

SECONDO MODULO

TANTI MODI PER COMUNICARE

*Le attività proposte di seguito integrano il lavoro avviato con il modulo “Un messaggio misterioso”, ma mentre le precedenti si basavano su alfabeti con corrispondenza segno/fonema (corrispondenza della quantità), si vuole ora passare ad esempi di comunicazione in cui un messaggio completo sia espresso con un’ unico gesto, disegno, simbolo, suono...
Le due unità non hanno una scansione rigida ma saranno le risposte, le curiosità, le richieste della classe a determinare il passaggio e l’ intreccio delle attività presentate nei moduli.*

Prerequisiti

Prerequisiti generali

- ✓ Varietà di esperienze sensoriali ed immagini mentali
- ✓ Capacità di formulare ipotesi
- ✓ Conoscenza intuitiva di significante, significato
- ✓ Capacità di porsi e risolvere problemi legati all’ esperienza

Prerequisiti disciplinari

- ✓ Capacità di decifrare e comprendere un messaggio in codice
- ✓ Acquisizione maggiormente consapevole del concetto di convenzione
- ✓ Conoscenza degli elementi fondamentali della struttura della frase(soggetto, predicato, espansione)

Prerequisiti informatici

- ✓ Capacità di presentare semplici descrizioni operative di tipo sequenziale
- ✓ Capacità di elaborare informazioni

Obiettivi specifici

Obiettivi informatici

- ✓ Ricostruire cronologicamente la successione di semplici azioni necessarie per raggiungere un obiettivo prestabilito
- ✓ Avviare a riconoscere, inventare, utilizzare algoritmi
- ✓ Acquisire il concetto di procedura, sequenzialità, ricorsività

Obiettivi disciplinari

- ✓ Utilizzare legami e combinazioni con l’ uso di iconogrammi e ideogrammi
- ✓ Costruire ed operare con codici diversi adeguati alla situazione
- ✓ Analizzare una situazione ricavarne problemi emergenti, descrivere la procedura per risolverli
- ✓ Usare correttamente la lingua orale e scritta per descrivere situazioni

Tanti modi per comunicare

Si invitano gli alunni a scoprire, nell'ambiente scolastico, esempi di comunicazione che non si avvalgano esclusivamente del codice verbale.

La classe propone molteplici esempi di messaggi.

Si passa successivamente, su proposta dei bambini ad analizzare altri ambienti: la casa, la strada,

In questa prima fase gli esempi vengono elencati liberamente nel corso della conversazione, successivamente, gli alunni vengono suddivisi in gruppi, ciascuno dei quali deve annotare i messaggi di un determinato ambiente

Questo è il lavoro svolto dagli alunni

Tanti messaggi.....a scuola	Tanti messaggi.....a casa	Tanti messaggi.....per strada
<p>Alzare la mano per parlare</p> <p>La campanella della ricreazione</p> <p>Le tre campanelle delle prove di evacuazione o di un incendio vero</p> <p>Il segnale per le uscite di sicurezza</p> <p>I disegni di maschio e femmina sulle porte dei bagni</p> <p>La maestra che alza la mano con l'indice per chiedere silenzio</p>	<p>Il fiocco azzurro sulla casa di Matteo perché è nato suo fratello</p> <p>Il cartello con il divieto di entrare sulla porta della camera della sorella di Chiara</p> <p>Le freccette sullo stereo e sul videoregistratore</p> <p>La fiamma con la croce sull'alcool</p> <p>Il disegno del ferro da stiro con i pallini sull'etichetta dei pantaloni</p> <p>I tre pallini sul ferro da stiro</p> <p>Un disegno di una mano immersa nell'acqua sulle etichette di tanti vestiti</p>	<p>Il semaforo</p> <p>I segnali stradali</p> <p>Il cartello con H che vuol dire ospedale</p> <p>La sirena dell'ambulanza</p> <p>La sirena dei pompieri</p> <p>Quelli che fanno autostop con la mano</p> <p>La croce verde della farmacia</p> <p>Le lettere PT della posta</p> <p>Le campane di mezzogiorno</p> <p>I disegni sui cartelli dei cantieri</p>

I bambini hanno trovato anche altri messaggi che non riuscivano a inserire nelle tabelle:

fare le corna; dire sei picchiato o sei matto con un gesto, dire non mi interessa con un gesto; il cartello vietato fumare; i segnali della morte sui tralicci dell'elettricità; i segnali di pericolo nella cucina della mensa; lo sparo che dice via nelle gare di corsa, il gatto che fa le fusa perché è soddisfatto, il gallo cedrone che fa la danza per conquistare la femmina,...

