



UNITÀ DIDATTICHE

DOSSIER DI UNITÀ

4. L'isola della scoperta

UNITÀ DIDATTICHE

4. L'isola della Scoperta

© Cittadella della Letteratura per Ragazzi
Via • 12012 Boves
Tel. • Fax
E-mail: info@cittadella-letteratura-ragazzi.org

Sommario

Motivazioni generali del progetto	1
-----------------------------------	---

SCHEDA PRESENTAZIONE

Autore	2
Titolo	2
Argomento Generale	2
Finalità Generali	2
Obiettivi generali	3
Sintesi dell'Unità	3
Luogo di svolgimento	4
Tempi di svolgimento	4
N. di classi coinvolto	4
N. di allievi coinvolto	4
Sintesi metodologie	4
Criteri di valutazione	5
Valutazione sintetica	6

TAGLIO UNITÀ

Titolo	7
Analisi delle variabili	7
Prerequisiti	8
Quadro sintetico	9

ANALISI OBIETTIVI

Quadro 1	12
----------	----

FASI ATTIVITÀ

Modulo 1	14
Modulo 2	15
Modulo 3	16
Modulo 4	17

Motivazioni generali al progetto

Un progetto per sperimentare le unità didattiche introduttive alla Visita alla Cittadella della Letteratura per Ragazzi.

Un progetto per sperimentare.

Il progetto “**A scuola di motivi**” ha lo scopo di progettare e sperimentare in anteprima alcune unità didattiche che precedono la visita alla Cittadella e alcune che invece seguono la visita, intese come completamento del lavoro effettuato in classe. Tali unità in questa prima fase di sperimentazione risulteranno estremamente semplificate ma costituiranno la base del lavoro successivo, quando dovranno (entro la fine del 2004) essere pronti progetti specifici relativi a itinerari culturali che trovino nella visita alla Cittadella il loro culmine.

Il motivo letterario come base di lavoro

Il punto di focalizzazione di tali progetti sarà presumibilmente il motivo letterario, per favorire l'accostamento alla Cittadella come un punto d'arrivo della riflessione culturale legata alla lettura e al tempo stesso come punto di partenza per ulteriori e più approfondite indagini letterarie.

I criteri di verifica sperimentale

In questo primo corpus di materiali didattici confluiscono in quantità massiccia i dati legati alla progettazione della Cittadella. Tali dati vengono sottoposti a verifica sperimentale con l'applicazione il più puntuale possibile dei seguenti criteri:

- **modularità** (unità didattiche modulari pensate in senso curricolare) *In questa fase del lavoro la modularità è limitata a un ordine di scuola (E1 = elementare del 1° ciclo; E2 = elementare del 2° ciclo; M = Media) ma verrà in seguito ampliata a tutti gli ordini.* La modularità sarà un criterio interno alla strutturazione delle unità, che non saranno in tal modo frazionate per ordine di scuola.
- **brevità.** *In questa fase del lavoro le unità prevedono tre quattro lezioni al massimo per lo svolgimento. In seguito ogni unità prevederà scansioni di lavoro più lunghe e articolate.*
- **apertura** *Ogni unità sarà 'aperta', nel senso che potrà contenere agganci con la programmazione curricolare della classe. La finalizzazione alla visita sarà pertanto collocata in secondo piano, anche se sarà comunque presente.*

Scheda sintetica dell'Unità

Tra viaggi e viaggiatori, il panorama delle isole nella letteratura per ragazzi è quanto mai vasto e ricco.

Ben diceva Guido Fink in un interessante saggio intitolato *'L'isola che non c'era'* che classificare le isole create dalla fantasia umana nel panorama letterario mondiale aveva lo stesso senso che classificare i personaggi teatrali in categorie come 'grassi' e 'magri'. Tanto vario è il panorama dei luoghi esotici toccati dai grandi viaggiatori della fantasia da rendere utile un piccolo Baedeker immaginario che orienti il lettore, soprattutto se giovane, per evitargli inutili pericoli come la noia, il disinteresse o, peggio, l'ignoranza.

Autore

Équipe di progettazione Cittadella della Letteratura per Ragazzi

Titolo

L'isola della scoperta

Argomento generale

I viaggi e le isole

Finalità generali

La finalità generale di questa unità è quella di accostarsi alla letteratura del viaggio per arredare tre *'frames'* mentali: il viaggio, l'isola, la scoperta. Esistono infatti importanti relazioni tra questi tre elementi e la capacità di individuare stimoli d'interesse nella lettura di libri i viaggi può essere una molla per riflettere sul senso della scoperta nella propria vita e più in generale nella società d'appartenenza.

