

ATTIVITA' N. 1: Creare una storia che ha per oggetto l'inclusione di tutti

Gruppo 12: (misto e-learning)

Catinari Roberta matr.104216

Cesari Gianluca matr. 104217

Damigella Lara matr.104438

Gentili Alessandro matr. 104273

Mercuri Sonia matr. 104375

Pacini Paola matr.104136

Selvaggi Chiara matr.104376

Spinozzi Patrizia matr.104248

Tartabini Francesca matr.104024

Vella Serena matr. 104198

Motivazione della proposta: l'inserimento in classe di una bambina con DSA di disgrafia e disortografia, per la quale sono stati predisposti alcuni strumenti compensativi, tra cui l'utilizzo di un computer con correttore ortografico, offre la possibilità di affrontare il tema della diversità. Alcuni bambini hanno percepito la situazione della compagna come privilegiata ed hanno chiesto di poter utilizzare anche loro il computer per le attività di scrittura. Gli insegnanti hanno pertanto deciso di predisporre un percorso didattico finalizzato alla formazione della classe come gruppo ed alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti, promuovendo quindi la dimensione sociale dell'apprendimento. La creazione di un clima scolastico inclusivo non deve essere data per scontata, ma va favorita con specifiche iniziative che coinvolgono insegnanti, scuola e famiglie. Nel contesto classe il costrutto della diversità va pertanto costruito, educando i bambini a comprendere che la diversità non solo non è negativa, ma costituisce elemento di originalità e unicità della persona.

Il punto di partenza del percorso è la lettura del racconto “Un premio inaspettato”, dove le diverse situazioni individuali vengono riconosciute e valorizzate. La scelta della narrazione come avvio della proposta fa riferimento agli studi di J. Bruner, secondo cui il genere narrativo si caratterizza per la sua capacità di coinvolgere fortemente la dimensione affettiva, motivazionale ed emotiva dell’ascoltatore/lettore. In questo modo ogni ascoltatore/lettore costruisce le proprie mappe emotive e cognitive, che gli permettono di interpretare la realtà e sono funzionali ad una crescita consapevole e responsabile. La narrazione, dunque, oltre a promuovere lo sviluppo delle abilità linguistiche e cognitive, aiuta i bambini a riconoscere e dare un nome alle emozioni vissute, a costruire un vocabolario per parlare dei sentimenti e ad illustrare i vari modi con cui si reagisce alle varie situazioni.

Nell’ immedesimazione con i personaggi del racconto, ciascuno con le proprie caratteristiche e peculiarità, i bambini comprendono l’importanza di interagire con gli altri nel rispetto delle regole comunitarie e delle diversità individuali e scoprono che essere diversi è una risorsa ed una ricchezza. Nello specifico, il computer, da strumento compensativo rivolto ad uso individuale, diviene strumento per realizzare attività collaborative di scrittura, nelle quali le idee personali vengono espresse, condivise e trovano una sintesi.

Destinatari della proposta: alunni della classe quarta della scuola primaria

Traguardi di competenza:

ITALIANO

L’alunno:

- Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alle situazioni.
- Comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando le strategie di lettura adeguate agli scopi.

ED. CIVICA:

L’alunno:

- Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.

Obiettivi di apprendimento:

ITALIANO:

- Interagire in una discussione, in una conversazione, in un dialogo, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni.
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante e dopo l'ascolto.
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Leggere e comprendere testi narrativi e descrittivi, sia realistici che fantastici.

ED. CIVICA:

- Mostrare attenzione nei confronti di tutti i compagni.
- Mettere in discussione stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture.
- Conoscere e cogliere l'importanza della *“Dichiarazione dei diritti del fanciullo e della Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia”*.

“Un premio inaspettato”

Da ieri sera, sulla grande isola di Madagascar, c'è molta agitazione. E' arrivata la notizia del concorso: “Chi c'è meglio di me?” che prevede un ricco premio per il vincitore.

Il lemure Lokobe decide di partecipare. Lo stesso fanno gli altri animali: il camaleonte Pantera, la rana pomodoro Rossana, Astra la testuggine raggiata e Fiamma l'uccello fiammante.

