

Il gioco dell'Ominazione

Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa attività tratteremo il tema dell'ominazione, facendo riflettere i bambini su quali siano state le tappe fondamentali del processo di ominazione. Il nucleo fondante che verrà affrontato è quindi quello denominato Mondo/Umanità. Sotto il profilo cognitivo, lavoriamo sempre sulla competenza della Tematizzazione, affrontata da un punto di vista diverso da come abbiamo fatto in precedenza. In questa attività è contenuta anche, seppure in modo secondario, un'attività di temporalizzazione. Gli elementi che compongono il gioco sono in parte parzialmente temporalizzati.

Obiettivi formativi

Dopo aver ascoltato una buona spiegazione, solitamente riteniamo di averne ben acquisito l'argomento, ma la realtà può essere diversa. Infatti, quando dobbiamo spiegarlo ad altri, spesso scopriamo di non averlo compreso così bene come credevamo. Per poterlo trasmettere ad altre persone dobbiamo infatti riorganizzare le informazioni in modo personale e dobbiamo tematizzarle nuovamente secondo i nostri schemi mentali. L'obiettivo di questa attività è quello di portare i bambini a tematizzare le conoscenze acquisite a riguardo del processo di ominazione. L'attività prevede che gli alunni facciano ricorso alla propria fantasia, immaginando scenari possibili calati nel contesto del paleolitico. La loro immaginazione si fonda sulle loro conoscenze del periodo, tuttavia poniamole per oggi in secondo piano e focalizziamo la nostra attenzione sui processi mentali con i quali i bambini le riformulano. Non influenziamo in alcun modo l'attività creativa dei bambini e non giudichiamo in alcun modo il loro lavoro, la precisione dei ritagli, dei disegni, eventualmente del colore. Limitiamoci a girare fra i banchi osservando il loro lavoro, avvisandoli di volta in volta dell'orario, in modo che non si facciamo cogliere impreparati dalla fase seguente.

Preparazione del lavoro

Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- Una pedina per giocatore (possono andare bene anche oggetti di uso comune che trovate in classe come dei diversi tipi di gomme o diversi tipi di temperini);
- 4 dadi;
- Un set di fotocopie delle pagine 4,5,6,7,8 per ciascuna squadra
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;

Spunti di lavoro

In questa attività i bambini creeranno 4 giochi dell'oca sul Paleolitico, che conterranno tanto errori quanto tratti di eccellenza. Possiamo raccogliere le idee migliori creare un solo gioco da presentare a fine anno. Se il percorso **Giochi & Civiltà** viene sviluppato da altre classi, possiamo confrontare i rispettivi giochi per scoprire analogie e differenze.

Svolgimento del lavoro

Setting del lavoro: iniziate a disporre le 4 squadre agli angoli della classe, creiamo delle isole di lavoro e consegniamo il materiale.

Chiediamo ai bambini se conoscono il gioco dell'oca e ci facciamo spiegare le regole da loro.

Mentre i bambini le spiegano, scriviamo alla lavagna le varie caratteristiche del gioco dell'oca: ci sono delle caselle che ci fanno tornare indietro, altre che ci fanno andare avanti, altre che ci fermano per un turno... una casella d'inizio ed una di arrivo.



Ora spieghiamo ai bambini che ogni squadra avrà a disposizione del materiale per costruire un gioco dell'oca che sia in grado di raccontare l'evoluzione dell'uomo in 30 caselle:

10 di queste caselle sono già illustrate, 20 sono bianche. Di queste caselle bianche, 10 dovranno restare bianche, mentre altre 10 dovranno essere inventate dai bambini.

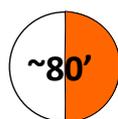
Diamo alcune indicazioni su come procedere:

1) Inventare le caselle:

Potranno sbizzarrirsi nel riempire le caselle vuote con dei disegni (senza colorarli), ma attenzione a non commettere gravi errori storici. Quindi come prima cosa dovranno pensare a cosa poteva accadere di positivo o di negativo nel Paleolitico e rappresentarlo sulle caselle.