Obiettivi generali

- Conoscere mondi e motivi letterari in relazione a esigenze personali o a modelli narrativi individuati
- Comprendere il valore e il significato culturale, esperienziale e simbolico dei motivi letterari e dei mondi ad essi connessi
- Saper individuare differenze e analogie in testi che trattano lo stesso motivo letterario

Sintesi dell'Unità

Durante le attività legate all'unità verranno presentati dieci interessanti viaggi per isole presenti nella storia della letteratura per ragazzi.

La selezione dei viaggi è la seguente:

1. Il viaggio di Robinson Crusó
2. L'isola misteriosa
3. L'isola del Tesoro
4. I Robinson Italiani
5. Peter Pan
6. Paperino e l'isola inabitabile
7. Il signore delle Mosche
8. Un'isola tutta per me
9. Moers: Le tredici vite e mezzo del Capitano Orso Blu
10. L'isola del tempo perso

Unitamente alla conoscenza dei viaggi si lavorerà sulla struttura narrativa del motivo 'viaggio' (che sottende in realtà quello della scoperta). Verranno analizzate alcune schematizzazioni ricavate dai viaggi sopra in esame e i ragazzi cercheranno di ottenere uno schema di natura generale pronto per essere arredato in modo più circostanziato.

Infine si proporranno all'attenzione dei ragazzi 10 grandi viaggiatori per preparare al gioco delle carte del viaggio e alla consultazione di un portolano di fantasia. Ecco l'elenco dei 10 viaggiatori:

1. Robinson Crusó

2. L'ingegner Cyrus Smith
3. Jim Hawkins
4. Piccolo Tonno
5. Wendy
6. Paperino
7. Ralph
8. Paddy
9. Orso blu
10. Giulia

Correderà l'unità un'attività legata alla scrittura di sequenze di viaggio, adatta per abituare al trattamento di isole e viaggi in brevi schede di consultazione.

Contenuto pedagogico: **La scoperta.**

Motivo letterario: **Il galeone e l'isola.**

Attività Cittadella di riferimento: **Isole a carte; A caccia di viaggi**

Luogo di svolgimento

Pino Torinese

Tempi di svolgimento

Marzo-Giugno 2003

Classi coinvolte


5 classi: E2, M


N. Allievi coinvolti

77

Sintesi metodologie

Si suggeriscono le seguenti metodologie:

 Analisi collettiva

 Lavoro a gruppi per esaminare brani

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

- 📁 Attività di scrittura individuale
- 📁 Confronto collettivo sugli esercizi di scrittura
- 📁 Lettura ad alta voce dell'insegnante
- 📁 Attività espressive di vario genere
- 📁 Brevi lezioni frontali (10/15 min. max)
- 📁 Lettura individuale

Criteria di valutazione

- Conoscenze	Descrizione coerente dei motivi all'esposizione orale e/o scritta
	Collegamento corretto di un motivo a una narrazione che lo utilizza
	Descrizione corretta di un personaggio
	Collegamento di un personaggio a una narrazione
- Comprensione	Interpretazione di un simbolo
	Riconoscimento della presenza di un motivo analizzato alla lettura
	Inquadramento di un personaggio in un motivo
- Capacità analogiche	Individuazione di elementi simili pertinenti ai motivi in testi diversi
	Individuazione in testi nuovi di elementi motivici
- Proprietà di scrittura	Uso dei termini legati ai motivi
	Uso di una struttura narrativa appropriata ai motivi in microsequenze

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

- Capacità di trasposizione	Traduzione grafica di elementi emozionali legati ai motivi
	Traduzione sonora di elementi emozionali legati ai motivi (scelta di musiche di commento a una lettura)

Valutazione sintetica

Da effettuarsi

Taglio Unità

Analisi dettagliata di alcuni aspetti fondamentali dell'Unità

L'analisi dell'unità didattica aiuta a strutturare le attività perché fornisce alcuni quadri analitici utili relativamente alle **variabili** della situazione comunicativa entro cui avviene l'interazione d'apprendimento; ai **prerequisiti** che si richiedono per poter affrontare l'unità in questione; al **dettaglio** delle varie parti di cui si deve tenere conto quando si progetta un'unità di lavoro.

Titolo

L'isola della scoperta

Analisi delle variabili della situazione comunicativa

In questo quadro si analizzano le variabili che entrano in gioco nella situazione comunicativa che si presenta nella nostra unità didattica.