Sono tutti convinti di essere i migliori e si vantano delle loro qualità speciali e uniche. Il più orgoglioso di tutti è Pantera, che non è un felino, ma un camaleonte: “Io sono il migliore perché riesco a vedere là dove gli altri non possono!”.

Lokobe è curioso e chiede: “Quindi tu come faresti a vedere laggiù? Anch'io riesco, mi arrampico sull'albero e ho una vista panoramica sulla nostra isola”.

“Semplice!” risponde Pantera, “i miei occhi mobili possono ruotare e osservare intorno a me fino a 360°!”

La rana Rossana interviene vantandosi della sua capacità di adattarsi all'ambiente e di saltare tra le foglie ma viene zittita da Astra, la testuggine raggiata, che si sente la più forte perché dotata di uno spesso carapace.

“ E che dire di me allora? Io riesco a volare per moltissime ore senza stancarmi e posso guardare tutto dall'alto. Sicuramente vincerò io il concorso!” esordisce Fiamma, in un impeto di vanità.

Il gruppetto si avvia verso il luogo dove si ritrova la giuria. Ma ad un certo punto arrivano ad un bivio. Da che parte si va? Dopo averci pensato un po', alla fine decidono di seguire la direzione da cui arriva un buon profumo di vaniglia e si rimettono in marcia.

Cammina e cammina, arrivano al mare. Com'è grande!

Fiamma fa un piccolo volo esplorativo e annuncia che poco lontano c'è una piccola isola. “Andiamoci!” propone Rossana, ma gli altri non sanno nuotare.

Il lemure Lokobe, abile e giocoso, si arrampica sugli alberi per trovare il percorso migliore attraverso le cime, assicurandosi che nessuno si perda di vista. La rana Rossana fa lunghi salti così che attraversare l'acqua sia un gioco da ragazzi. Il camaleonte Pantera, con i suoi occhi mobili e la capacità di vedere fin dove gli altri non possono, dà una visione panoramica dell'ambiente. Fiamma, con il suo volo aggraziato, vola sul mare indicando il percorso giusto con il suo piumaggio luminoso. Astra ha un'idea. Entra in acqua e si gira sulla schiena:

“Forza!” esclama “salite a bordo” e per l'occasione la tartaruga terrestre si trasforma in tartaruga marina. Usando le zampe come remi, Astra si spinge al largo e presto sono in vista dell'isoletta.

Ma sorpresa: non è un'isoletta!

Una testa tonda sbuca dall'acqua: ha due occhietti vivaci, un nasone e una grande bocca che si apre in uno sbadiglio grandissimo.

“Ciao, sono Dunga il dugongo. Stavo facendo un pisolino. Voi chi siete?”

Gli animali si presentano e gli spiegano del concorso: “ Ma abbiamo sbagliato strada e siamo arrivati al mare” esclama il lemure. “Potresti fare tu la giuria!” gli propone la testuggine.

Il dugongo li guarda attentamente, li riguarda, si gratta la testa con le pinne poi comunica la sua decisione: “Io dico che siete tutti vincitori! Siete tutti diversi e ognuno di voi è unico, particolare e bellissimo”.

Le parole di Dunga suscitano il generale entusiasmo.

“Anche tu sei il vincitore!” esclama la rana “sei il più simpatico e gentile di tutti gli abitanti del Madagascar!”.

Allora il dugongo fa salti e capriole di gioia tuffandosi in acqua con grande agilità, nonostante la mole.

Il sole ormai sta tramontando ed è ora di tornare nella foresta.

Il lemure Lokobe, Rossana la rana pomodoro, Astra la testuggine raggiata, Fiamma l’uccello fiammante e Pantera il camaleonte pensano che sono stati fortunati a sbagliare sentiero: hanno visto il mare ed hanno conosciuto Dunga. Trovare un nuovo amico vale più del ricco premio messo in palio da un concorso. Insieme sono più ricchi!

Allora, con il contributo unico di ciascun animale, gli amici tornano sull’isola di Madagascar con successo dimostrando che, insieme, anche le sfide più grandi possono essere superate. E’ così che, in un trionfo di amicizia e collaborazione, continuano a vivere avventure formidabili sempre uniti nella loro straordinaria diversità.