

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL LABORATORIO “IL MEDIOEVO” E DOCUMENTAZIONE ATTIVITA’ SVOLTE IN CLASSE

TABELLA DESCRITTIVA Laboratorio di didattica L'italiano per studiare – strumenti e tecniche per favorire la partecipazione all'attività didattica in classe

TITOLO LABORATORIO	<p>Titoli delle tre differenti proposte di laboratorio didattico attivate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L’età dei Comuni – dalla città a Marco Polo - Il Medioevo - Chichibio e la gru. Boccaccio
STRUTTURA LABORATORIO	<p>Numero incontri: 1 incontro programmazione con docenti + 4 incontri in classe durata incontri: 2 ore ciascuno; frequenza incontri: cadenza settimanale.</p>
METODOLOGIA	<p>Questa tipologia d’intervento nasce dall’esigenza di trovare strategie per facilitare la partecipazione degli studenti non italofoni all’attività didattica della classe di appartenenza.</p> <p>Le attività sono dunque concepite e strutturate in modo tale da stimolare la componente motivazionale a partire dai bisogni, dagli interessi e dalle conoscenze pregresse dei ragazzi, supportandoli e stimolandoli allo scambio e all’interazione tra pari. I metodi a cui si fa riferimento sono il Cooperative Learning, la didattica ludica e il <i>peer tutoring</i> che hanno come caratteristica trasversale proprio la centralità del gruppo, la dimensione interpersonale, comunicativa ed espressiva dell’apprendimento e mirano a sviluppare contemporaneamente più competenze (linguistiche, comunicative, sociali).</p> <p>Il laboratorio si propone quindi come esempio di facilitazione dell’accesso ai contenuti didattici, sia dal punto di vista linguistico che per la scelta delle tecniche di presentazione ed elaborazione. Il valore aggiunto dello svolgere questo tipo di attività con tutta la classe è rappresentato dalla possibilità di far collaborare ed interagire tutti gli studenti, stimolandoli ad esercitare il loro ruolo attivo nella vita scolastica e relazionale della classe di appartenenza. Il laboratorio prevede la possibilità di scegliere tra alcuni argomenti proposti e la presentazione dell’argomento scelto attraverso tecniche differenziate quali brainstorming, utilizzo di materiali multimediali, attività ludiche come giochi di ruolo, lavori in gruppo, attività artistiche, creative e pratico-manuali, con un’attenzione particolare alla lingua ed al lessico specifico dell’argomento individuato e facendo ricorso a materiale facilitato, semplificato e/o plurilingue, tarato su diversi livelli di abilità (linguistiche e non).</p>
DESTINATARI	<p>Classi I, II della scuola secondaria di primo grado. Questa tipologia di laboratorio è particolarmente indicata per classi ad abilità differenziate multiculturali e plurilingue.</p>

ATTORI	Docenti facilitatori linguistici del progetto Itaca/operatori di laboratori, docenti classe, mediatori linguistico culturali
MODALITA' DI PROGRAMMAZIONE	<p>Ai docenti sono state presentate opzioni di scelta su alcuni argomenti previsti dal programma curricolare di ognuno degli anni della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>L'argomento di interesse è stato scelto dai docenti tramite scheda appositamente predisposta alla quale ha fatto seguito un incontro individuale in cui gli operatori si sono confrontati con i docenti per definire e concordare l'intervento, rilevare i bisogni/interessi della classe, ricevere le informazioni sulla composizione della classe in termini di livelli linguistici, provenienza, bisogni speciali, eventuali altri laboratori/percorsi didattici a cui la classe ha aderito così da facilitare l'intervento e predisporre tutti i materiali necessari.</p> <p>Si rileva in questa occasione l'eventuale necessità di predisporre materiale tradotto in una o più lingue e l'esigenza di mediazione linguistico culturale al fine di agevolare e supportare la comprensione e la comunicazione sia con i facilitatori e gli operatori che all'interno del gruppo classe.</p>
OBIETTIVI SPECIFICI	<ul style="list-style-type: none"> - Favorire i processi relazionali, la socializzazione e l'integrazione scolastica di tutti i ragazzi in un contesto accogliente; - Rafforzare negli studenti il senso di appartenenza ad un percorso didattico comune e incrementare le possibilità di successo scolastico per tutte le tipologie di apprendenti; - Facilitare l'accesso ai contenuti curricolari per gli studenti non italofofoni; - Offrire occasioni di interazione e collaborazione fra pari, individuando ruoli specifici e valorizzando tutte le competenze presenti; - Fornire spunti di osservazione e riflessione, tecniche, strumenti, materiali didattici e di verifica agli insegnanti.
DESCRIZIONE ATTIVITA'	<p>Ci limitiamo qui a dare una descrizione molto sintetica dei percorsi che vengono illustrati nel dettaglio nelle relative schede.</p> <p>Il percorso sul medioevo prevede di esplorare questa epoca storica anche in chiave interculturale proponendo ai ragazzi un approfondimento ed un confronto su quest'epoca in paesi diversi. Attraverso le attività in gruppi la classe si immedesima nei personaggi del periodo conoscendone le quotidianità e le caratteristiche e "visita" i luoghi più significativi.</p>
STRUMENTI	LIM, videoproiettore, computer, lettori Cd, ecc...
MODALITA' DI VALUTAZIONE	Feedback docenti; materiali prodotti dai ragazzi; schede feedback ragazzi