Variabili indipendenti	Analisi della variabile
Mezzo	- produttivo e ricettivo orale - produttivo e ricettivo scritto
Scopo	- interpersonale
Variabili dipendenti	Analisi della variabile
Tempo	Durata: 8 ore Frequenza: 4 lezioni di due ore
Luogo	In classe
Status	Reale
Ruolo interazionale	Emittente-ricevente con scambio di ruoli
Numero degli interlocutori	Gruppo classe (med. 15/20)
Ruolo sociale	Compagno-compagno Compagno-compagni Alunno-insegnante
Ruolo psicologico	Neutralità, compartecipazione, disaccordo

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

Modo	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogo orale diretto all'ascolto - Lettura scrittura diretta all'ascolto collettivo - Esposizione collettiva
Canale	<ul style="list-style-type: none"> - bilaterale - uno a molti
Varietà	<ul style="list-style-type: none"> - seminformale - standard - formale
Argomento	I motivi letterari
Funzione	<ul style="list-style-type: none"> - Argomentativa - Espressiva
Tipo di testo	<ul style="list-style-type: none"> - narrativo (su cui effettuare analisi) - argomentativo (esposizione motivata di opinioni o interpretazioni)

Prerequisiti

1	Conoscere mondi e motivi letterari in relazione a esigenze personali o a modelli narrativi individuati	<ul style="list-style-type: none"> - sapere in modo esperienziale che cosa è un modello narrativo - riferire situazioni narrative alle proprie esperienze - saper leggere situazioni narrative alla luce delle proprie esperienze
2	Comprendere il valore e il significato culturale, esperienziale e simbolico dei motivi letterari e dei mondi ad essi connessi	<ul style="list-style-type: none"> - comprendere un testo narrativo alla lettura - saper riconoscere e interpretare a grandi linee un simbolo - collegare elementi narrativi minimi a un contesto culturale di riferimento
3	Saper individuare differenze e analogie in testi che trattano lo stesso motivo letterario	<ul style="list-style-type: none"> - rilevare elementi comuni a livello di contenuto in testi diversi - rilevare differenze a livello di contenuto in testi diversi - costruire un testo argomentativo orale di esposizione delle proprie osservazioni e delle

	proprie interpretazioni.
--	--------------------------

Quadro sintetico

	Finalità	<ul style="list-style-type: none"> - Arredamento di tre frames mentali: <ul style="list-style-type: none"> o Viaggio o Isola o Scoperta - Individuazione modelli narrativi relativi al viaggio e alla scoperta - Stimolo all'interesse alla lettura mediante un coinvolgimento 'emozionale' ed esperienziale del lettore - Riflessione su esperienze, idee e fatti salienti della propria vita legati all'idea di viaggio, di isola e di scoperta. 	
	Obiettivi	<p>Conoscere mondi e motivi letterari in relazione a esigenze personali o a modelli narrativi individuati</p>	Riconosce all'ascolto un tratto caratteristico legato a un motivo letterario precedentemente selezionato
		<p>Seleziona in un breve testo almeno quattro parole legate a un motivo letterario</p>	Sintetizza i tratti caratteristici di un motivo
		<p>Comprendere il valore e il significato culturale, esperienziale e simbolico dei motivi letterari e dei mondi ad essi connessi</p>	Comprende alla lettura brevi schede di contestualizzazione di testi relativamente allo sviluppo nel tempo di un motivo letterario
		<p>Saper individuare differenze e analogie in testi che trattano lo stesso motivo letterario</p>	Riscrive schede esplicative in cui si suggeriscono quadri interpretativi
			Pone almeno tre domande disambiguanti su un testo che tratta in modo poco chiaro un motivo letterario

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

		Individua alla lettura la struttura semantica costitutiva di un sistema indiziale relativo a un motivo letterario
	Contenuti	<p>Frames mentali</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Viaggio</i> - <i>Isola</i> - <i>Scoperta</i> <p>Modelli narrativi</p> <p>Modello narrativo viaggio (cfr. scheda Modello narrativo Viaggio)</p> <p>Modello narrativo Scoperta (cfr. Scheda Modello narrativo Scoperta)</p> <p>Grandi viaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inquadramento di natura generale e storica sui romanzi di viaggio (Scheda inquadramento viaggio) - Inquadramento di natura generale e storico sui romanzi sulle isole (Scheda inquadramento isole) - Schede illustrative relative ai 10 grandi viaggi - <p>Grandi viaggiatori</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inquadramento di natura generale e storico sui grandi viaggiatori della fantasia - Schede illustrative relative ai grandi viaggiatori - Che cos'è un portolano <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sequenze di viaggio centrate su momenti di snodo del modello narrativo - Sequenza di scrittura creativa sull'isola - Sequenza di scrittura creativa sulla scoperta - La poesia del viaggio da un'idea di Fadwā Ṭūqān
	Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Analisi collettiva</i> di brani opportunamente predisposti - <i>Lavoro di gruppo</i> per discutere e rielaborare schede sui grandi viaggi - <i>Attività di scrittura individuale</i> per costruire tranches narrative su tema dato (cfr. Schede di scrittura creativa e di scrittura poetica) - <i>Confronto collettivo</i> sugli esercizi di scrittura per correggere il testo a livello sintattico e lessicale con lo scopo di renderlo più 'forte'. - <i>Lettura ad alta voce</i> dell'insegnante dei brani riguardanti i viaggi e di alcune tranches di scrittura creativa - <i>Brevi lezioni frontali</i> per spiegare il senso dell'Unità e per introdurre una sistemazione iniziale dei contenuti (es. traccia sui grandi viaggi) - <i>Lettura individuale</i> dei libri di cui si sono presentati i brani - <i>Attività espressive di vario genere</i>, utilizzo di immagini per illustrare stati d'animo in merito ai viaggi ecc.
	Tempi	4 sessioni di due ore per un totale di 8 ore
	Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenze <p>Descrizione coerente dei motivi all'esposizione orale e/o scritta</p>

