla sua analisi oppure combinarla con altre informazioni analoghe e ricavare delle conoscenze più complesse che possono avvicinarci maggiormente alla soluzione.

Dopo aver raccolto diverse informazioni da parte dei gruppi spieghiamo ai bambini che nel corso della lezione ci saranno due fasi di compravendita durante le quali potranno scambiare le informazioni ricavate con quelle degli altri gruppi, oppure di venderle in cambio di punti.

Ad ogni fase di compravendita scriviamo alla lavagna l'elenco delle informazioni basilari ricavate da ciascun gruppo, mentre per le conoscenze chiave disegniamo un asterisco rosso.

Dopo due fasi di compravendita chiediamo infine ai gruppi se sono riusciti a capire come giocassero i Fenici e trascriviamo le loro ipotesi alla lavagna.



Ecco l'esempio della scuola primaria di Pandino:

Scritte in bianco sotto ad ogni simbolo, sono le informazioni basilari ricavate da ciascuno, mentre in rosso abbiamo trascritto delle informazioni o conoscenze di livello superiore ricavate dal confronto fra le informazioni basilari ricavate.

Sotto la freccia invece abbiamo le diverse ipotesi seguite poi dai punteggi assegnati per la validità del lavoro di ricostruzione svolto da ciascun gruppo.

## Esempi pratici - Classe 5

La classe V prevede lo studio dei popoli italici e delle civiltà classiche, pertanto il percorso da noi proposto si compone di 5 lezioni dedicate ai seguenti argomenti:

- La civiltà greca interpretata attraverso il gioco delle 5 linee;
- I valori della *res publica* romana scoperti attraverso il ludus latruncularum;
- Un itinerario nell'impero romano seguendo il filo del gioco delle XII case;
- La legione romana ed il gioco *Ad Vexillum*;
- Ricostruiamo un modellino giocabile del Circo Massimo per approfondire il tema dei ludi ed il loro valore nella società romana.

### **Il gioco delle cinque linee ed i suoi collegamenti con la cultura greca**

Al termine dello studio della civiltà greca proponiamo ai bambini il gioco delle 5 linee, un gioco da tavolo in uso solo fra il VII ed III secolo a.C., il quale generò però un proverbio che immortalato da Sofocle ebbe una storia millenaria all'interno della cultura letteraria greca.

Dopo una semplice partita dividiamo la classe in 4 gruppi di lavoro e chiediamo loro di scegliere un simbolo e di identificarsi con una delle grandi civiltà del mondo classico, con Roma, Atene, Cartagine, l'impero Partico o il regno di Macedonia.

La nostra proposta di lavoro propone quindi a questi gruppi di trovare più collegamenti possibili fra questo gioco e la storia e della civiltà greca a partire da una serie di fonti scritte e visive proposte ai bambini sotto forma di foglietti sparsi. Le fonti storiche inserite nel gioco sono riproposte qui di seguito:

*Sofocle fu uno scrittore ateniese e nel 442 a.C. scrisse il copione di uno spettacolo teatrale (una tragedia) in cui uno dei personaggi dice: “una tavola con cinque line ed un tiro di dado!”*  
442 a.C.

*Una poesia d’amore scritta da Teocrito di Siracusa recita: E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché ad Amore (dio dell’amore) spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*  
280 a.C.

*Il maestro Giulio Polluce scrisse: Sofocle dice: “una tavola con cinque line ed un tiro di dado!” In mezzo a queste cinque line c’è quella che si dice sacra, ed il dover muovere un pezzo che è già arri-vato sulla linea sacra diede vita al proverbio: “ha dovuto muovere dalla linea sacra!”*  
170 d.C.