Gli alunni erano particolarmente attivi per trovare esempi della comunicazione animale, che si realizza non solo con i versi, ma anche con posture, movimenti, colori,...

Sono stati proposti la visione di una videocassetta sul comportamento animale (Il corteggiamento) e alcuni brevi .

Sono inserite due attività a titolo esemplificativo.

Segue un'attività collettiva con confronti e riflessioni sui messaggi trovati e viene chiesto agli alunni di classificare i messaggi in base alle loro caratteristiche e non in base all'ambiente in cui sono proposti. Facilmente gli alunni individuano messaggi che si avvalgono di suoni, immagini, gesti.

Viene proposta, dopo aver consegnato ad ogni alunno la fotocopia delle tabelle precedenti, un'attività individuale.

Si invitano gli alunni ad inserire anche altri messaggi e a scrivere, al termine del lavoro eventuali, difficoltà ed eventuali idee per continuare il lavoro.

Un alunno ha segnalato l'incertezza di inserire alcuni messaggi in due colonne perché usano contemporaneamente due codici e ha spiegato: "Quando la mamma sente la sirena, mentre siamo in macchina, per sapere che cos'è guarda anche nello specchietto e solo allora riconosce bene di cosa si tratta: ambulanza, pompieri, polizia."

*Tre alunni hanno scritto che a volte il codice della scrittura è presente accanto a disegni. "Nei segnali stradali ci sono a volte delle scritte per le distanze o le velocità."
"Codici si aiutano a vicenda per essere sicuri di farci capire bene."*

Quasi tutti gli alunni hanno segnalato proposte per continuare l'attività; i suggerimenti simili sono stati raggruppati.

Dieci alunni hanno proposto di andare "a caccia di messaggi dal vivo", uscendo e segnando tutti i messaggi di un percorso.

Due alunni hanno proposto di fare un cartellone dei messaggi individuati rappresentandoli con i disegni o incollando, se possibile, i simboli "come le etichette dei vestiti, le istruzioni di giochi, le etichette di detersivi."

Due alunni hanno osservato che a volte è meglio usare le parole, a volte è meglio usare i disegni di cui tutti capiscono il significato.

Un alunno ha scritto "Volevo aggiungere i messaggi dell'arbitro in una partita di calcio, ma non sapevo dove metterli"

Si è cercato di tener conto di tutte le proposte.

Come compiti per casa del fine settimana si è fatto scegliere un percorso e si sono fatti registrare tutti i messaggi.

Durante la ricreazione pomeridiana un gruppo di volontari (tutte femmine) ha iniziato a disegnare le diverse situazioni di comunicazione per farne un cartellone; da casa hanno portato le varie etichette.

In classe si è proposto l'esempio del calcio, sottolineando come per comunicare, anche in uno stesso contesto, ci si avvalga di più codici.

LINGUAGGI DIVERSI

Gli esperti di calcio della nostra classe ci hanno spiegato che durante una partita vengono dati molti messaggi: con i gesti, con i suoni, con i colori, con le parole, con i numeri.

UN FISCHIO = inizio partita
fallo, quindi gioco fermo
goal

DUE FISCHI = fine primo tempo

TRE FISCHI = fine partita



= ammonizione



= espulsione

Il guardialinee che sventola la bandiera indica un fuorigioco.

La fascia sul braccio di un giocatore indica che è il capitano della squadra.

I numeri sulle maglie dei giocatori indicano, generalmente, il loro ruolo nel gioco.

I colori delle maglie sono simbolo della squadra e vengono cambiate solo per non confondersi con squadre simili (es. Udinese – Juventus).

Ogni allenatore usa, poi, un suo linguaggio particolare di gesti, urli, fischi, che è compreso solo dai suoi giocatori, è una specie di codice segreto della squadra.

Anche altri sport usano altri linguaggi specifici.
Alice si è informata sulla Formula1

	PRONTI ALLA PARTENZA		PARTENZA
	FARSI DOPPIA RE		PERICOLO NON SORPASSARE
	SOSPENSIONE GARA		AUTO SQUALIFICATA
	ARRIVO FINE GARA		

Vengono proposte attività individuali di veloce esecuzione.

