

Salvatore La Rosa e Maria Fontanabella

# Conoscere il mare... a distanza

Progetto in modalità DaD

## ***Destinatari:***

Alunni della classe 2<sup>^</sup> della scuola Primaria

## ***Introduzione***

L'emergenza sanitaria in atto ha costretto gli insegnanti ad una profonda riflessione metodologica e progettuale. Per creare percorsi didattici significativi, da proporre a distanza, è stato necessario analizzare alcuni degli "ingredienti" che mescolati insieme permettono che si realizzi la magia dell'imparare.

La scuola è il luogo in cui ogni bambino e bambina alimenta il proprio gusto per la scoperta attraverso: l'osservazione, il fare, il pensare, l'immaginare e il creare. Le discipline sono "occhiali" con lenti differenti mediante cui si impara a vedere, comprendere e amare i vari aspetti che costituiscono il mondo circostante. Infine gli interessi personali e le esperienze concrete sono il motore dell'apprendimento.

Partendo da questi presupposti e dalla necessità di lavorare a distanza è stato elaborato un progetto fondato sulla "scoperta" indiretta dell'ambiente marino. Il percorso ha interessato la classe seconda sezione A della scuola Primaria Anna Frank di Muggiò.

Gli alunni attraverso l'osservazione di opere d'arte di varie epoche che rappresentano il paesaggio del mare sono stati stimolati a: essere curiosi; fare relazioni tra le cose; dare il meglio di sé individualmente e partecipando ad attività in gruppi virtuali; aumentare il livello di padronanza delle proprie competenze utili ad imparare; cogliere gli aspetti peculiari dell'ambiente marino.

## **Inquadramento teorico**

### **La didattica a distanza**

La prima forma di didattica a distanza in Italia risale al 1960 quando il maestro Alberto Manzi fu selezionato dalla televisione di stato per condurre il programma "Non è mai troppo tardi". Lo scopo di questa trasmissione era quello di provare a raggiungere tutti gli italiani guidandoli ad uscire dalla condizione di analfabetismo.

L'insegnamento avveniva attraverso la diffusione di vere e proprie lezioni di scuola Primaria, prodotte dal docente che fungevano da stimolo all'esplorazione del mondo circostante oltre che da propagatori di contenuti di base.

L'unica strumentazione tecnologica di cui il maestro Manzi poteva avvalersi, era la televisione che dava la possibilità di raggiungere un vasto pubblico seppur con delle difficoltà poiché oltre a non essere molto diffusa non permetteva di: comunicare in maniera sincrona; di fornire un feedback; di porre domande per fugare dubbi. Nonostante queste limitazioni l'insegnante riuscì ad entrare nelle case degli italiani e ad iniziare un processo di alfabetizzazione linguistica e culturale necessaria per l'emancipazione di un popolo.

La didattica a distanza oggi, seppur mossa da esigenze sociali differenti, come quella proposta negli anni sessanta, deve assolvere al difficile compito di garantire l'istruzione eliminando le categorie spazio-temporali dell'insegnamento in presenza prevedendo nuove forme di espressione, nuovi canali e metodi di interazione tra i soggetti coinvolti nel processo di apprendimento: alunno-docente. Con la DaD gli spazi e i tempi diventano flessibili poiché i luoghi virtuali possono assumere un carattere individuale o di gruppo e la formazione può avvenire secondo modalità sincrone o asincrone. Questo offre ampi margini di libertà ma riduce le possibilità di fornire feedback efficaci e tempestivi e assottiglia notevolmente la possibilità di interazione tra pari e tra insegnante e alunno.

L'assenza del contatto fisico sociale, inoltre, porta ad un ripensamento delle metodologie didattiche in quanto esse, non potendo far leva sul supporto cognitivo del gruppo e sulla possibilità di attivare tutti i meccanismi che permettono di arrivare alla zona di sviluppo prossimale, devono tendere ad una personalizzazione dell'insegnamento modellato sul discente e che tengano conto, oltre che del livello di sviluppo di competenze personale, dell'atteggiamento dello studente in ottica di autonomia e responsabilità. Il docente, da parte sua, ricopre il ruolo di guida-stimolo, nonché di mediatore e consulente metodologico.

Una didattica di questo tipo non può essere sostenuta dagli stessi paradigmi cognitivi su cui si fonda l'apprendimento in presenza. Secondo il professor Nicola Paparella, la didattica a distanza necessitando delle TIC, conduce all'introduzione di nuovi modelli cognitivi interdisciplinari: la presentazione di azioni sequenziali, mediante algoritmi che razionalizzano il percorso da compiere per risolvere alcuni problemi; l'uso di strutture modulari complesse, organizzate secondo livelli crescenti e decrescenti di astrazione; l'utilizzo della simulazione

nello studio della realtà e dei risultati che si possono raggiungere, prendendo alcune decisioni di intervento, in merito ad una data situazione; l'adozione del problem-solving come strumento interpretativo della realtà capace di allenare e potenziare le competenze degli alunni; l'acquisizione della teoria secondo cui la conoscenza è un prodotto sociale, frutto di condivisione e collaborazione tra gli individui (a cura di Iervolino D., *e-learning tra nuova didattica e innovazione tecnologica*, "s.l.", Giapeto editore, 2015, pag. 34).

