

IL DOMINO DEL GLADIATORE



L'ULTIMO GLADIATORE DI POMPEI

Rosa Tiziana Bruno

Seguendo con il fiato sospeso le avventure di due ragazzini, Tito e Lucilla, entriamo nella vita quotidiana dell'antica Pompei: dentro le case, a scuola, nelle botteghe. Scopriamo così cosa accadde per davvero in quei terribili giorni in cui il Vesuvio allungò la sua lingua di fuoco sulla città.

Il Mulino a Vento – Un tuffo nella storia
euro 7,50 – dagli 8 anni

Partendo dalla lettura del libro di Tiziana Bruno *L'ultimo gladiatore di Pompei* si costruirà il gioco del Domino. Questo percorso offre la possibilità di apprendere concetti complessi, con un approccio ludico, attivo e vario, capace di stimolare e mantenere l'interesse dei bambini e delle bambine sui più svariati argomenti. Ho scelto il gioco del Domino perché può essere utilizzato in tutte le classi della scuola primaria e anche oltre. È un gioco apparentemente semplice che sviluppa la memoria, il pensiero critico e stimola la ricerca di strategie, sviluppando il pensiero astratto e la fantasia.

La costruzione fisica del gioco spinge il bambino a cercare soluzioni e a mettere in campo le proprie conoscenze e abilità. Attraverso l'attività manuale sviluppa una crescita armoniosa dei movimenti. Riuscire, inoltre, a portare a termine il compito e goderne con i compagni, favorisce l'autostima e la consapevolezza del sé.

Il lavoro svolto in gruppo, con la supervisione e mai l'ingerenza dell'insegnante, favorisce la costruzione di rapporti di collaborazione, aiuto e rispetto degli altri, con un forte potere di inclusività.

PRODOTTO FINALE: (a scelta) - Domino di 28 tessere: soggetti rappresentativi della storia composti come le tessere numeriche del domino. - Scatola decorata per contenere il gioco – libretto di istruzioni (in italiano e magari in inglese o altra lingua se presenti bambini stranieri) con la storia del domino, le regole e un riassunto della storia del gladiatore con relative analisi dei soggetti delle tessere. Chiavetta USB con registrazione audio e video del libretto di istruzioni.

DISCIPLINE COINVOLTE: (per ognuna si terranno presenti gli obiettivi delle Indicazioni Nazionali) italiano, matematica, storia, inglese, scienza, geografia, tecnologia, informatica, motoria, musica, arte.

COMPETENZE CHIAVE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (secondo le direttive del MIUR)

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

FASI DI LAVORO

FASE 1

1. Procurare una scatola del gioco del domino classico.
2. Analizzare e osservare la scatola, leggere tutte le cose che ci sono scritte e parlarne
3. Aprirla, osservare e analizzare le varie parti (la stessa scatola, il libretto delle istruzioni, le tessere)
4. Chiedere ai bambini se conoscono questo gioco e come ci giocano.
5. Giocare secondo le regole che conoscono i bambini (anche se fosse il domino a caduta).
6. Cercare sulla Lim o in altri contesti forme diverse di Domino.
7. Far conoscere l'oggetto domino il più possibile (la sua storia, il materiale, le regole).
8. Utilizzare le tessere per raggiungere obiettivi matematici, geometrici o di relazione.

FASE 2

1. Scegliere uno o più obiettivi formativi del curriculum progettato a inizio anno, relativo alla classe di appartenenza.
2. Leggere il libro del **Gladiatore** e soffermarsi su ciò che si ritiene significativo in base agli obiettivi didattici delle singole discipline e della classe.

Esempi:

Italiano: ascolto, lettura, comprensione del testo, tipologie testuali, analisi dei personaggi, riflessione linguistica

Geografia: ambienti, luoghi, orientamento, itinerari, toponomastica, vulcani, regioni, intervento dell'uomo

FASE 3

1. Proporre ai bambini di costruire il gioco del Domino del Gladiatore
2. Discutere e scegliere i materiali, le dimensioni e le immagini da inserire nelle varie tessere
3. Procurare il materiale (cartoncino, cartone, scatole della pizza, polistirolo riciclato, balsa, polistirolo o pannelli schiumati da modellismo, ecc.)
4. Decidere i 7 elementi per le tessere
 - In questo esempio:
 - I. La festa con la cassata di Oplontis (scheda: *Arte* - analisi del dipinto; *Italiano* - testo regolativo, la ricetta)
 - II. Tito che passeggia nelle strade (scheda: *Italiano* – descrizione del personaggio; *Geografia* - toponomastica)
 - III. Lucilla a scuola durante la merenda (scheda: *Italiano* - descrizione del personaggio; *Storia*- la scuola oggi e la scuola di Roma)
 - IV. Lo spettacolo dei gladiatori (scheda: *Italiano* – descrizione dei personaggi, analisi dei caratteri; *Arte* -ricerca di fonti iconografiche; *Motoria*- giochi come i gladiatori)
 - V. Il vulcano e l'eruzione (scheda: *Italiano* – testo informativo, descrizione, parti della poesia “La ginestra”; *Geografia* - i luoghi dei vulcani in Italia e nel mondo, *Scienze* - analisi del vulcano)