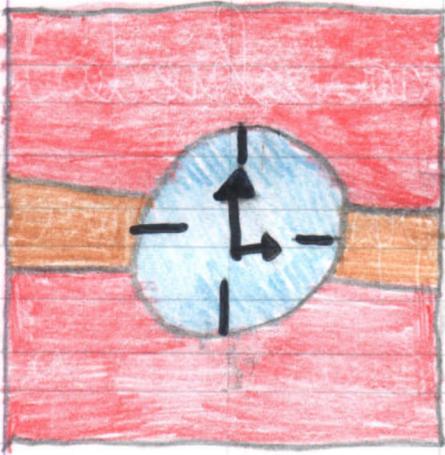
Nelle due schede sono inseriti anche dei messaggi che gli alunni non potranno decifrare (in questi casi dovranno spiegare che non comprendono il messaggio perché non conoscono il codice) e dei messaggi che sono esprimibili solo con l'uso del codice verbale per cui non possono essere "tradotti"

LEGGI I MESSAGGI E TRADUCI A PAROLE



WIR SIND
NEUNZEHN
SCHÜLER

UND ZWEI
LEHRERIN



Osservazioni

**LEGGI I MESSAGGI E TRADUCILI UTILIZZANDO I LINGUAGGI
PIÙ EFFICACI**

Tra 100 metri c'è una curva a destra	
Questa camicia non si può stirare	
Oggi ho giocato e mi sono divertito	
Fate largo, siamo i pompieri, lasciateci passare	
Il fallo è stato molto pesante: lei deve abbandonare il campo	
Il liquido contenuto in questo flacone è infiammabile	

Osservazioni

Verificato che gli alunni sono ormai consapevoli dell'esistenza di più codici, alfabetici e non, e del fatto che si può scegliere un codice o l'altro in base alla sua efficacia in quella situazione specifica, viene proposta una nuova attività usando dei disegni per creare delle frasi.

Il lavoro offre diverse opportunità e, nel nostro caso, rappresenta un'applicazione del calcolo combinatorio alla riflessione sulla lingua (struttura della frase).

L'insegnante stabilisce il codice per evitare perdite di tempo e lo presenta in questo modo:

 Laura	 parla	 a scuola
 Andrea	 canta	 in palestra
 La maestra	 gioca	 nel prato

I soggetti sono riquadrati in verde;

i predicati verbali sono riquadrati in rosso;

i complementi di luogo (*questi vengono indicati ai bambini come COMPLETEmenti della frase, in quanto non conoscevano ancora i complementi e per sottolinearne la funzione "accessoria" alla frase minima*) sono riquadrati in giallo.

In questa schematizzazione, abbiamo usato i tre colori per disegnare i diversi soggetti, predicati, complementi

E' stata subito proposta ai bambini la seguente attività:

USANDO I SIMBOLI FORMA IL MAGGIOR NUMERO DI FRASI POSSIBILI, MANTENENDO L'ORDINE DEI COLORI
--

Gli alunni hanno aderito con entusiasmo a quest'attività per loro piacevole:

scrivere con i disegni

Dopo aver scritto 12-14 frasi la quasi totalità degli alunni riteneva di aver concluso il lavoro e, se sollecitata a continuare, ripeteva le frasi già scritte.

Due alunni, in un tempo breve, hanno presentato, con incredulità dei compagni, 27 frasi. Tiziano ha spiegato il suo modo di procedere, ma per i compagni non risultava chiaro; è stata allora proposta un'attività di classe.

La maestra ha distribuito dei cartellini(4x5 cm)e ha fatto disegnare i vari soggetti, predicati, complementi. Il lavoro è stato svolto a coppie e ad ogni coppia è stato assegnato un disegno.