## **La metodologia dell'osservazione indiretta come strumento per lo studio della geografia.**

L'osservazione indiretta è una pratica che mette in relazione il soggetto con la realtà mediante filtri, rappresentazioni e vettori prodotti da altri come fotografie, quadri, materiali didattici, registrazioni audio, racconti e altro (*Squarcina in Malatesta S., Per fare l'albero ci vuole la carta: note per un curriculum geografico*, Guerini Scientifica, Milano, 2010, p.150). Attraverso questa modalità d'indagine si può contribuire ad aumentare l'interesse e la curiosità negli studenti per la geografia. In molti casi osservare dei quadri o vedere dei video porta i bambini ad immaginare mondi sconosciuti e lontani e a porsi delle domande. In altri aiuta a fare delle ipotesi che hanno lo scopo di dare una possibile spiegazione a qualche fenomeno. Infatti l'obiettivo di questa metodologia, come afferma De Vecchis, è quello di educare gli allievi a leggere il territorio, a comprenderne la sua organizzazione, a scoprire i rapporti tra fatti economici e gli elementi spaziali, tra gli avvenimenti storici e i fattori territoriali (*De Vecchis G. Staluppi G.A., Fondamenti di didattica della geografia*, UTET Libreria, Novara, 1997,, p.115).

Il lockdown a cui siamo stati sottoposti, privandoci della possibilità di esplorare, ha massimizzato le possibilità di utilizzo della osservazione indiretta. Lo studio esclusivamente indiretto ha permesso di poter studiare spazi che non è stato possibile esplorare in prima persona. Come accennato in precedenza, gli strumenti iconici rappresentano dei mezzi attraverso cui si può costruire un percorso di scoperta e di conoscenza. Le opere d'arte sono il mezzo non verbale, in grado di fissare e ricostruire la memoria collettiva e individuale, di documentare luoghi della geografia, di confrontare paesaggi anche lontani. Questo strumento mostra però delle criticità. Innanzitutto come afferma Squarcina: la rappresentazione è statica, il paesaggio è dinamico, non solo nel senso che durante l'osservazione diretta possiamo veder alcuni elementi del paesaggio in movimento, (...) un quadro rappresentano un ambiente in un determinato momento della giornata (...) mentre il paesaggio è in continua evoluzione (*Squarcina in Malatesta S., Per fare l'albero ci vuole la carta: note per un curriculum geografico*, Guerini Scientifica, Milano, 2010, p.99). Però questa sua fissità, non è solo uno svantaggio infatti i dipinti ci possono ritornare molto utili per effettuare confronti e paragoni. Basti pensare, per esempio, ad attività che vogliono verificare le influenze che l'aumento demografico può avere nei confronti dell'organizzazione urbanistica di una città. In questo caso si potrebbero mostrare immagini degli stessi quartieri della medesima città prima e dopo un fenomeno di forte flusso migratorio. Un'altro elemento di criticità legato all'uso delle

rappresentazioni iconiche è dato dal fatto che esse sono legate alla soggettività di chi ha scelto il particolare punto di vista dal quale è stata ritratta la scena. In molti casi, infatti, questo può generare confusione e può non mostrare la realtà nella sua interezza. Per questo è necessario, a monte, compiere un'attenta analisi delle immagini da utilizzare per le attività didattiche provando a cercare materiali che mostrino punti di osservazione diversi e che diano uno sguardo d'insieme. L'abilità di osservare, cioè di dare una "lettura" critica del materiale che viene visionato, non si acquisisce automaticamente ma deve essere esercitata. Per cui risulta necessario predisporre un percorso che gradualmente abitui l'occhio a cogliere elementi utili per fare delle inferenze e per attribuire possibili cause ai fenomeni che si osservano.

## **UDA**

### **Conoscere il mare... a distanza.**

La didattica della geografia non si prefigge più di insegnare soltanto nozioni, ma soprattutto metodi di utilizzazione e di confronto delle informazioni disponibili (*De Vecchis G. Staluppi G.A., Fondamenti di didattica della geografia, UTET Libreria, Novara, 1997, p. 33*).

Il presente percorso di osservazione indiretta, condotto da remoto, si propone di indurre alla familiarizzazione con l'ambiente marino per giungere a CONOSCERE AMARE e PROTEGGERE IL MARE.