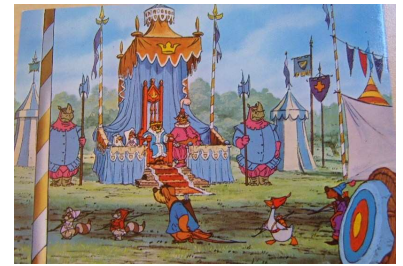
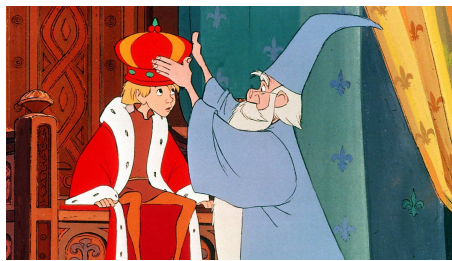
Primo incontro IL MEDIOEVO

- PRIMA ATTIVITA' "Brainstorming"

Dopo una breve attività di presentazione si entra nel vivo del laboratorio attraverso la tecnica della tempesta di cervelli. I ragazzi si attivano sulla parola chiave *Medioevo* e condividono con la classe le associazioni d'idee Permettendo a tutti di calarsi nell'argomento.

- SECONDA ATTIVITA' "Video"

Dopo aver introdotto il tema attraverso l'attività precedente, si propone la visione di spezzoni di cartoni animati, quali "La spada nella roccia", "Robin Hood" e "Mulan" per approfondire quanto già emerso nel brainstorming, evidenziare aspetti e temi funzionali al percorso e stimolare la riflessione sul periodo medievale anche fuori dai confini europei, attraverso l'adozione di due prospettive, quella occidentale e quella orientale.



Secondo incontro DIFFERENZE / SOMIGLIANZE TRA MEDIOEVO EUROPEO E MEDIOEVO CINESE

L'attività principale di questo incontro sarà l'approfondimento dei personaggi medievali sia occidentali che orientali. I ragazzi, divisi in gruppi, si dedicano ai propri personaggi: il cavaliere europeo, il soldato cinese, la dama cinese, la dama europea. Tutti i gruppi sono coinvolti anche in un'attività dedicata al castello medievale. Il lavoro viene svolto grazie a schede di supporto ed approfondimento, sia lessicale che tematico, che permetteranno loro di comprendere e acquisire informazioni sui propri personaggi e poi di esporli oralmente agli altri attraverso una restituzione collettiva.




Le schede di lavoro permettono di approfondire temi quali le battaglie, l'abbigliamento, le qualità, la vita quotidiana dei suddetti personaggi e di conoscere più dettagliatamente la struttura, le caratteristiche e gli ambienti del castello.

Terzo incontro FOCUS SULLA VITA MEDIEVALE EUROPEA

Questo incontro prevede un'attività di immedesimazione in personaggi di epoca medievale e di viaggio nel tempo.

A partire da alcune carte raffiguranti individui divisi tematicamente (es: la principessa, la balia, la regina, il principe; il fabbro, il falegname, il contadino, il mugnaio; il giullare, il re, i servitori,...), e aiutati dalle schede dell'incontro precedente, i ragazzi divisi a gruppi si calano nei panni dei personaggi e ne immaginano la vita quotidiana.

Nascere nel Medioevo



(come sarebbe la tua vita se...)

Sei nata nel Medioevo, sei la figlia del signore del castello.
Racconta la tua vita:

Dove abiti? Descrivi la tua casa

Come ti vesti? Descrivi i tuoi vestiti

Cosa mangi?


Come passi le giornate?

Con che cosa giochi?

Se devi fare un viaggio, con cosa ti sposti?

Cosa farai da grande?

Nascere nel Medioevo



(come sarebbe la tua vita se...)

Sei nata nel Medioevo, sei la figlia del signore del castello.
Racconta la tua vita:

Dove abiti? Descrivi la tua casa
Alto nel castello, nel castello è molto spazioso, grande ed elegante, pieno di stanze, decorate con belli lavori.