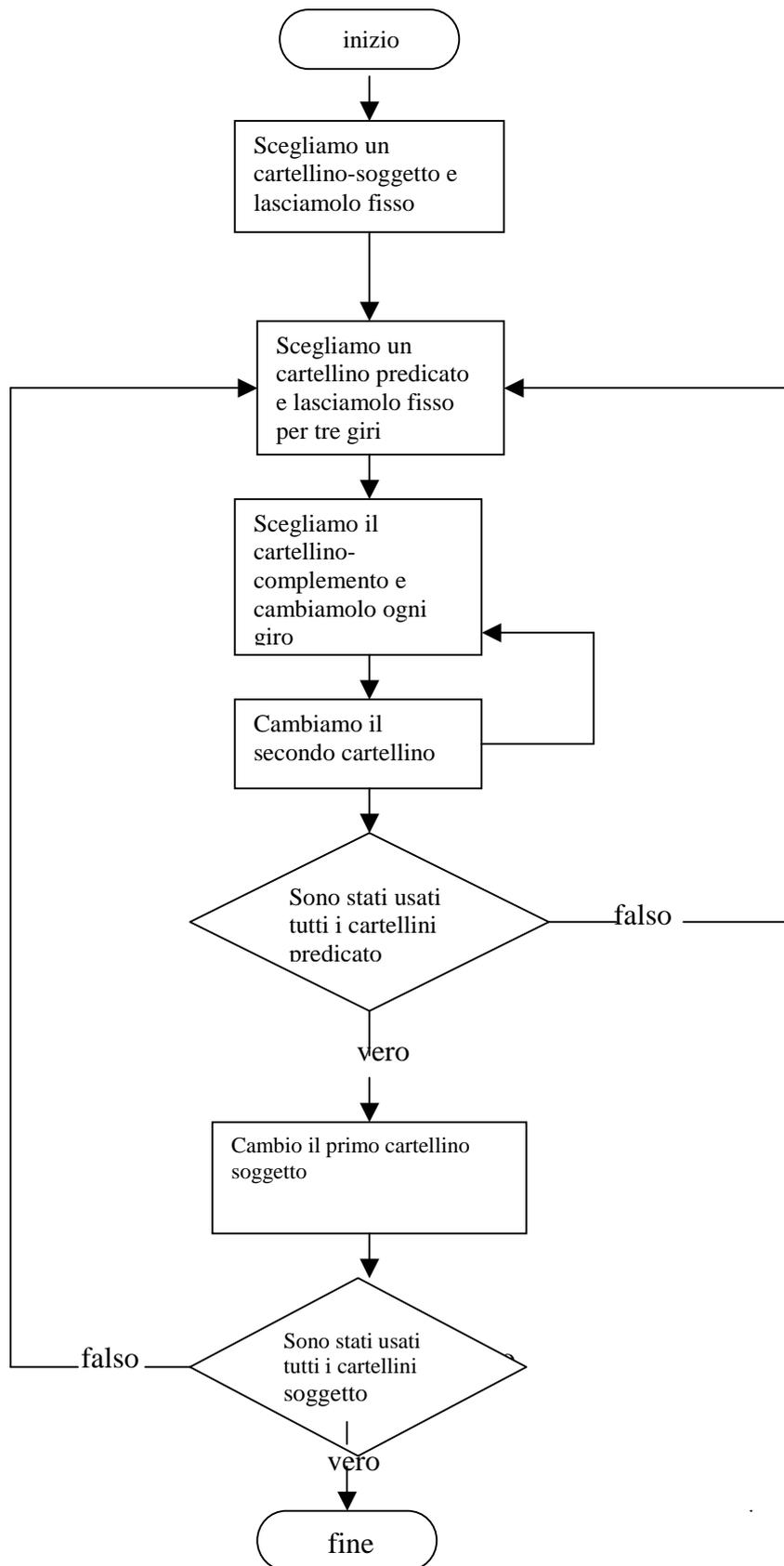
Quando un notevole numero di cartellini era pronto sono state proposte attività di codifica e decodifica alla lavagna .

I bambini si sono così resi conto che le frasi erano molto più numerose di quelle scritte da loro e hanno ascoltato con più interesse la spiegazione di Tiziano: "Io non ho lavorato a caso, ma ho seguito un ordine; prima ho fatto fare tutto e dappertutto a Laura, poi ad Andrea e poi alla maestra"

La maestra ha proposto di incollare su un cartellone le frasi, nell'ordine di Tiziano, e di descrivere a fianco la procedura seguita. Via via che il lavoro procedeva !7 bambini su 19 sono riusciti a prevedere la frase successiva, perché avevano compreso il metodo del compagno.

Inserire foto n 1

Si è tentato di descrivere la procedura con un diagramma.



E' stata poi proposta un'altra attività che aiutasse i bambini a trovare, in questo, e in casi simili tutte le possibili combinazioni.

La maestra ha costruito un semplice contatore manuale

Sono state fornite ai bambini le istruzioni per realizzarlo

Il contatore è stato poi riutilizzato in corso d'anno per altre attività (ambito linguistico e ambito matematico).