2) Dare un valore ad ogni casella

Gli alunni dovranno assegnare alle diverse caselle una funzione positiva, negativa, o neutra. A seconda di quello che c'è rappresentato sulla casella, i bambini dovranno stabilirne l'effetto che avrà in gioco, scrivendolo sul retro della carta. Ad esempio: *"ti assale una belva feroce: torna indietro di..."*, *"stai fermo un turno"*, oppure *"rilancia il dado..."*. Ricordiamo ai bambini che devono esserci anche delle caselle negative, poiché è facile che dimentichino di inserirne.



3) Mettere in ordine le caselle

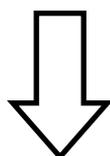
I bambini dovranno poi ritagliare e mettere in ordine in ordine sul banco e numerare tutte le caselle dalla prima all'ultima. Dopo circa 1h20/1h30 dall'inizio della lezione il tempo disponibile per la costruzione del gioco è scaduto. Scegliamo noi all'inizio della lezione quanto tempo dare ai nostri alunni e di volta in volta dovremo avvisarli del fatto che mancano 30-20-10 -5 minuti.

4) rivedere il lavoro svolto

Dopo aver ricomposto il proprio gioco dell'oca, consigliamo ai bambini di riguardarlo e se possibile di provarlo.



Ora si gioca! Le squadre dovranno togliere dal banco tutto ciò che non è parte del gioco e dovranno scambiarsi le postazioni di lavoro ruotando in senso orario. Dovranno provare il gioco dell'oca realizzato dalla squadra avversaria. Potete far durare le partite circa 15-20 minuti.



Al termine della fase di gioco dobbiamo disegnare alla lavagna la tabella seguente, incollando i simboli delle squadre in cima ad ogni colonna.

Ora dobbiamo chiedere ai bambini di valutare il gioco dell'oca che hanno appena provato in base a 4 parametri, e di dare da 1 a 5 punti per ciascuno di essi:



Il gioco raccontava bene l'evoluzione dell'uomo? - in complesso, se era un buon gioco didattico;

Gli effetti delle carte erano corretti? - se ad un evento positivo era abbinato un effetto positivo.

L'ordine delle carte era corretto? - Spontaneamente, i bambini hanno disposto le carte in ordine cronologico. In tal caso significa che stanno acquisendo competenze nella temporalizzazione.

Gli eventi rappresentati erano corretti? - è una sorta di verifica sull'acquisizione dei contenuti per vedere se i nostri bambini sono riusciti ad individuare le informazioni rilevanti. I bambini dovranno quindi assicurarsi del fatto che nel gioco non fossero presenti degli anacronismi o degli errori storici.

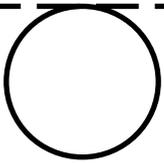
Spieghiamo ai bambini che il docente, a sua discrezione, può alterare ogni valutazione di 1 punto. Siamo impeccabili ed impietosi anche in questa fase! Ricordiamoci che agli occhi dei bambini non siamo docenti, ma giudici di gara e perciò si aspettano la massima correttezza e trasparenza.



<i>Il gioco raccontava bene l'evol-</i>	1	2	1	1
<i>Gli effetti delle carte erano cor-</i> <i>retti?</i>	2	3	2	3
<i>L'ordine delle carte era corretto?</i>	1	2	1	3
<i>Gli eventi rappresentati erano</i> <i>corretti?</i>	3	1	2	1

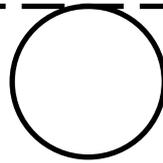
Una volta che i bambini avranno dato una valutazione al lavoro svolto dai compagni possiamo riportare il punteggio sul tabellone dei punteggi.

Poiché i bambini saranno efferati nel dare i loro giudizi, peggio dei giudici dei programmi culinari, cerchiamo di risollevarne il morale degli sconfitti e concludiamo la lezione mettendo in luce un aspetto positivo per ciascun gruppo.