*Commentario all’Odissea di Omero, scritto da Eustachio, Vescovo di Thessalonica:  
A riguardo dei giochi da tavolo, Svetonio, colui che scrisse a in merito ai giochi greci, dice che ci sono cinque pedine disposte alla fine di ciascuna delle cinque line, su entrambi i lati, e che sono possedute da due diversi giocatori.  
Inoltre dice che in mezzo si trova la linea centrale, che i greci chiamano “sacra”, ed il giocatore sconfitto è quello che la raggiunge per ultimo. Da qui viene il proverbio “muovere una pedina dalla linea sacra”, che si usa quando delle persone sono disperate e tentano il tutto per tutto.*  
1180 d.C.

*Molti vasi e piatti di ceramica ateniese dipinta attorno al 500-480 a.C. rappresentano scene di gioco*



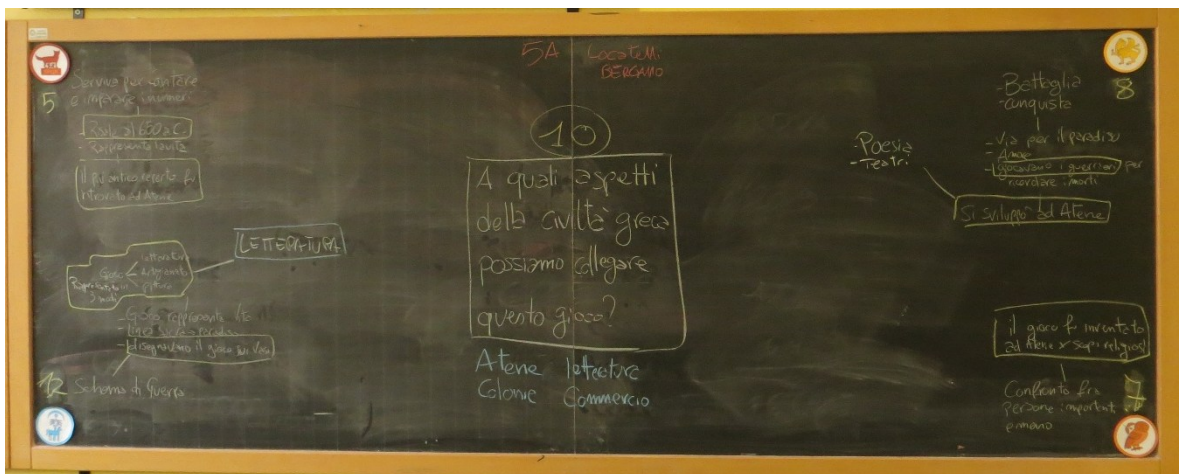




Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.

Queste fonti non sono di semplice gestione da parte dei bambini, tuttavia in circa 60-70 minuti di lavoro riescono a ricavare una serie di informazioni piuttosto complesse, la cui veridicità storica non è perfettamente comprovabile, ma che tuttavia riflette una profondità di riflessione che non ci attenderemmo da parte di bambini di 10 anni. Ecco alcuni esempi ricavati dalle classi:

- Il gioco restò in uso solo per alcuni secoli e poi scomparve, come scomparvero anche le fonti materiali
- Probabilmente venne inventato ad Atene perché il reperto più antico ed i vasi vennero realizzati nei pressi di Atene
- Se ne interessarono degli scrittori e poeti perché tutte le fonti scritte sono di scrittori
- Il gioco dimostra la colonizzazione greca del mediterraneo, perché uno degli scrittori è di Siracusa



Ecco le risposte date dai nostri alunni della scuola Locatelli di Bergamo, i quali hanno individuato dei collegamenti con *Atene*, la *Letteratura*, le *Colonie* ed il *Commercio*.