Obiettivi disciplinari:

- Riconoscere gli elementi e i principali "oggetti" geografici fisici che caratterizzano i paesaggi marini;
- Individuare analogie e differenze tra i diversi ambienti marini;
- Acquisire un linguaggio tecnico disciplinare;
- Ricavare informazioni geografiche da strumenti di osservazione indiretta;
- Sviluppare capacità di analisi, sintesi e valutazione;
- Organizzare in maniera logica i concetti.

#### **Attività 1: Il concetto geografico di mare**

##### **Materiali:**

Quadri (Magritte R.- il Seduttore, Dèlacroix E.- Il mare dalle alture di Dieppe, Van Gogh V.- Il mare di Les Saintes Maries de la Mer); app di gioco creata con LearnigApp; file word contenente i cartellini da colorare.

##### **Strumenti:**

Google meet, LearningApp tool; computer/tablet; Office Word.

##### **Tempi**

1 ora

##### **Descrizione dell'attività:**

I bambini, in videoconferenza divisi in gruppi da 3, ricevono uno dei quadri scelti dall'insegnante da osservare. Successivamente viene fornito loro un file di Word contenente dei cartelli da colorare, mediante l'uso dello strumento evidenziatore. Ogni riquadro contiene una parola. Gli alunni sono invitati a colorare solo le parole che "c'entrano" con il quadro.

In seguito si chiede loro di accedere all'App "Scopri e impara" creata dai docenti (<https://learningapps.org/view13196287>) e di provare ad inserire le parole colorate precedentemente. Si giungerà ad una prima definizione geografica di mare.

## **Attività 2: il concetto geografico di costa**

### **Materiali:**

Quadro (Cammarata A.- Paesaggio marino); computer/tablet; App "Costa sì costa no".

### **Strumenti:**

Google meet; Google Jamboard; computer/tablet; Learningapps tool.

### **Tempi:**

2 ore

### **Descrizione dell'attività:**

Attraverso una osservazione indiretta a distanza del quadro del pittore siciliano Cammarata A., effettuata mediante Google meet, si stimolano i bambini a focalizzare l'attenzione alla porzione del quadro dove l'acqua del mare incontra la terra. Mediante domande stimolo si giunge alla conclusione che lo spazio individuato si definisce costa. Infine si chiede di provare a giocare con l'App di gioco "Costa sì Costa no" (<https://learningapps.org/watch?v=phqqzvezn20>) per fissare il concetto geografico di costa e creare un'associazione tra terminologia e immagine mentale.

## **Attività 3: i diversi tipi di costa.**

### **Materiali:**

Quadro gruppo A (Picasso P. - La Playa della Barceloneta); quadro gruppo B (Zavatta F.- Cliffs Moher); quadro gruppo C ( Gauguin P. - Rocce nel mare).

### **Strumenti:**

Google meet; Learningapps tool; Google form; computer/tablet; Office Word.

### **Tempi:**

2 ore

### **Descrizione dell'attività:**

Attività in gruppo: gli alunni sono divisi in tre gruppi. Ad ogni gruppo si assegna un quadro da osservare e descrivere attraverso uno schema guida creato con Google form. Dopo aver completato l'osservazione guidata del quadro assegnato, i tre gruppi producono una descrizione in Word, che contiene tutte le informazioni ricavate, del dipinto.

Gruppo A (alta e rocciosa)

<https://forms.gle/9ANisTj7r3q7dkA26>

Adesso mettete insieme tutte le informazioni che avete ricavato compilando il quiz e provate a descrivere il dipinto.

Gruppo B (bassa e sabbiosa)

<https://forms.gle/sYJa32ahGW2fZyty8>

Adesso mettete insieme tutte le informazioni che avete ricavato compilando il quiz e provate a descrivere il dipinto.

Gruppo C (bassa e rocciosa)

<https://forms.gle/R32DvpqhtBwi9kLz6>

Adesso mettete insieme tutte le informazioni che avete ricavato compilando il quiz e provate a descrivere il dipinto.

#### **Attività 4: il concetto di onda**

##### **Materiali:**

Quadri (Hokusai - La Grande Honda; Willaerts A.- Il mare in tempesta; Turner W. - Il naufragio)

##### **Strumenti:**

Google meet; Google Jamboard.

##### **Tempi:**

2 ore

##### **Descrizione dell'attività:**

Attraverso una lezione dialogata a distanza, l'insegnante mostra e stimola la riflessione collettiva per giungere che il mare è in continuo movimento e partendo dai racconti dei bambini si giunge a definire il concetto di onda e a stabilire che il vento provoca il moto ondoso.

Esempi di domande stimolo: Osservando il quadro cosa potresti dire del mare? - Come lo definiresti? Poco mosso, molto mosso? TI è mai capitato di vedere il mare mosso? Cosa ricordi?