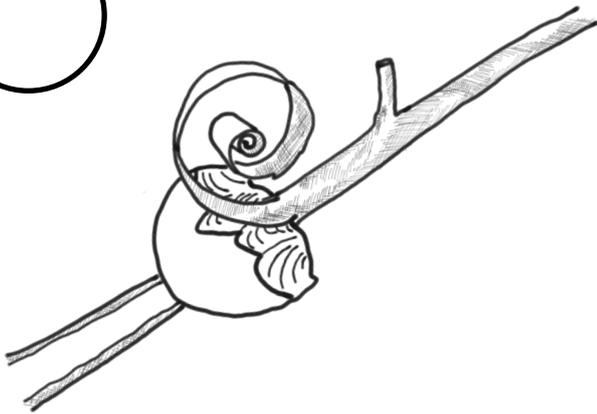
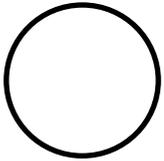
L'umanità controlla il fuoco

Per riscaldarsi, cucinare, allontanare le belve feroci e lavorare la sera
1,5 milioni di anni fa



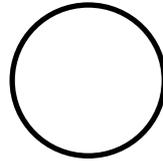
propulsore per scagliare lance

Un bastone con un gancio in osso per scagliare frecce più lontano
18.000 anni fa



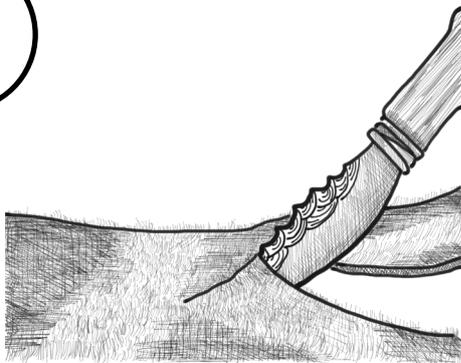
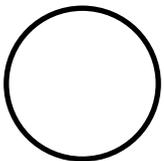
L'umanità inizia a scheggiare le pietre

2 milioni di anni fa



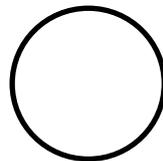
L'umanità inizia a dar sepoltura ai morti

70.000 anni fa



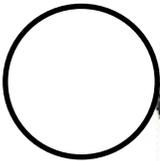
L'umanità crea i 'denticolati'

pietre affilate e seghettate con manico in corno, per tagliare le pelli
150.000 anni fa

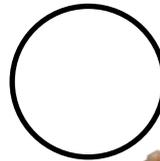


L'umanità inizia a vestirsi

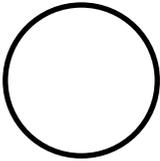
Utilizzando pelli di animali cucite insieme con aghi in osso
20.000 anni fa



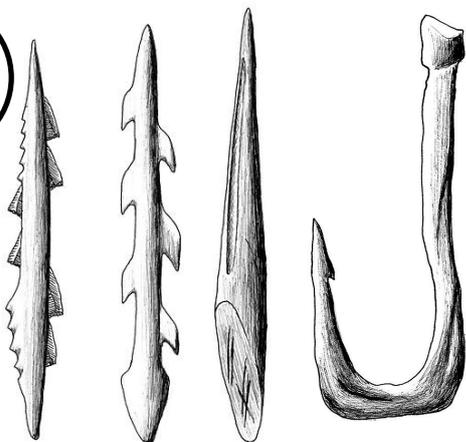
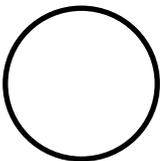
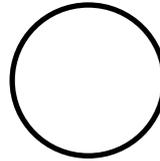
L'uomo inizia a dipingere
impastando del grasso animale con
minerali, ocre, ossa e conchiglie
32.000 anni fa



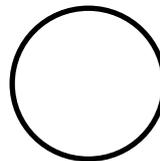
L'uomo inventa il flauto
Flauto il osso di animale
55.000 anni fa

