

Il Neolitico

Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa prima attività si tratteranno due Nuclei Fondanti: quello dell'Economia (e di riflesso le Attività Produttive) e quello delle Tracce. I temi della lezione sono invece il Neolitico ed il Gioco.

Obiettivi formativi

L'intero programma di lavoro per la classe 4 è dedicato all'analisi delle tracce del passato ed allo sviluppo delle competenze necessarie per ricavare da esse delle informazioni inferenziali. Svolgendo sulle tracce delle operazioni cognitive quali spazializzazione, temporalizzazione, problematizzazione, tematizzazione e personalizzazione, gli alunni dovranno collocare correttamente l'attività ludica all'interno di un Quadro di Civiltà oppure, come in questo caso, di un contesto socio-storico-culturale. Anticamente il gioco da tavolo, senza mai perdere la propria natura lusoria, poteva infatti essere caricato di valenze mistiche, sociali o culturali.

L'attività inizia con una fase di gioco libero che prevede l'utilizzo di un antico gioco da tavolo e prosegue con un'attività a gruppi, il cui obiettivo è quello di capire quali potessero essere i valori che all'interno di una specifica cultura venivano attribuiti a quel gioco. In questa fase sarà necessario compiere delle operazioni cognitive di natura spaziale e temporale per analizzare grafici e mappe e ricavarne informazioni. La tematizzazione verrà come di consueto affrontata in "modo inverso", ossia chiedendo ai bambini di compiere a ritroso tale processo cognitivo, partendo da una traccia e cercando di capire a quale tema può essere riferita. La personalizzazione, ossia la capacità di stabilire dei paragoni fra sé ed il passato, interpretando i fatti sulla base di alcuni tratti peculiari del comportamento e della psiche umana che possiamo trovare anche in noi, sarà un'operazione cognitiva fondamentale per comprendere quali potessero essere le valenze del gioco da tavolo nel periodo neolitico. Questa componente del lavoro contribuisce a rafforzare negli alunni l'idea che fra passato e presente non esistano solo rapporti di alterità, ma anche di somiglian-

za, soprattutto per quanto concerne la natura umana.

Giocheremo con un tavoliere risalente al 6000 a.C. circa e rivenuto nel sito di Ain Ghazal (Giordania), uno dei maggiori insediamenti umani ad oggi noti nel quale si stima vivessero circa 3000 persone. Nel VI e V millennio a.C. le società umane erano divenute grandi e complesse, imponendo bisogni gestionali ed organizzativi: a questa epoca risalgono le prime testimonianze di stratificazione sociale, di differenziazione culturale, di conflitti armati organizzati, ed di marcatura delle merci che nel volgere di qualche millennio si sarebbero evoluti nelle prime forme di scrittura. In questo contesto storico trovano posto anche i primi giochi da tavolo. Non potendo sperare di trovare fonti scritte contemporanee alla tavola da gioco, ci baseremo su delle regole immaginarie, che cercano però di trasmettere l'idea che il gioco fosse in qualche modo messo in relazione con delle attività intellettuali come il calcolo aritmetico.

Preparazione del lavoro

Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- Una fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- Un sacchetto di semi di piccole dimensioni (consigliamo le lenticchie);
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- Le 4 pagine con gli indizi;
- La scheda di lavoro per le squadre.

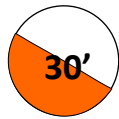
Svolgimento del lavoro

Prepariamo lo spazio fisico e mentale: liberiamo i banchi da ogni altro oggetto, formiamo delle coppie e consegniamo le fotocopie ai bambini. Leggiamo le regole incaricando diversi alunni di leggerle ad alta voce.



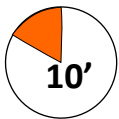
Consegniamo sui banchi una manciata di semi e chiediamo ai bambini di mettere 4 semi in ciascun cerchio tratteggiato. I semi avanzati dovranno essere messi da parte ed in seguito dovremo passare fra i banchi per ritirare i semi in eccesso mentre i bambini giocano.

Chiediamo se ci sono domande e chiariamo i dubbi dei bambini. Allo scadere dei primi 20 minuti, se ce ne saranno altre, chiediamo ai bambini di alzare la mano: passeremo noi fra i banchi a dare spiegazioni individuali.