L'attività ci dà la possibilità di sviluppare poi anche un breve approfondimento sul retaggio culturale greco. Consegnando ai bambini una fotocopia con l'alfabeto greco e latino affiancati chiediamo loro di tradurre le seguenti parole e di individuarne il collegamento con qualcosa di molto vicino a loro. Le collegheranno poi al tema della *Scuola*:

ΙΣΤΟΡΙΑ      ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ      ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ  
 ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ      ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ      ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ

## Esempi pratici - Classe 5

### **Il plastico di Roma costruito dai nostri alunni**

Al termine del percorso *Giochi & Civiltà* avremmo voluto ricostruire un modellino giocabile del Circo Massimo e raccontare attraverso di esso la storia dell'Urbe, poiché accompagna lo sviluppo sociale e culturale e politico della città dall'epoca arcaica fino all'apogeo dell'impero. Avendo però troppe classi V all'interno degli stessi istituti il lavoro si sarebbe rivelato ripetitivo, perciò abbiamo scelto di ampliare il lavoro e di suddividere fra 3 classi la costruzione di un plastico dell'intero centro di Roma all'epoca di Costantino, al limite quindi del programma di storia della classe V.



Il plastico ha una dimensione di circa 200x200 cm e rappresenta l'area compresa fra il Palatino ed il Campidoglio ed è stato realizzato in modo da adattarsi a delle fotocopie in formato A4.

Ogni alunno colora, ritaglia ed incolla il proprio edificio ed a poco a poco prende forma la Roma dei Cesari, dal Colosseo al Circo Massimo, dal Palatino al Campidoglio, il Foro Romano dell'epoca repubblicana ed i Fori imperiali.



La progettazione è durata diversi mesi ed è stata preceduta da uno studio dei rilievi e delle mappe del sito.

Nella fase seguente abbiamo ripensato tutti gli edifici in modo da poterli adattare tutti a dei fogli A4, il formato più usato a scuola.

Il lavoro di adattamento grafico è durato 3 mesi e le maggiori difficoltà sono state incontrate nel gestire a livello geometrico i calcoli per disegnare delle forme complesse come le scalinate del Colosseo.

Il tutto è stato poi gestibile dai bambini che hanno saputo, da soli o con qualche aiuto, interpretare i disegni e renderli degli edifici 3D.

Il plastico prende poi vita grazie a dei personaggi fra i quali non potevano mancare, al termine di un percorso sui giochi antichi, dei giocatori. Fra essi scorgiamo dei giocatori di dadi, di Tabula e di Latruncoli. Sono inclusi anche i carri del Circo Massimo ed i Gladiatori del Colosseo.



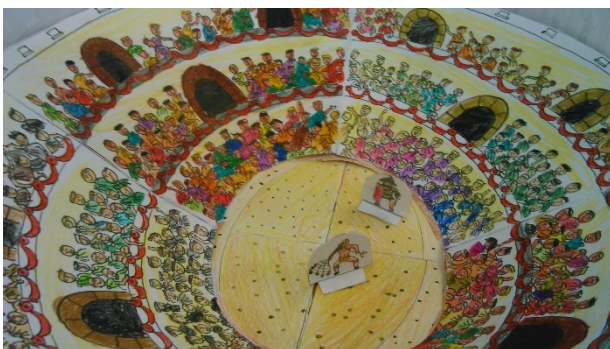
Qui a lato abbiamo una bozza del Foro di Traiano realizzato dai bambini delle classi V dell'IC dei Matri Caravaggini.

Come è possibile notare manca la colorazione della base, ma l'immagine riesce comunque a dare l'idea dell'intensità del lavoro svolto.

Gli ultimi giorni di scuola abbiamo presentato il plastico ai bambini della scuola raccontando la storia della città

attraverso i suoi edifici, catturando nuovamente l'attenzione degli alunni che sono rimasti sbalorditi alla vista del plastico nella sua interezza.

I maggiori particolari del plastico sono stati ricreati con cura filologica, là dove è non stato possibile raggiungere questi livelli di precisione è stato a causa della miniaturizzazione.



Qui invece il Circo Massimo realizzato dagli alunni della scuola Locatelli di Bergamo, nel quale possiamo notare il palco imperiale, la spina con le tre colonne alla sua estremità ed un carro in corsa.