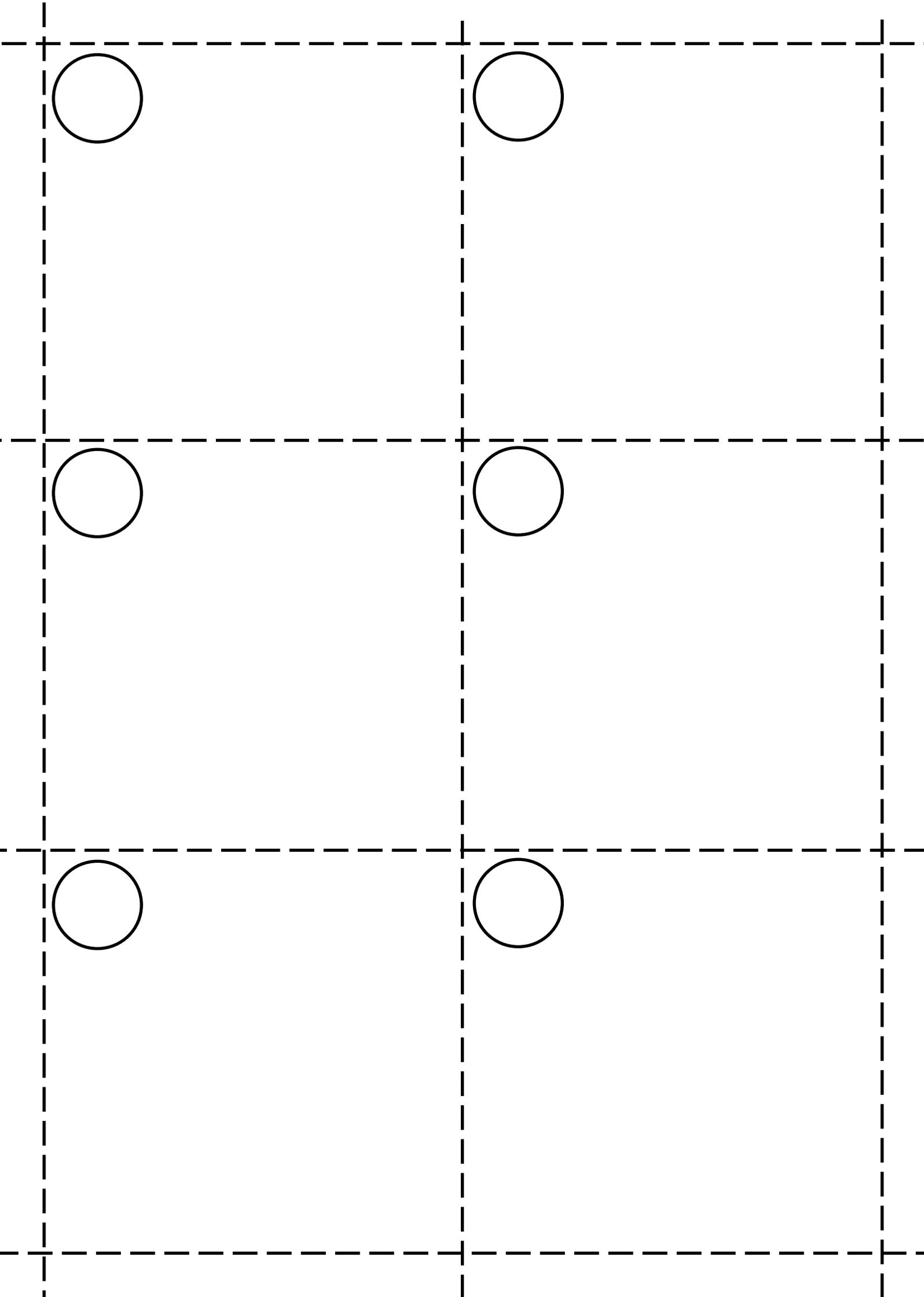


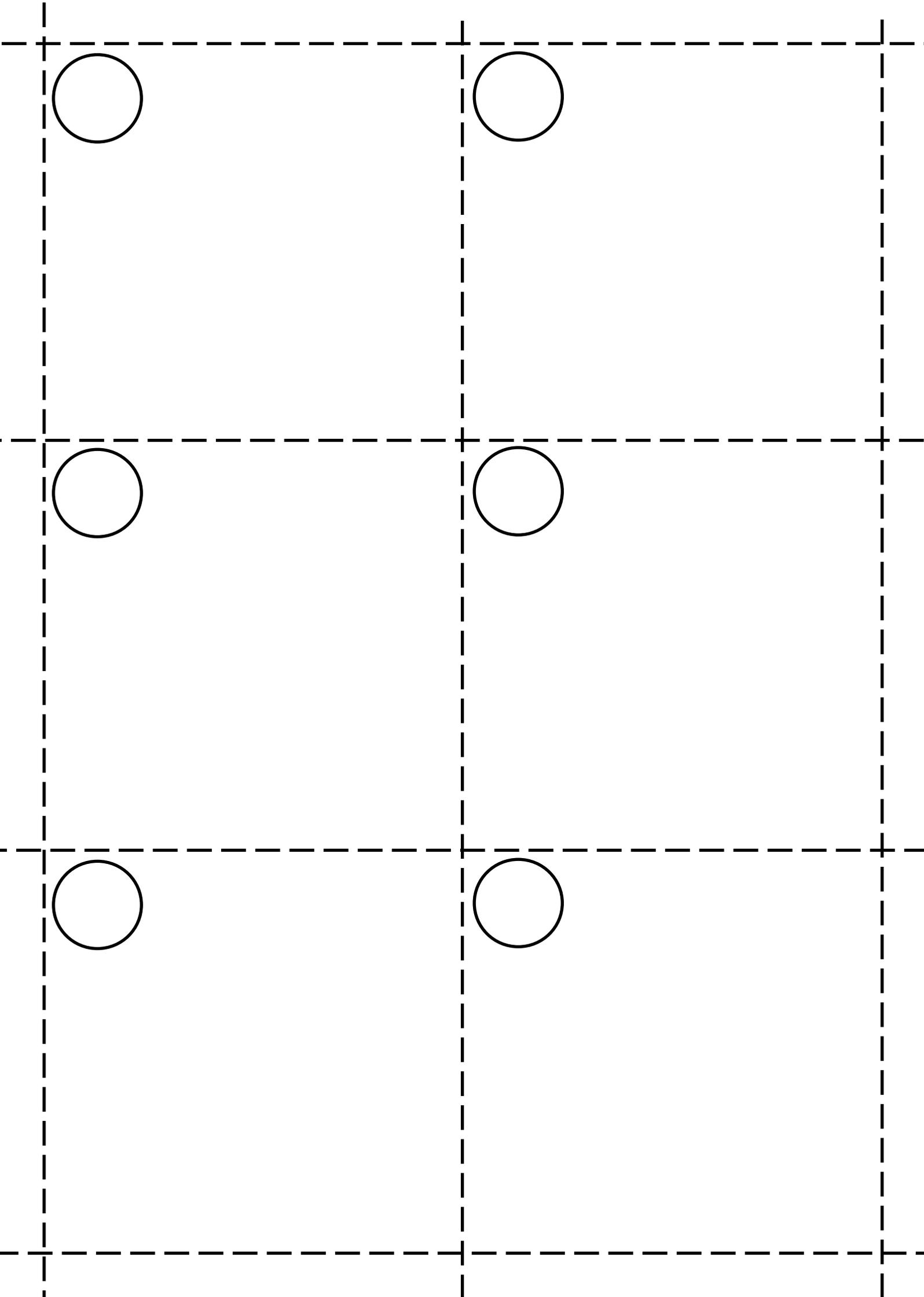
L'uomo iniziò a rappresentarsi
scolpendo figure umane in osso
22.000 anni fa