Giochiamo: Iniziamo la partita al nostro gioco neolitico. Le partite sono molto rapide ed in 30 minuti i bambini saranno riusciti a farne più di una. Se volete, potete anche far scambiare i bambini di posto per farli giocare contro compagni diversi.

Mentre i bambini giocano, pensate a come dividere i bambini in 4 squadre equilibrate.

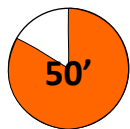


Ridisegniamo lo spazio fisico e mentale: al termine della fase di gioco creiamo delle isole di lavoro ai 4 angoli della classe, dove disporre le 4 squadre. Ogni squadra dovrà avere una matita ed una gomma e riceveranno un simbolo che identificherà il loro gruppo fino alla fine dell'anno scolastico.

Attacciamo i simboli ai 4 angoli della lavagna con del nastro adesivo, ed al centro della lavagna scriviamo la domanda di oggi: "perché gli uomini del Neolitico giocavano a questo gioco?" Accanto scriviamo il numero 10, poiché la risposta a questa domanda vale 10 punti.

Gioco a squadre: consegniamo le schede di lavoro ai gruppi e chiediamo loro di dare una risposta alla domanda scritta sulla lavagna, compilando solo il campo della "ipotesi iniziale". Hanno a disposizione solo 4 minuti di orologio.

Formalizziamo lo scadere del tempo attraverso un conto alla rovescia ed invitiamo i gruppi ad esporre le proprie risposte, trascrivendole sulla lavagna in prossimità del simbolo della squadra (eventualmente, per questioni di spazio, riassumete il pensiero dei bambini). Chiediamo ai bambini di leggere semplicemente ciò che hanno scritto senza aggiungere nulla. Decideremo noi se chiedere spiegazioni per chiarire il senso della frase. Per la prima ipotesi non viene assegnato alcun punteggio.



Una volta terminata la trascrizione consegnate alle squadre l'indizio n°1 capovolto verso il basso: dovranno attendere il vostro segnale per poterlo girare. Quando tutte le squadre l'avranno ricevuto diamo il "via!": i bambini hanno circa 5 minuti di orologio ai bambini per leggerlo, completarlo ed elaborare una nuova ipotesi. Ascoltiamo nuovamente le ipotesi e poi assegniamo i punti da 1 a 10 in base a quanto si avvicinano alla risposta finale. Quando assegnate dei punti, evidenziate graficamente la risposta sulla lavagna, cerchiandola o sottolineandone le parole chiave. Procedendo in questo modo distribuiremo tutti e 4 gli indizi.

Dopo aver ascoltato la risposta all'indizio n°4 ripercorriamo il percorso indicato dagli indizi insieme ai bambini e cerchiamo di farli giungere alla soluzione. Infine attribuiamo insieme a loro un punteggio alle risposte finali di ciascun gruppo (un'auto-valutazione di gruppo), individuando l'eventuale vincitore della competizione odierna.

Assegniamo tutti i punti, tiriamo le somme e riportiamole sul foglio dei punteggi.

Il ragionamento corretto: serviva per contare

Indizio 1: la spazializzazione in riferimento alla pratica dell'agricoltura

Anche se non saprebbero individuare a quale area geografica siano riferite, ai bambini apparirà chiaro che le due mappe rappresentano lo stesso luogo e ci mostrano come, nella zona in cui è iniziata la pratica dell'agricoltura, sono stati fatti maggiori ritrovamenti di tavole da gioco. Questo significa che le tribù di agricoltori lo praticavano largamente.

Indizio 2: la spazializzazione delle tavole da gioco in riferimento ai traffici commerciali

Queste due mappe ci mostrano l'esistenza e l'estensione di due tratte commerciali in cui il bene principale era l'Ossidiana, un vetro vulcanico molto tagliente e quindi ricercato per la fabbricazione di utensili. Ad un occhio attento, risulta rilevante il fatto che alcuni reperti archeologici siano collocati al di fuori dell'area in cui ha avuto origine l'agricoltura, ma in prossimità delle rotte commerciali.

