



DIDATTICHE ESPERIENZIALI
PER UNA SCUOLA PUBBLICA CHE SA EMOZIONARE

titolo del percorso didattico

CACCIA AI TESORI DI LUPIA

area tematica

AMBIENTE TRA SCIENZA, GEOGRAFIA e STORIA

progetto di

ESPERTA: GIOVANNA LODI

destinatari

classi III della Scuola Primaria

durata percorso didattico

20 ORE

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Percorso didattico indirizzato alla scoperta e alla valorizzazione dei luoghi della quotidianità per scovare, nei segni del territorio e nella memoria della gente del posto, i “tesori” spesso dimenticati: le storie, le fiabe, gli aneddoti e i ricordi più curiosi, lo stile di vita, i luoghi identitari di aggregazione e di relazione, gli attrezzi da lavoro del passato, le valenze storiche e paesaggistiche, gli animali e le specie arboree più caratteristiche.

OBIETTIVI

- ▶ Instaurare un rapporto affettivo tra il bambino, l'adulto, l'anziano e la Comunità educante.
- ▶ Trasmettere alle giovani generazioni alcune metodologie per saper interpretare e capire i cambiamenti fisici, storici, generazionali, comportamentali del territorio in cui vivono, in modo da fornire loro le chiavi di lettura per aiutarli e stimolarli, un domani, a interagire attivamente con esso, cogliendone i cambiamenti e interpretandone le trasformazioni.
- ▶ Riscoprire i valori e le tradizioni locali aderendo in concreto a iniziative volte alla promozione di uno sviluppo sostenibile in grado di migliorare la qualità e lo stile di vita.
- ▶ Stimolare nei ragazzi una propensione al riconoscimento dei problemi e delle potenzialità dell'ambiente che li circonda, cercando di indirizzarli verso comportamenti diretti alla valorizzazione del territorio e all'uso razionale delle risorse naturali.

ATTIVITÀ DEL PERCORSO DIDATTICO

Attività 1

titolo

LA CARTOGRAFIA RACCONTA IL TERRITORIO

durata

2 INCONTRI DI 2 ORE

svolgimento

A ogni bambino viene consegnata una cartografia in scala (IGM 1:50.000 del 1970) con rappresentato il territorio del Comune di Sandrigo. L'esperto aiuta i bambini a riconoscere i segni della mappa tramite la proiezione nella LIM della stessa cartografia ingrandita (o se non si ha una LIM con un cartellone appeso alla lavagna con la stessa mappa ingrandita). Dopo aver condiviso una legenda a colori, concordata con i bambini, si comincia a colorare la mappa così da farle 'raccontare qualcosa di sé': dove sono i confini comunali, i fiumi, le rogge, i centri abitati, le chiese, i palazzi storici ecc.

L'esperto proietta un foto piano nella LIM (o fa vedere la stampa in un cartellone) per aiutare i bambini a riconoscere anche le zone non costruite: alveo, boschetti, campagna, siepi ecc.

Con la mappa colorata alla mano si esce da scuola, ci si orienta e si raggiunge uno o due punti individuati in mappa per verificare da vicino cosa rappresentano i simboli della mappa. Che emozione scoprire che quel simbolo sconosciuto rappresenta un fontanile o un capitello, che si vede ogni giorno, ma che non ci si è mai soffermati a capire il perché è proprio in quel posto.

materiale

IGM 1:50.000 per ogni alunno, colori a matita, file della stessa mappa da proiettare o cartellone, file o cartellone con foto piano della stessa area



Attività 2

titolo

GUIDA EMOZIONALE AL TERRITORIO CHE
CIRCONDA LA SCUOLA

durata

2 ORE

svolgimento

Passeggiando nella campagna circostante la scuola di Lupia i bambini si rendono conto che la mappa cartacea analizzata del 1970 non riesce a 'raccontare' tutto di un territorio. Il fiume, ad esempio, ha cambiato il suo percorso, ci sono più case rispetto a quelle segnate, le siepi sono diminuite, una colombara non c'è più, al suo posto c'è una nuova bella casa. La mappa non racconta nemmeno delle magnifiche specie animali che s'incontrano lungo il percorso e dei profumi che si respirano vicino al fiume o nei pressi di una fattoria ecc..