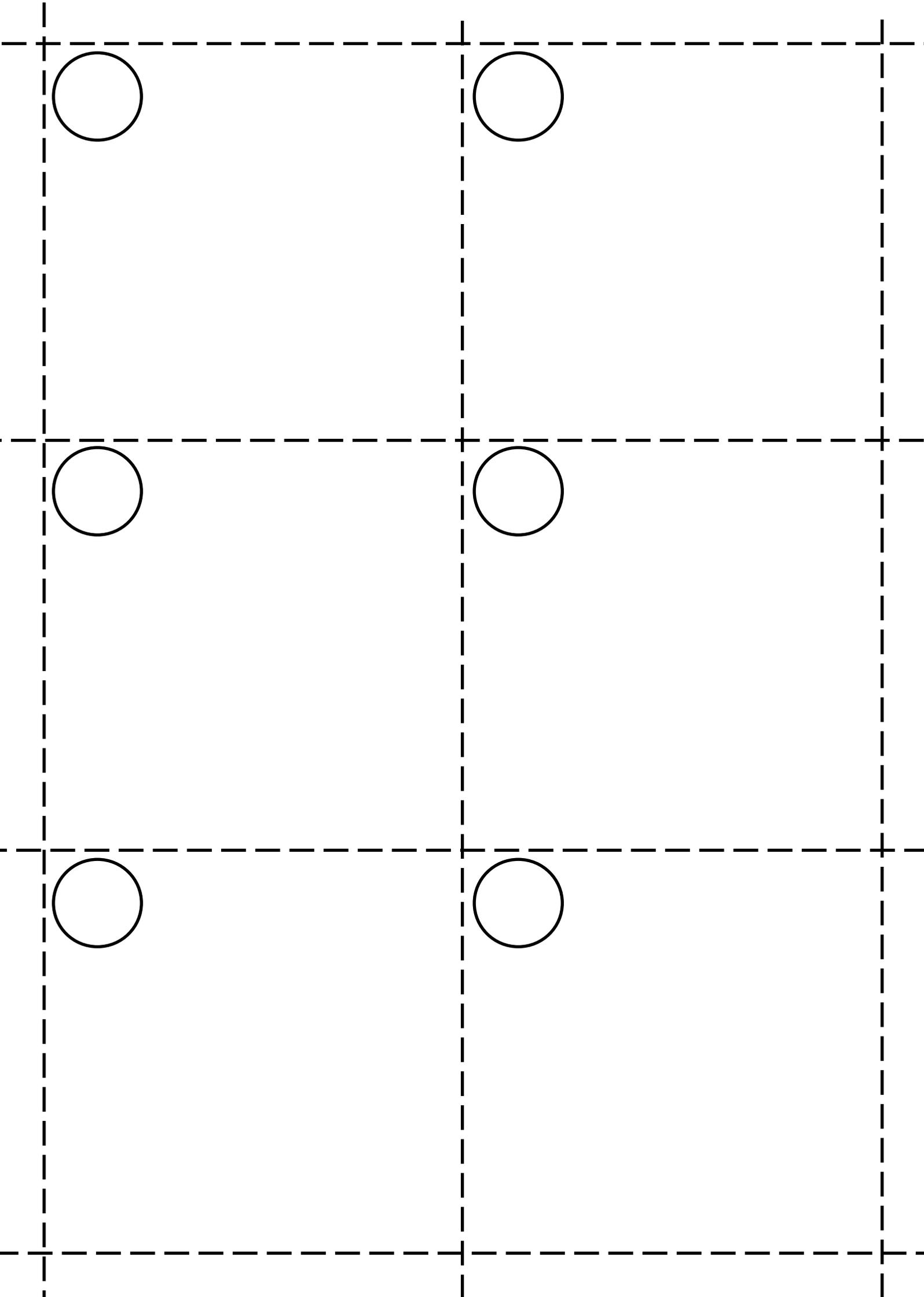


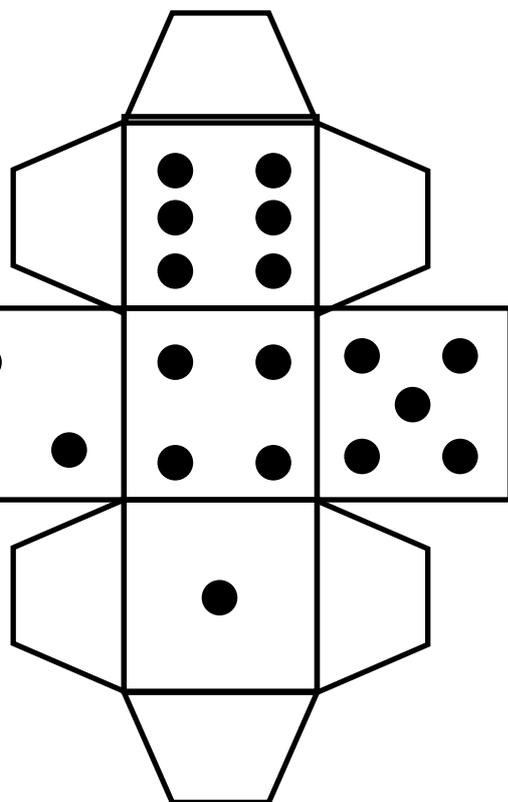
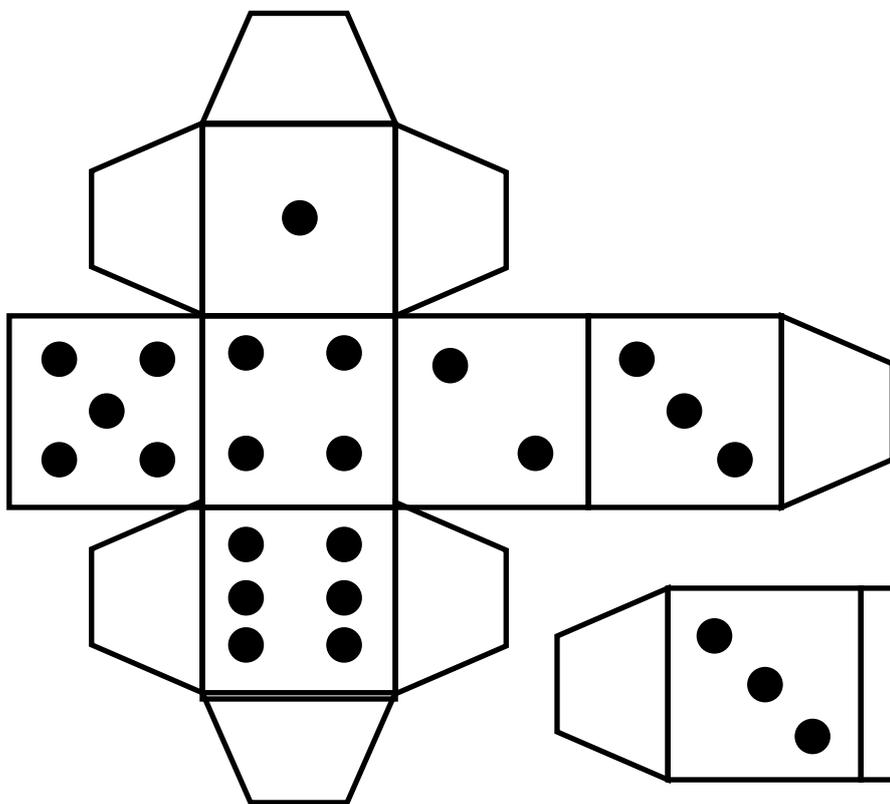
L'uomo inventa ami ed arpioni
modellando le ossa degli animali
15.000 anni fa











Se non abbiamo a disposizione 4 dadi, grazie a questa pagina possiamo costruirli mentre i bambini stanno realizzando il loro gioco dell'oca.

Si consiglia di realizzarli in cartoncino.