## Curiosità dalle scuole

### Come ci parla la storia

Cercando di spiegare ai bambini che avremmo dovuto interpretare delle fonti storiche e sapendo che avevano già approfondito lo studio di cosa fossero e come fossero categorizzate (iconografiche, materiali, scritte):

*Marco:* allora bambini, la storia ci parla attraverso delle...

*Bambini:* ...

*Marco:* attraverso delle F...

*Bambini:* ...

*Marco:* attraverso delle FO...

*Amadou:* attraverso delle FOGNE!

*Marco:* ...

*Giulia:* Marco scusa, ti posso dare del tu?

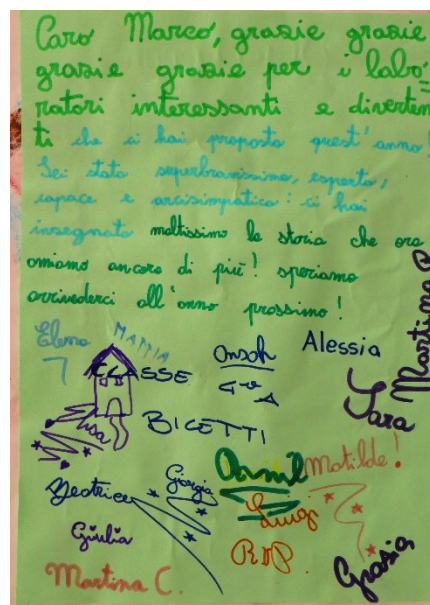
*Marco:* certamente!

*Giulia:* Ma tu, sei uno storico?

### L'entusiasmo dei bambini della 4A (scuola Bicetti)

Gli alunni della classe 4A della scuola Bicetti di Treviglio-Geromina hanno accolto con grande entusiasmo il percorso che abbiamo fatto. Ogni volta che entravo in aula trovavo un disegno di benvenuto monumentale fatto dai bambini sulla lavagna. La giornata conclusiva mi hanno regalato un disegno sul retro del quale c'era incollata una lettera scritta e firmata da tutta la classe. La maestra Grazia mi ha detto di non aver saputo nulla della cosa e che è stata preparata spontaneamente dai bambini:

*Caro Marco, grazie grazie grazie e grazie per i laboratori interessanti e divertenti che ci hai proposto quest'anno! Sei stato superbravissimo, esperto, capace e arcisimpatico: ci hai insegnato moltissimo la storia che ora amiamo ancor di più! Speriamo arrivederci all'anno prossimo!*



### **L'approfondimento sugli storici greci**

Prima di iniziare i laboratori, su richiesta di alcuni docenti, abbiamo preparato delle schede di approfondimento dedicate ad alcune grandi personalità della cultura greca che si sarebbero potute collegare al programma scolastico. Abbiamo scelto di preparare delle schede ricche di fonti, citazioni e mappe storiche su Erodoto, Tucidide, Archimede, Aristotele, Pytheas, Omero, Eschilo, Ertostene, sulle Guerre Persiane e sulla Guerra del Peloponneso.

Le abbiamo ritrovate in diverse classi, quindi questi materiali hanno valicato il limite del nostro laboratorio e si sono diffuse all'interno degli istituti in cui sono state inviate.



### **Le riproduzioni dei reperti archeologici**

Nel corso delle nostre lezioni abbiamo portato in classe diverse riproduzioni di antichi giochi o di materiali ad essi correlati come delle tavolette cuneiformi o dei modellini babilonesi di fegati animali in argilla.

La cosa ha molto stupito i bambini, ci dispiace di averli dovuti disilludere quando abbiamo detto che non erano materiali originali, ma delle semplici riproduzioni in scala 1:1.



### **Stratagemmi adottati dai bambini**

Durante l'attività dedicata ai popoli mesopotamici, i bambini della classe 4A di Pandino sono stati molto coinvolti dall'agonismo del gioco a squadre.