E' quindi arrivato il momento di creare una mappa personalizzata più dettagliata in cui ogni bambino può segnare le scoperte personali, quelle sensoriali ed emotive. Utilizzando un estratto della cartografia in scala 1:5.000 come base di rilievo ogni bambino comincia a segnare in mappa elementi 'fuori mappa': sentieri, risorgive, bojeroni (fontanili), fossi, ponticcioli, avvistamenti animali, profumi, suoni, alberi maestosi ecc.

materiale

Tavolette, colori a matita e cartografia 1:5.000 del territorio circostante la scuola



ATTIVITÀ DEL PERCORSO DIDATTICO

Attività 3

TITOLO

ALLA SCOPERTA DEI SAPERI E DELLE TRADIZIONI

durata

2 ORE

svolgimento

Per indagare a fondo sulle caratteristiche di un territorio è necessario conoscere gli usi, i costumi locali, le modifiche del territorio negli anni, le specificità eno-gastronomiche e storiche che lo differenziano dai territori vicini.

Con l'aiuto delle famiglie e della biblioteca si raccolgono fotografie, documenti, filastrocche e dipinti che ricordano lo stile di vita degli abitanti di Lupia dal dopo guerra a oggi. Si creano così dei cartelloni che cominciano a delineare la storia del paese.

materiale

foto, video, documenti, libri storici, cartelloni.



Attività 4

titolo

INTERVISTA ALLE MEMORIE STORICHE

durata

2 INCONTRI DI 2 ORE

svolgimento

Le curiosità dei bambini aumentano sempre di più, così si decide di andare a intervistare di persona alcune memorie storiche locali e a visitare dei palazzi storici, per capire meglio come si viveva a Lupia nel secolo scorso e quali erano gli interessi e i luoghi preferiti dei bambini. La classe viene divisa in gruppi di ricerca: gli esploratori, gli osservatori, gli ascoltatori. Ogni squadra, munita di borsa con gli attrezzi necessari per la ricerca (macchina fotografica, cartoncini da disegno, matite, penne, bloc-notes, registratori, colori ecc...), raccoglie più informazioni possibili e le rielabora con l'aiuto degli insegnanti, tramite disegni, commenti, riassunti ecc.

Con la collaborazione dei nonni e delle memorie storiche i ragazzi hanno:

- Imparato a costruire una 'caponara' per le galline
- Scoperto quanti e dove erano i mulini lungo il fiume Tesina
- Capito come si faceva ad evitare che i topi raggiungessero i granai con il mais
- Imparato i giochi preferiti dai bambini e dalle bambine nel secolo scorso
- Confrontato la scuola di oggi con quella dei loro nonni

materiale

Un registratore portatile, la lista delle domande dei cartelloni con pennarelli grossi per raccogliere le informazioni.



ATTIVITÀ DEL PERCORSO DIDATTICO

Attività 5

TITOLO

LA NOSTRA INTERPRETAZIONE DEL TERRITORIO

durata

2 INCONTRI DI 2 ORE

svolgimento

Dopo aver raccolto un'innumerabile quantità d'informazioni: foto, racconti, filastrocche, barzellette, pagelle scolastiche, mestieri, saperi e giochi della tradizione si è passati alla elaborazione di 4 cartelloni riassuntivi:

1. mappa bioregionale: le caratteristiche del territorio di Lupia con particolare attenzione ai corsi d'acqua
2. i racconti, le fiabe, le filastrocche dei nonni
3. i mestieri e gli attrezzi della tradizione veneta
4. caratteristiche floro-faunistiche del territorio

Ogni gruppo, con l'aiuto dell'esperto, è riuscito a creare un proprio modo di rappresentare e raccontare il territorio.

materiale

cartelloni, cartoncini, colla, pennarelli



Attività 6

titolo

GIOCO FINALE CON I GENITORI: CACCIA AI TESORI DI LUPIA DI 100 ANNI FA

durata

2 INCONTRI DI 2 ORE

svolgimento

Per trasmettere le scoperte fatte a tutti gli studenti della Scuola e alle loro famiglie si è organizzata una "Caccia ai tesori di Lupia di 100 anni fa". Con il supporto degli esperti si sono elaborati i percorsi, le tappe e la mappa del tesoro, mentre con l'aiuto degli insegnanti e dei genitori, si sono organizzate le prove di ogni tappa.

Studenti di terza elementare e le loro famiglie, vestiti con abiti della Lupia di 100 anni fa, suddivisi in gruppi, hanno animato le varie tappe, con attività inerenti le scoperte fatte dai ragazzi durante il percorso didattico:

- i giochi di una volta (sfide a squadre)
- gli attrezzi di una volta (carro pieno di fieno con nascosti gli attrezzi da lavoro della tradizione locale da indovinare)
- le filastrocche (recitazione e composizione)
- gli animali (verso di alcuni animali tipici da indovinare)
- le risorgive (teste di risorgiva da trovare e fare attività di riconoscimento arboreo)

materiale

mappa della caccia al tesoro con segnati i luoghi da raggiungere con le varie prove da superare, vestiti a tema, attrezzi e accessori vari per organizzare le varie tappe.