Indizio 3: la problematizzazione in riferimento all'identità di chi praticava tale gioco

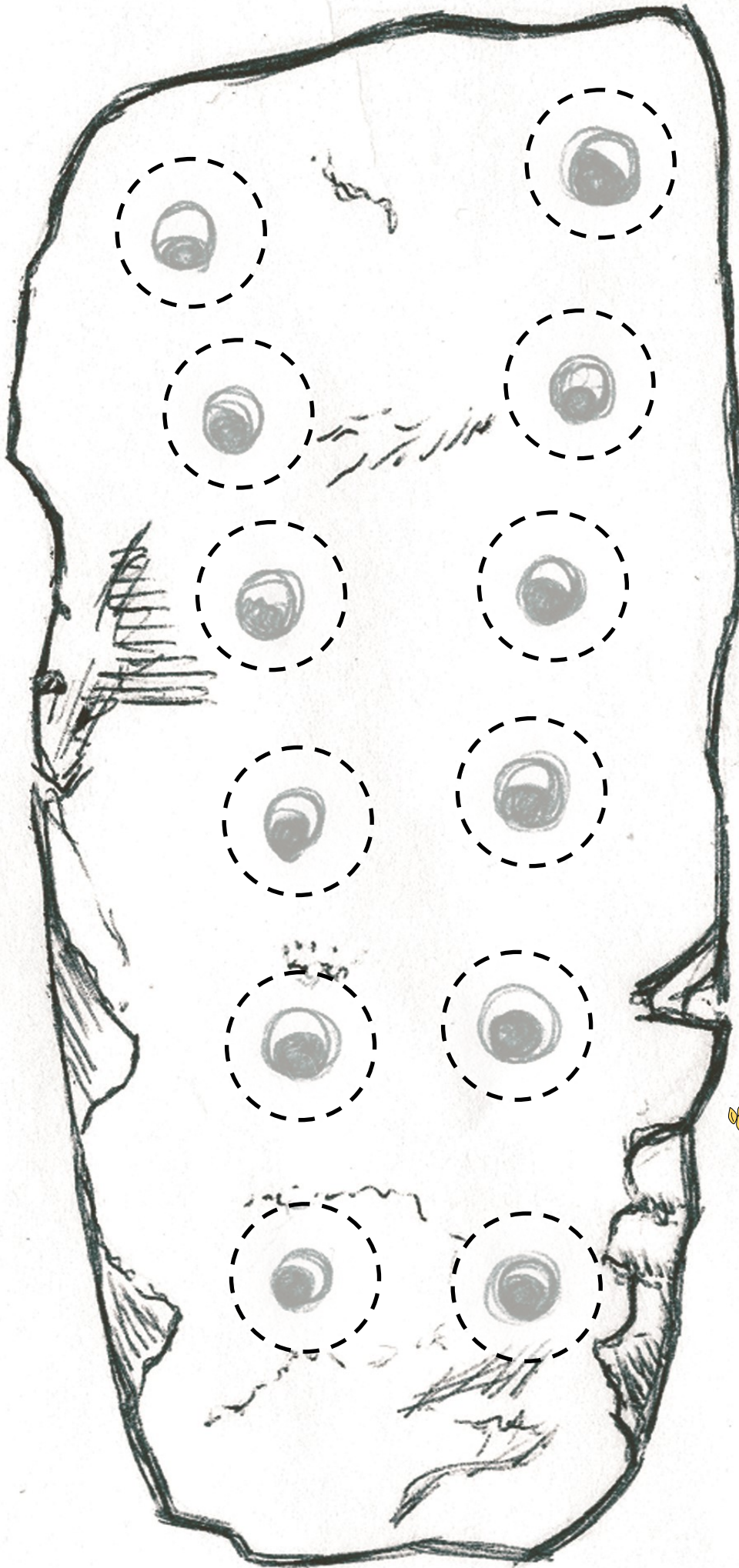
Potrebbero averlo intuito dagli indizi precedenti, ad ogni modo con l'indizio n°3 informiamo i bambini dell'identità di chi praticava il gioco da tavolo e di quali potessero essere i loro "problemi comuni".

Indizio 4: la personalizzazione e la meta-cognizione in riferimento all'esperienza di gioco

Non forniamo ulteriori informazioni, ma suggeriamo ai bambini di completare quelle già in loro possesso con un'analisi meta-cognitiva della loro esperienza di gioco. Mentre giocavano quali operazioni mentali dovevano compiere? Mentre gli indizi precedenti pongono in evidenza l'alterità del passato rispetto al presente, con l'indizio n°4 cerchiamo di portare i bambini ad analizzare dei fatti passati attraverso delle analogie con il nostro presente.