- VI. I gladiatori, Tito e Lucilla che aiutano le persone (scheda: *Italiano* – descrizione degli avvenimenti; *Religione* - considerazioni sul perdono e sul concetto di culto dei morti e vita oltre la vita, riflessioni sulle priorità della vita rispetto ai beni materiali; *Storia*- la religione di Roma e il Cristianesimo che avanza)
- VII. I ragazzi in mare, salvi (scheda: *Italiano* – descrizione del paesaggio, considerazioni sulla salvezza; *Geografia* - il mare)

5. Aiutare gli alunni a realizzare il gioco.
6. Preparare le informazioni da inserire nel libretto di istruzioni: storia del domino classico, descrizione, regole, schede per descrivere le illustrazioni delle tessere (come evidenziate al punto 4 o altre ritenute adeguate al percorso della classe).
7. Utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico della classe e possibilmente dividerlo con le altre classi.

FASE 4

Predisporre i compiti di realtà e relative griglie di osservazione.

Compiti possibili:

1. Costruzione del domino (esempio di progettazione alla pag. successiva)
2. Creazione di schede esplicative delle immagini scelte e del gioco
3. Costruzione del libretto di istruzioni
4. Traduzione del libretto in altra lingua (soprattutto in presenza di bimbi o bimbe stranieri) o in comunicazione aumentativa o semplificata (per l'inclusività)
5. Trasposizione digitale del libretto di istruzioni (competenze informatiche)
6. Vendiamo il nostro gioco per autofinanziamento



Compito di realtà n. 1

In coppia, o in piccolo gruppo, i bambini ideano e realizzano le tessere del domino usando i personaggi, gli ambienti e gli elementi più significativi del racconto dell'*Ultimo gladiatore* di Tiziana Bruno. Questo gioco verrà usato durante alcune attività strutturate e libere di matematica, geografia, italiano o altre discipline e in più nei momenti di gioco o durante la ricreazione.

Progetto:

- TITOLO: **COME TI PROGETTO E REALIZZO UN DOMINO**
- ATTIVITÀ PER LA CLASSE 4/5 Primaria – 1° classe Scuola Secondaria di I grado
- PRODOTTO FINALE: Domino di 28 tessere, da un lato il classico domino dei numeri a puntini (da nullo a 6) e dall'altro composto usando 7 scene tratte dal libro del Gladiatore.
- COMPETENZE DA VERIFICARE:
 - Comunicazione nella madre lingua
 - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
 - Imparare ad imparare
 - Competenze sociali e civiche
 - Spirito di iniziativa e imprenditorialità

- DISCIPLINE COINVOLTE:
 - Italiano
 - Matematica
 - Arte e immagine
 - Tecnologia
 - Convivenza Civile

- TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

scegliere in base alle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* e in base agli obiettivi del PTOF previsti per la classe di appartenenza

- FINALITÀ:

(esempi) Sviluppare la cooperazione, la creatività e il senso critico. Promuovere la collaborazione e la discussione (*brain storming*); sviluppare la capacità di risolvere problemi (*problem solving*); avviare gli alunni all'autonomia operativa e di pensiero attraverso la progettazione; avviarli alla collaborazione condividendo e accettando l'altrui pensiero; sviluppare lo spirito di imprenditorialità dovendo scegliere materiali adeguati e convenienti.

- STRUMENTI E MATERIALI:

un gioco del domino, il libro *L'ultimo gladiatore*, materiale di consumo, preventivi sul materiale da utilizzare, materiale per la costruzione delle tessere (solo in seguito, dopo la scelta).

- TEMPI:

Circa 3 mesi con laboratori settimanali.

- VERIFICA E VALUTAZIONE:

Osservazione degli alunni durante e alla fine del lavoro mediante griglie. Valutazione del prodotto finale (completezza, ordine, originalità ecc.).

- AUTOVALUTAZIONE:

Discussioni o griglie di osservazione individuali o di gruppo

- RELAZIONE FINALE da parte dei bambini con relative osservazioni sui punti di forza e/o di criticità.

N.B. preparare con cura il testo per la richiesta del compito (consegna) in base alle competenze e agli obiettivi che si vogliono raggiungere.

Il progetto è stato pensato e redatto dalla docente Antonietta di Nucci. Per contatti: ant1di@hotmail.com.
Per organizzare un incontro con l'autrice:

FRANCESCA VICI

francesca.vici@grupporaffaello.it

0717498579