Durante la lezione seguente, dedicata all'antico Egitto, avevo la percezione che ci fosse qualcosa di strano, infatti alcuni bambini avevano delle idee troppo chiare in merito al gioco del Senet. Sapevano infatti il nome del gioco ed anche il suo inserimento nel contesto religioso.

Avvicinando qualche gruppo di lavoro attraverso alcune domande informali sono riuscito a far emergere la verità: studiando gli egizi alcuni bambini avevano intuito che il prossimo laboratorio avrebbe riguardato questa civiltà e perciò si erano documentati di nascosto su internet a riguardo dei giochi egizi in modo da poter dare subito la risposta esatta.

Nessuno voleva confessare la cosa alla classe intera per evitare di essere accusato di aver barato.

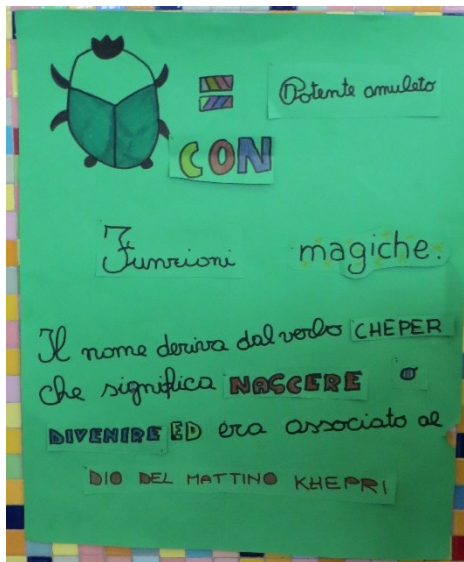
Io mi sono stupito delle capacità d'indagine dei bambini.

### Giochi inventati dai bambini

Prendendo spunto dalle attività ludiche che abbiamo proposto, nella classe 4C di Caravaggio alcuni alunni, ad insaputa della maestra, hanno autonomamente preparato un gioco per il resto della classe attraverso il quale hanno cercato di far sviluppare ai compagni delle inferenze. Il gioco era dedicato alla figura dello scarabeo nell'antico Egitto, scoperto attraverso un piccolo quiz.

In risposta alcuni loro compagni, con l'aiuto dei genitori, hanno preparato una rappresentazione della mummificazione e della pesatura del cuore.

La mummia era contenuta all'interno di un sarcofago di cartone, all'esterno del quale possiamo vedere anche due bilance per la pesatura del cuore.



### L'angolo della Storia

Nella classe 4B della scuola di Treviglio-Geromina esisteva sulla parete di fondo dell'aula un angolo della storia. Si trattava di un ripiano sul quale i bambini potevano esporre libri, materiali ed oggetti vari che avessero delle relazioni con la civiltà che stavano studiando.

In questa fotografia, scattata durante lo studio della civiltà egizia, possiamo vedere libri, guide turistiche, cartine, oggetti vari che i bambini hanno potuto ricollegare all'argomento.



## Quadri di Civiltà

Le classi 5B e 5C della primaria Locatelli di Bergamo hanno sviluppato notevolmente il proprio quaderno di storia con i materiali più vari creati o recuperati dai bambini, ricerche, immagini, approfondimenti.



Ho avuto modo di osservare il quaderno di un bambino e mi sono stupito del livello di sviluppo ed approfondimento raggiunto per ciascun argomento del programma di storia. Alcuni di questi materiali erano poi incollati anche su dei cartelloni in corridoio alla vista di tutti gli alunni.



Nelle classi 5 del plesso di Verdellino-Zingonia invece erano appesi in classe i quadri di civiltà creati dagli alunni negli ultimi due anni ed una linea del tempo per mostrare la contemporaneità o la successione delle diverse civiltà sull'asse cronologico. I cartelloni con i quadri di civiltà sono stati realizzati prendendo in considerazione i seguenti aspetti: collocazione geografica e cronologica, religione, organizzazione sociale, vita quotidiana, ambiente circostante, attività produttive