Consigli pratici

- Proponetela con entusiasmo e l'attività dovrebbe funzionare già di per sé, senza chiedervi di animarla o di sostenerla.
- Sia durante la fase di gioco libero che in quella di gioco a squadre uscite dal ruolo del docente e calatevi in quello del giudice di gioco, limitandovi a scandire i tempi dell'attività e moderare gli eccessi.
- I comportamenti eccessivi vanno ripresi e potete intervenire nelle dinamiche sociali interne alle squadre, quando ad esempio viene deliberatamente escluso un compagno dalla riflessione di gruppo. Interventite, ma non riorganizzate i tempi dell'attività per dare una seconda possibilità al gruppo che ha perso tempo in litigi e discussioni: non sarebbe corretto nei confronti degli altri gruppi.
- Non intervenite mai nei ragionamenti dei bambini, limitatevi ad ascoltarli e trascriverli, altrimenti interrompete il loro processo di costruzione concettuale.
- Se nessun gruppo riesce a raggiungere la soluzione, non interpretatelo come un fallimento: ciò che importa sono il grado di profondità e di pertinenza delle loro ipotesi. Impareranno a ragionare e risolveranno i quesiti delle prossime attività.
- Lasciate che i bambini esprimano la loro tensione agonistica anche attraverso il loro atteggiamento motorio, lasciate che si muovano o che siedano in modo scomposto: non disturbiamo la loro fase creativa.
- Scandite e formalizzate bene il passaggio da una fase all'altra, procedete solo quando c'è silenzio
- Rilassatevi e divertitevi.



REGOLAMENTO

Scopo del gioco:

Raccogliere almeno 25
semi nel proprio
granaio



Preparazione del gioco:

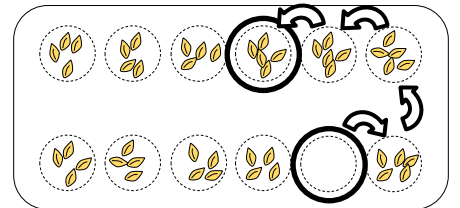
si mettono 4 semi in
ogni buca.



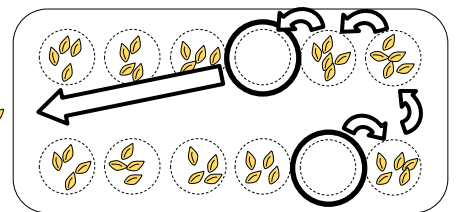
Ogni giocatore sceglie una fila
di buche e ne diviene il proprie-
tario.

Come si gioca

La semina: un giocatore sceglie
una delle sue buche, prende
tutti i suoi semi e li semina
uno ad uno nelle buche seguen-
ti, così:



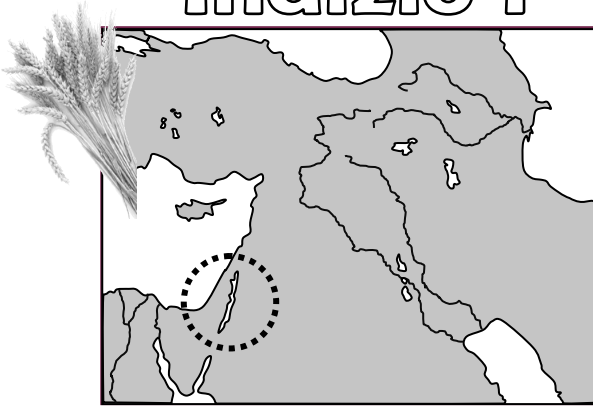
Il raccolto: si raccolgono tutti i
semi della buca in cui è caduto
l'ultimo seme e si mettono nel
granaio



La Carestia: se nelle vostre bu-
che non ci sono più semi dovete
passare il turno

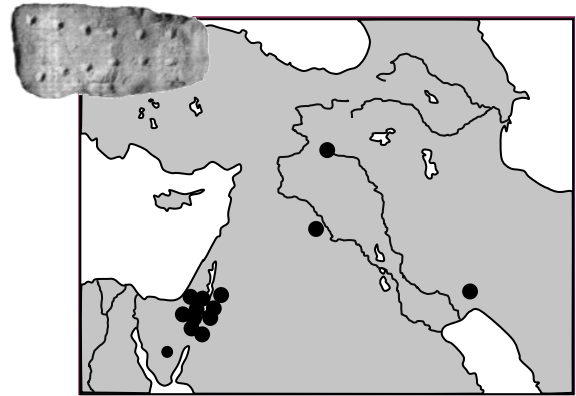
Se il vostro ultimo seme cade in
una buca vuota, ci lasciate il vo-
stro seme e non raccogliete
niente.