#### **Attività 5 Le maree**

##### **Materiali**

Gioco "Osserva e collega" (<https://learningapps.org/watch?v=p9868an8n20>); quadri (Webb J. - Mont Saint ; Mont Saint Michel).

##### **Strumenti:**

tool LearningApp; computer/tablet; Google meet; Youtube.

##### **Tempi:**

2 ore

##### **Descrizione dell'attività:**

Inizialmente viene proposto il gioco: "Osserva e collega" in cui i bambini devono leggere due descrizioni e abbinarle al quadro corretta. Successivamente, attraverso una lezione dialogata a distanza, si porta gli alunni a individuare che i due luoghi ritratti nei quadri sono gli stessi e che quello che modifica il paesaggio è il livello del mare. Infine si chiede ai bambini di provare ad indovinare chi ho cosa possa essere la causa. Utilizzando domande stimolo che inducono a fare

delle similitudini tra calamite e Luna, si giunge a stabilire che la causa di questo fenomeno è la Luna che attira a sé l'acqua del mare.

Visione del video Grande marée au Mont-Saint-Michel ( <https://youtu.be/SEJWqa9sHIA>)

### **Attività 6: Noi piccoli artisti**

#### **Materiali**

Materiali di riciclo; fogli; colori a tempera; pennelli; pastelli; pennarelli; pastelli a cera.

#### **Strumenti**

Casella di posta elettronica, fotocamera o smartphone.

#### **Tempi:**

scelto dallo studente

#### **Descrizione**

Ogni alunno crea un disegno o un manufatto, che rappresenti un ambiente marino e poi invia una foto attraverso una mail.

### **Attività 7: Verifica finale**

#### **Materiali**

Gioco "Alla scoperta del mare... a distanza"

#### **Strumenti:**

Piattaforma di gioco Kahoot!

#### **Tempi:**

1 ora

#### **Descrizione**

Ogni bambino accede alla piattaforma, da tablet o pc, e giocando svolge la verifica creata con i tool presenti sulla piattaforma Kahoot!

Al termine dell'attività i dati delle risposte vengono tabulati e viene fornito un feedback individualmente.

<https://create.kahoot.it/share/alla-scoperta-del-mare-a-distanza/537a3b0c-d6dd-4380-8fff-16a49459df11>



**RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL LIVELLO DI PADRONANZA DELLA  
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE  
CULTURALI**

	<b>LIVELLO A</b>	<b>LIVELLO B</b>	<b>LIVELLO C</b>	<b>LIVELLO D</b>
<b>Strutture di INTERPRETAZIONE</b>	<p>Coglie tutte le caratteristiche salienti del paesaggio marino.</p> <p>Riconosce tutti i movimenti del mare e mette in relazione coerentemente causa ed effetto.</p>	<p>Coglie alcune caratteristiche salienti del paesaggio marino.</p> <p>Riconosce alcuni i movimenti del mare e mette in relazione coerentemente causa ed effetto.</p>	<p>Commette errori nel cogliere le caratteristiche salienti del paesaggio marino.</p> <p>Commette errori nel riconoscere i movimenti del mare e nel mettere in relazione coerentemente causa ed effetto.</p>	<p>Solo se guidato individua gli elementi del paesaggio marino.</p>
<b>Strutture di AZIONE</b>	<p>Realizza un manufatto o un quadro ricco di particolari.</p>	<p>Realizza un manufatto con alcuni degli elementi del paesaggio marino.</p>	<p>Realizza un manufatto essenziale.</p>	<p>Solo se guidato realizza un manufatto essenziale.</p>
<b>Strutture di AUTOREGOLAZIONE</b>	<p>Motiva la scelta in maniera coerente e dettagliata rispetto alle caratteristiche del paesaggio.</p>	<p>Motiva la scelta in maniera coerente rispetto alle caratteristiche del paesaggio marino commettendo errori.</p>	<p>Nel motivare la scelta commette errori di coerenza rispetto alle caratteristiche del paesaggio marino.</p>	<p>Solo se guidato motiva la scelta.</p>

### ***ESITI CONCLUSIVI***

Al termine del percorso didattico i bambini, a livelli di sicurezza differenti, hanno dimostrato di saper definire utilizzando il linguaggio tecnico disciplinare di base il mare e la costa. Hanno compreso i fenomeni delle maree e del moto ondoso e hanno saputo spiegare le cause che li determinano. Inoltre hanno individuato le analogie e differenze tra i diversi ambienti marini sapendo riconoscere e descrivere gli elementi che distinguono i diversi tipi di costa. Gli studenti, grazie al progetto didattico, hanno avuto la possibilità di migliorare le loro abilità di osservazione e hanno mostrato di saper cogliere dettagli sempre più impliciti. Inoltre sono stati in grado di ricavare, anche con l'aiuto di schemi guida, informazioni geografiche osservando i quadri proposti e di saperli descrivere.