Un bambino riguardo alle fiabe aveva commentato. –Gira e volta, maestra, le fiabe sono tutte uguali.

Con l'uso del contatore si è voluto sottolineare che con un numero limitato di elementi le combinazioni sono già molte e che la struttura della fiaba viene sempre mantenuta. Nella prima rotella erano inseriti i possibili protagonisti, nella seconda gli antagonisti, nella terza gli elementi magici o i salvatori.

Il giorno seguente viene proposto agli alunni di comunicare gli stessi messaggi con varie posture del corpo.

Viene stabilito che: il braccio destro rappresenta il soggetto

Laura 

Andrea 

La maestra 

Il braccio sinistro rappresenta il predicato verbale

Parla 

Canta 

Gioca 

la posizione delle gambe(unite, divaricate, incrociate) rappresenta il complemento

a scuola 

in palestra 

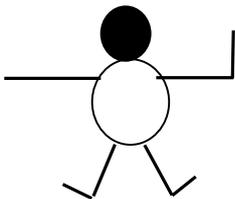
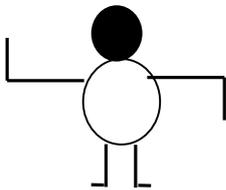
nel prato 

Si gioca a mimare le diverse frasi e a farle decifrare ai compagni, successivamente si rappresentano con disegni stilizzati i diversi soggetti, predicati, complementi e si passa da un codice all'altro.

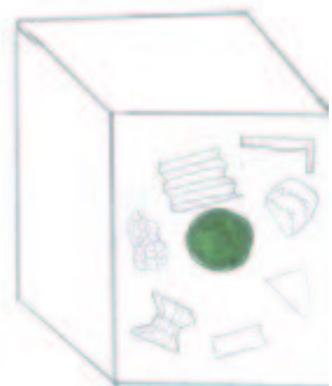
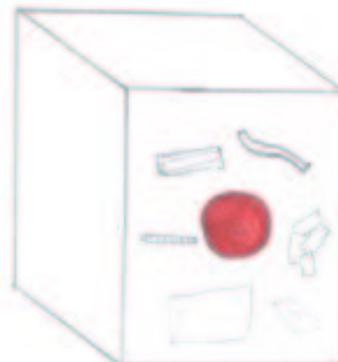
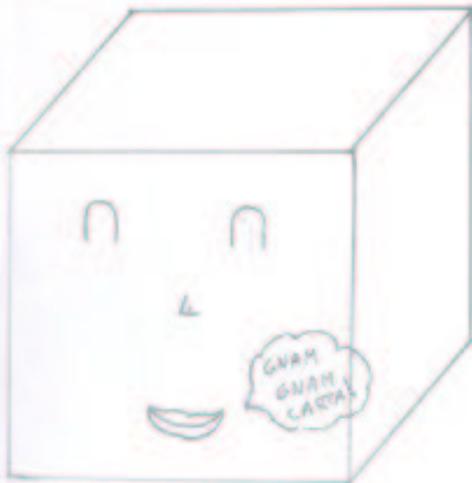
Traduci con il codice dei disegni ,con il codice del corpo o con il codice alfabetico le varie frasi

La maestra canta in palestra

Andrea canta a scuola



Si è evoluto inserire a conclusione di questo lavoro un'attività non programmata dalle insegnanti, ma completamente scaturita dagli alunni.



La scatola “Mangiacarta”

Abbiamo costruito una scatola “Mangiacarta” per i bambini di classe prima. Strumento utile, come da noi sperimentato sin dalla classe prima, per raccogliere la carta da riciclare.

I compiti che ci siamo posti come bambini di classe quinta:

- insegnare ai più piccoli a rispettare la natura;
- insegnare a collaborare per uno scopo;
- estendere il comportamento anche al di fuori della scuola.

La realizzazione ha previsto diverse fasi di lavoro.

Abbiamo osservato la nostra scatola, che è decorata con immagini e parole, per scegliere quali siano gli aspetti più comprensivi per trasmettere ai bambini piccoli il messaggio di riciclare la carta per la salvaguardia ambientale.

Le nostre decisioni per la sua realizzazione sono:

- renderla piacevole e allegra;
- privilegiare le immagini e i colori escludendo le parole;
- utilizzare il significato dei colori:
 - VERDE = sì per carta e cartoncino;
 - ROSSO = no per bucce, involucri di plastica, ecc;
- inventare una filastrocca per consigliare come utilizzare la scatola.