Indizio 1

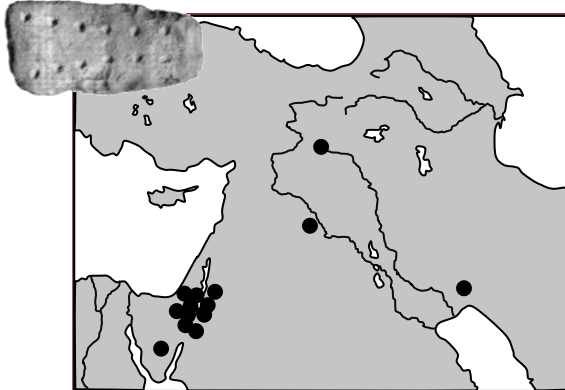


Zona in cui è nata l'agricoltura

Indizio 2



Ritrovamenti delle tavole da gioco



Ritrovamenti delle tavole e pezzi da gioco

Quindi chi usava questo gioco e perché?



Due rotte commerciali dell'epoca

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 3

POPOLAZIONI SEDENTARIE:

Agricoltura



Accumulo di grano e cereali



Necessità di gestirli bene per non restare senza durante l'inverno



POPOLAZIONI NOMADI:

Commercio



Scambio di risorse



Necessità di fare dei buoni scambi ed in quantità giuste per non comprare cose



I nomadi e le popolazioni sedentarie usavano questo gioco per far fronte alle proprie necessità.

Che cosa li aiutava a fare?.....

Indizio 4



Questa è una scultura neolitica che mostra un uomo che sta facendo una cosa molto importante.

Cosa sta facendo?.....

Anche questo gioco ci fa fare questa cosa?.....

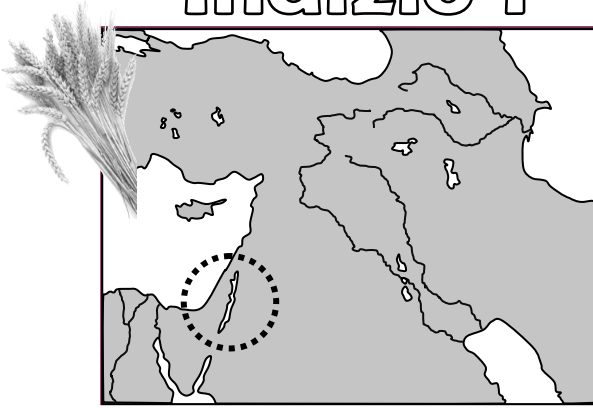
In particolare, in che modo ce lo fa fare?.....

Infatti per vincere la partita dovevamo

Quindi chi usava questo gioco lo usava perché voleva

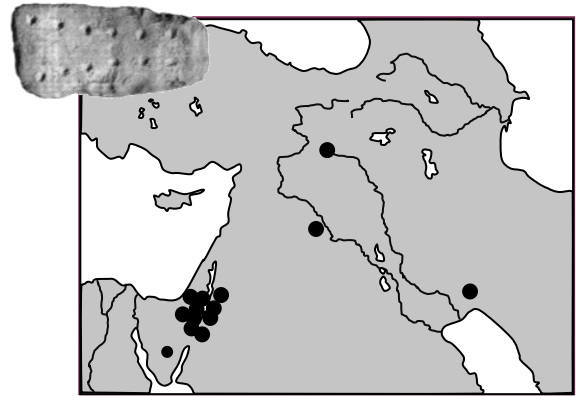


Indizio 1

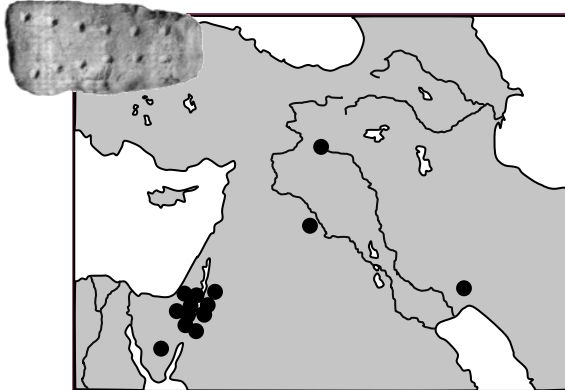


Zona in cui è nata l'agricoltura

Indizio 2



Ritrovamenti delle tavole da gioco



Ritrovamenti delle tavole e pezzi da gioco

Quindi chi usava questo gioco e perché?