Come ti vesti? Descrivi i tuoi vestiti
Mi veste molto elegantemente con un vestaglia decorata con un disegno.

Cosa mangi?
Mangi la polenta, pane, uova e latte.


Come passi le giornate?
con la nonna.

Con che cosa giochi?
gioca la spola e le carte.

Se devi fare un viaggio, con cosa ti sposti?
con la carrozza.

Cosa farai da grande?
la signora.

Nascere nel Medioevo



(come sarebbe la tua vita se...)

Sei nato nel Medioevo, tuo padre è un contadino.
Racconta la tua vita:

Dove abiti? Descrivi la tua casa

Come ti vesti? Descrivi i tuoi vestiti

Cosa mangi?


Come passi le giornate?

Con che cosa giochi?

Se devi fare un viaggio, con cosa ti sposti?

Cosa farai da grande?

Nascere nel Medioevo



(come sarebbe la tua vita se...)

Sei nato nel Medioevo, tuo padre è un contadino.
Racconta la tua vita:

Dove abiti? Descrivi la tua casa
Vivo vicino a un campo dove lavoro mio padre, la balia, casa di legno e vicino agli animali ho un giardino come mio nonno, il padre di mio nonno che era un contadino.

Come ti vesti? Descrivi i tuoi vestiti
Vestito di panni fatti da mia madre, una sorta di gonnella fatta di lana, mi piace molto, è decorata con le strisce di lana di seta.

Cosa mangi?
Mangi la frutta, le verdure, il latte, grano, i derivati del latte.

Come passi le giornate?
Mi piace il giornate a giocare con le paurose di balia che ha mia madre.

Con che cosa giochi?
con le palline, con gli animali e con mio fratello con la palla.

Se devi fare un viaggio, con cosa ti sposti?
mi sposto verso portare il mio cognome non più a mio padre.

Cosa farai da grande?
mi piace molto portare il mio cognome non più a mio padre di verdura e frutta.

Quarto incontro REGNI E STEMMI

In questo ultimo incontro i gruppi avranno il compito di realizzare lo stemma di un loro regno, con tanto di nome, di motto, di re, di leggi.

Per realizzare lo stemma secondo le caratteristiche dell'epoca medievale si consegnano ai ragazzi delle schede bilingue sull'araldica che descrivono colori, animali, fiori ed oggetti raffigurati negli stemmi e relativo significato simbolico. I gruppi elaborano il proprio materiale.

Nome del regno: Ghibbilandia

Nome del Re: Ghibbi

Motto del regno: Lavoro coscienzioso

Numero di abitanti: 40.000

Quali mestieri si praticano nel regno: Fabbro, guardie, menestrello, cuoco, contadino, servi

Le tre regole principali del regno:
Non uccidere chi è senza colpa
Essere fedeli al re
Aiutare gli altri

Nome del regno: Ghibbilandia

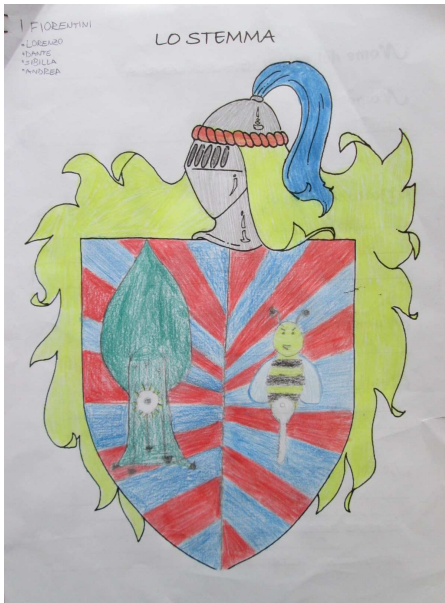
Nome del Re: Ghibbi

Motto del regno: lavoro coscienzioso

Numero di abitanti: 40.000

Quali mestieri si praticano nel regno: Fabbro, menestrello, cuoco, contadino, servi

Le regole del regno: Non uccidere chi è senza colpa; Essere fedeli al re; Aiutare gli altri



Il rosso è il simbolo del coraggio e il celeste della virtù.
L'ape è il simbolo del lavoro.
Il cipresso è il simbolo della famiglia che non finisce.
L'occhio è il simbolo della giustizia.

Ed alla fine non può mancare una cerimonia di investitura con la quale si giura fedeltà al re:

*Prometto di servire e di proteggere Ghibbylandia con tutte le mie forze e di lavorare a fondo per aiutare il popolo.
Osserverò e farò osservare le leggi e nessuno sarà ucciso senza colpa.*

