



RELAZIONE DELL'ATTIVITA' "Diario dei laboratori del Museo"

Lavoro a classi parallele a.s. 2020-21

Gruppo di lavoro	Tempi: secondo quadrimestre	Settings: a <u>platea</u> , a <u>gruppi</u> , a isole, a ferro di cavallo, a
classi: QUINTE	<i>(indicare la durata ipotetica del laboratori)</i>	serpentone, a file frontali e parallele, ad anfiteatro, altro... <i>(sottolineare i setting suggeriti)</i>
Modalità e Metodologie: di ricerca, scoperta, laboratoriale, interdisciplinare (*)		
TITOLO: REGIUM LEPIDI		
a) OBIETTIVI SPECIFICI E TRASVERSALI <ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e apprendere gli elementi fondamentali che costituiscono una città - Scoprire e apprendere le origini della nostra città, la sua conformazione, le sue caratteristiche e i luoghi abitati dai bambini (le tracce romane esistenti, le fonti...) - Realizzare, costruire, rappresentare la città di Reggio Emilia di ieri - Realizzare, costruire, rappresentare la città di Reggio Emilia di oggi - Dagli edifici ai bisogni e alle esigenze dell'uomo... (religioso, difensivo, politico, economico, culturale, sociale) 		
b1) MATERIALE UTILIZZATO: <ul style="list-style-type: none"> - informatico/tecnologico - reperti del museo - stampe antiche - mattoncini e mappa per realizzare la città - materiale per realizzare un mosaico 		

b2) SCHEMA DESCRITTIVO ESPERIENZA LABORATORIALE:

- visione dei reperti romani
- lettura delle lapidi
- utilizzo della groma
- costruzione della mappa della città
- costruzione del mosaico

c) ESECUZIONE (fasi):

- indagine toponomastica sul nome della nostra città attraverso internet o la ricerca sui vocabolari (radice latina)
- analisi di cartine e mappe della città (analisi topografica)
- visione di filmati e documentari
- visita al museo
- visita e scoperta del centro storico della città, dei monumenti (Duomo), delle piazze, del museo diocesano
- ritorno al museo per utilizzare lo strumento fondamentale per la costruzione delle strade (groma)
- rappresentazione/costruzione a gruppi della mappa di Regium Lepidi
- rappresentazione/costruzione a gruppi della mappa della città di Reggio Emilia al giorno d'oggi
- rappresentazione/costruzione a gruppi della mappa di una città ideale vista con lo sguardo dei bambini
- realizzazione di un mosaico a seguito della visita al Duomo e ai musei
- condivisione del prodotto con gli operatori museali/esposizione in un'ala della scuola o del museo.

d1) LINK UTILI A SITI O REPOSITORY SUL TEMA

- video su Reggio Emilia ai tempi dei Romani (museo)
- Reggio Emilia vista dall'alto con google maps, immagini da droni

e) RIFLESSIONI SU POSSIBILI PUNTI DI FORZA E CRITICITÀ DELL'ESPERIENZA RIPROPOSTA A SCUOLA

PUNTI DI FORZA : gestione del tempo, conoscenza degli spazi e degli strumenti, possibilità di avere un feedback immediato da parte dei bambini e il rinforzo delle conoscenze apprese.

CRITICITÀ. A scuola: mancanza di esperti e di motivazione/curiosità verso la situazione non nota, di incisività del laboratorio, del Setting, della ricchezza di spazi, reperti, materiali visionabili solo in modo digitale, di risorse umane sia durante le attività che negli spostamenti.

LE METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE (*)

Le metodologie didattiche attive di cui abbiamo fatto esperienza al museo si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Sono state utilizzate una o più di una delle seguenti modalità di lavoro:

INTERDISCIPLINARIETA'

I bambini sono portati ad esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale è stata effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e le scienze, in modo tale da favorire una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

CIRCLE TIME

Il *circle time* è molto efficace nell'educazione socio-affettiva. I bambini sono disposti in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale ben prefissato. La successione degli interventi secondo l'ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte.

Il *circle time* facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

ROLE PLAYING

Il *role playing* consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. I bambini possono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data scienziati, esploratori, altri esseri viventi. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Come ogni tecnica di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, anche il *role playing* deve essere utilizzato come tale (a scopi formativi), deve avere delle sequenze strutturate e deve concludersi con una verifica degli apprendimenti.

COOPERATIVE LEARNING

Un'ottima metodologia inclusiva è il *cooperative learning*, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

PEER EDUCATION

L'obiettivo è modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills, cioè quelle abilità di vita quotidiana necessarie affinché ciascuno di noi possa star bene anche mentalmente. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "star bene", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore: esempio, le classi dei bambini di quinta che spiegano il museo ai bimbi dell'infanzia...

I bambini coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica e si affidano ai loro amici più grandi o di pari età.

FLIPPED CLASSROOM

L'approccio didattico del tipo "insegnamento capovolto" potrebbe permettere ai bambini di studiare prima di fare lezione in classe, anche attraverso dei video. Può sembrare banale, ma questo approccio, assegnando flessibilmente ad altri tempi e spazi la fase di trasmissione delle conoscenze, consente di "liberare" in classe un'incredibile quantità di tempo e, quindi, di poter curare maggiormente il momento del reale apprendimento, significativo, con il supporto di un docente-facilitatore. L'idea-base è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, il docente diventa una guida, una specie di "mentor", il regista dell'azione pedagogica.

DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale vissuta al museo, è naturalmente attiva. Privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per i bambini di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi

disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale (che si possono svolgere semplicemente nell'aula o in ambienti con attrezzature particolari), in cui gli studenti lavorano insieme al docente, si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

La referente per le classi quinte

Docente: Daniela Miolato