Due rotte commerciali dell'epoca

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 3

POPOLAZIONI SEDENTARIE:

Agricoltura



Accumulo di grano e cereali



Necessità di gestirli bene per non restare senza durante l'inverno



POPOLAZIONI NOMADI:

Commercio



Scambio di risorse



Necessità di fare dei buoni scambi ed in quantità giuste per non comprare cose



I nomadi e le popolazioni sedentarie usavano questo gioco per far fronte alle proprie necessità.

Che cosa li aiutava a fare?.....

Indizio 4



Questa è una scultura neolitica che mostra un uomo che sta facendo una cosa molto importante.

Cosa sta facendo?.....

Anche questo gioco ci fa fare questa cosa?.....

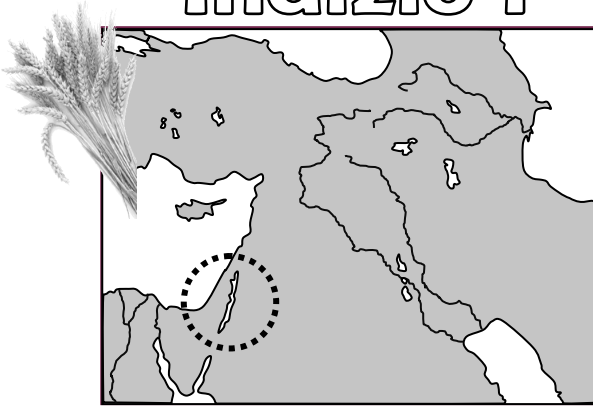
In particolare, in che modo ce lo fa fare?.....

Infatti per vincere la partita dovevamo

Quindi chi usava questo gioco lo usava perché voleva

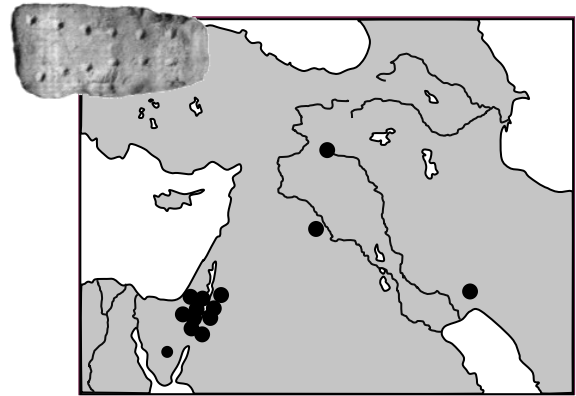


Indizio 1

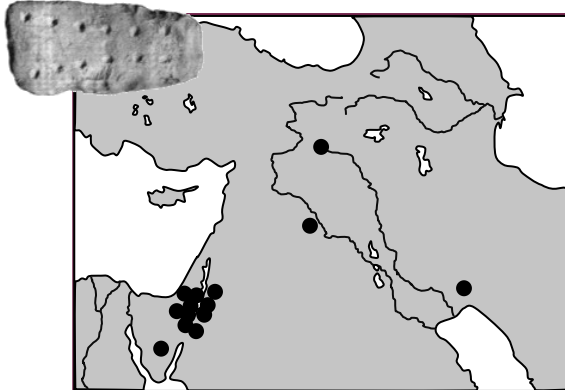


Zona in cui è nata l'agricoltura

Indizio 2



Ritrovamenti delle tavole da gioco



Ritrovamenti delle tavole e pezzi da gioco

Quindi chi usava questo gioco e perché?



Due rotte commerciali dell'epoca

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 3

POPOLAZIONI SEDENTARIE:

Agricoltura



Accumulo di grano e cereali



Necessità di gestirli bene per non restare senza durante l'inverno



POPOLAZIONI NOMADI:

Commercio



Scambio di risorse



Necessità di fare dei buoni scambi ed in quantità giuste per non comprare cose



I nomadi e le popolazioni sedentarie usavano questo gioco per far fronte alle proprie necessità.

Che cosa li aiutava a fare?.....

Indizio 4



Questa è una scultura neolitica che mostra un uomo che sta facendo una cosa molto importante.

Cosa sta facendo?.....

Anche questo gioco ci fa fare questa cosa?.....

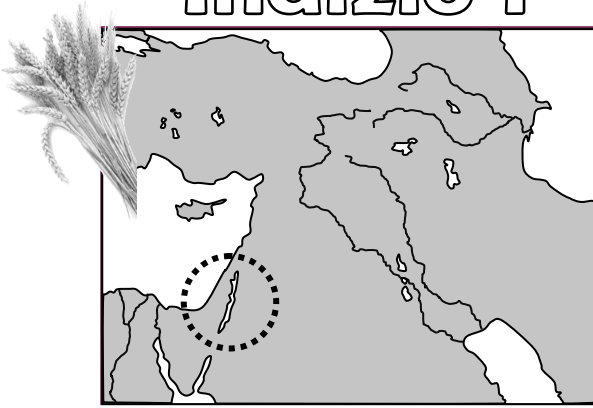
In particolare, in che modo ce lo fa fare?.....

Infatti per vincere la partita dovevamo

Quindi chi usava questo gioco lo usava perché voleva

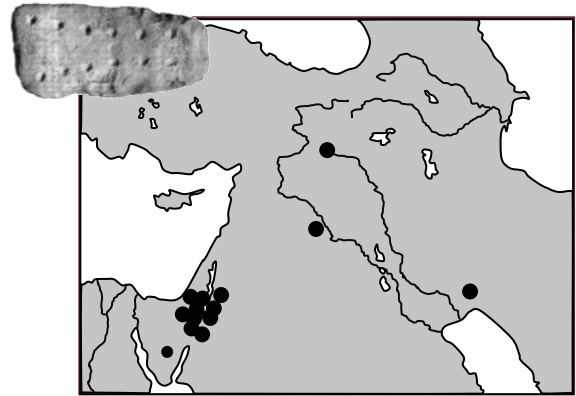


Indizio 1

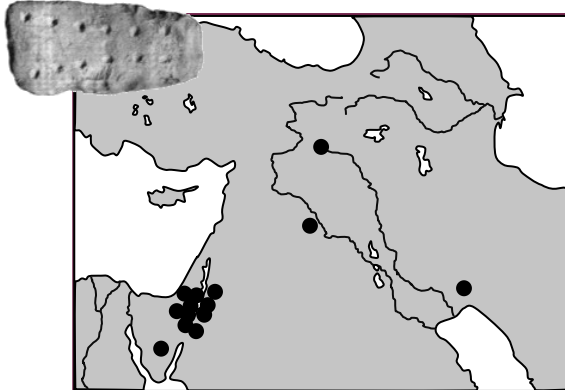


Zona in cui è nata l'agricoltura

Indizio 2



Ritrovamenti delle tavole da gioco



Ritrovamenti delle tavole e pezzi da gioco

Quindi chi usava questo gioco e perché?



Due rotte commerciali dell'epoca

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 3

POPOLAZIONI SEDENTARIE:

Agricoltura



Accumulo di grano e cereali



Necessità di gestirli bene per non restare senza durante l'inverno



POPOLAZIONI NOMADI:

Commercio



Scambio di risorse



Necessità di fare dei buoni scambi ed in quantità giuste per non comprare cose



I nomadi e le popolazioni sedentarie usavano questo gioco per far fronte alle proprie necessità.

Che cosa li aiutava a fare?.....

Indizio 4



Questa è una scultura neolitica che mostra un uomo che sta facendo una cosa molto importante.

Cosa sta facendo?.....

Anche questo gioco ci fa fare questa cosa?.....

In particolare, in che modo ce lo fa fare?.....

Infatti per vincere la partita dovevamo

Quindi chi usava questo gioco lo usava perché voleva

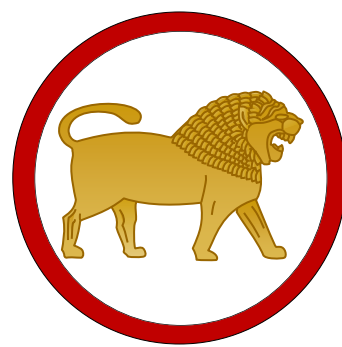


Squadra dei Cinesi



Ipotesi iniziale		
Giocavano a questo gioco per....		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Squadra degli Ittiti



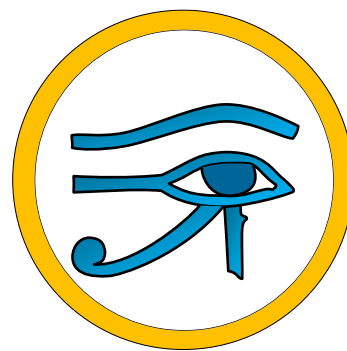
Ipotesi iniziale		
Giocavano a questo gioco per....		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Squadra degli Assiri



<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
Ipotesi iniziale		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Squadra degli Egizi

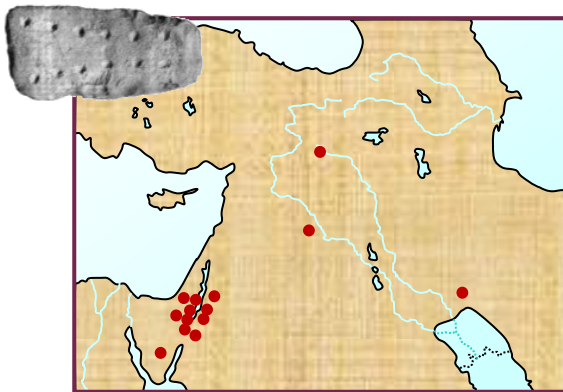


Ipotesi iniziale		
Giocavano a questo gioco per....		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Indizio 1



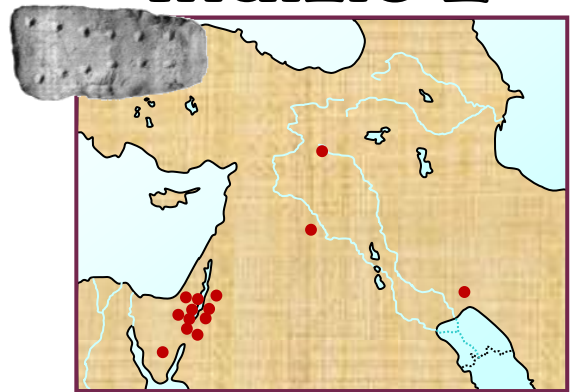
Zona in cui è nata l'agricoltura



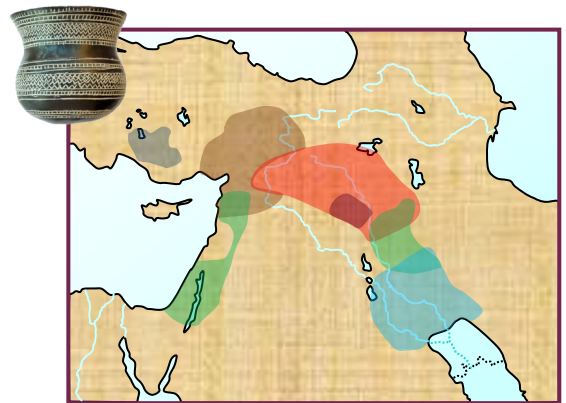
Ritrovamenti delle tavole da gioco

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 2



Ritrovamenti delle tavole da gioco



Aree in cui si commerciavano i vasi di terracotta

Quindi chi usava questo gioco e perché?

Indizio 3

POPOLAZIONI SEDENTARIE:

Agricoltura

↓
Accumulo di grano e cereali

↓
Necessità di gestirli bene per non restare senza durante l'inverno



POPOLAZIONI NOMADI:

Commercio

↓
Scambio di risorse

↓
Necessità di fare dei buoni scambi ed in quantità giuste per non comprare cose



I nomadi e le popolazioni sedentarie usavano questo gioco per far fronte alle proprie necessità.

Che cosa li aiutava a fare?.....

Indizio 4



Questa è una scultura neolitica che mostra un uomo che sta facendo una cosa molto importante.

Cosa sta facendo?

.....

Anche questo gioco ci fa fare questa cosa?.....

In particolare, in che modo ce lo fa fare?.....

Infatti per vincere la partita dovevamo

Quindi chi usava questo gioco lo usava perché voleva