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

			Collegamento corretto di un motivo a una narrazione che lo utilizza
			Descrizione corretta di un personaggio
			Collegamento di un personaggio a una narrazione
		- Comprensione	Interpretazione di un simbolo
			Riconoscimento della presenza di un motivo analizzato alla lettura
			Inquadramento di un personaggio in un motivo
		- Capacità analogiche	Individuazione di elementi simili pertinenti ai motivi in testi diversi
			Individuazione in testi nuovi di elementi motivici
		- Proprietà di scrittura	Uso dei termini legati ai motivi
			Uso di una struttura narrativa appropriata ai motivi in microsequenze
		- Capacità di trasposizione	Traduzione grafica di elementi emozionali legati ai motivi
			Traduzione sonora di elementi emozionali legati ai motivi (scelta di musiche di commento a una lettura)

Analisi obiettivi

Le prestazioni che vengono sviluppate dagli obiettivi dell'unità

Anche in questo caso è necessario integrare le prestazioni proposte con la programmazione di classe, con il livello di prerequisiti posseduto dalla classe, con le abilità che si vogliono sviluppare mediante il lavoro. Inoltre occorre tenere conto dell'età degli allievi per decidere quali prestazioni debbono essere particolarmente sottolineate e quali invece possono essere ignorate.

Quadro n. 1

3 righe introduttive per sequenza

	Sottobiettivi	Prestazioni
1	Riconosce all'ascolto un tratto caratteristico legato a un motivo letterario precedentemente selezionato	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Risponde a domande opportune. ☞ Colloca correttamente in uno schema un tratto caratteristico selezionato
2	Seleziona in un breve testo almeno quattro parole legate a un motivo letterario	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Sottolinea in un testo parole significative con un criterio ☞ Utilizza mappe concettuali per individuare elementi appartenenti a motivi letterari
3	Sintetizza i tratti caratteristici di un motivo	<ul style="list-style-type: none"> ☞ scrive una struttura argomentativa in forma d'appunti per l'esposizione ☞ effettua collegamenti tra parole significative espresse 'a pioggia' dai compagni o dall'insegnante

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

4	Comprende alla lettura brevi schede di contestualizzazione di testi relativamente allo sviluppo nel tempo di un motivo letterario	<ul style="list-style-type: none"> 📁 usa domande 'che cosa' e 'perché' per approfondire la comprensione 📁 seleziona e riordina domande in un elenco 'a pioggia'
5	Riscrive schede esplicative in cui si suggeriscono quadri interpretativi	<ul style="list-style-type: none"> 📁 Costruisce schemi relativi ai motivi letterari 📁 Disegna su un lucido la struttura di uno schema
6	Pone almeno tre domande disambiguanti su un testo che tratta in modo poco chiaro un motivo letterario	<ul style="list-style-type: none"> 📁 Usa una scheda per porre domande 📁 Usa collegamenti in uno schema per porre domande 'perché'
7	Individua alla lettura la struttura semantica costitutiva di un sistema indiziale relativo a un motivo letterario	<ul style="list-style-type: none"> 📁 Utilizza domande poste dall'insegnante per individuare indizi 'in assenza' 📁 compone elenchi di termini legati a motivi letterari

Fasi Attività

Alcune proposte di attività per raggiungere gli obiettivi dell'unità

Avertenza. Le attività che vengono descritte in questa sezione del fascicolo di progettazione sono da intendersi come suggerimenti di massima. Ovviamente ogni proposta va adattata al livello della classe, alle esigenze della propria programmazione, alle esigenze del gruppo classe stesso in relazione alle modalità di lavoro che ha sviluppato nel tempo ecc. ecc. E' quindi molto difficile trasferire l'attività senza operare un necessario adattamento se non addirittura una revisione complessiva.

Ovviamente l'attività va poi 'tradotta' in relazione all'età. I ragazzi di V elementare costruiranno strutture concettuali più semplificate rispetto ai ragazzi di III media e le osservazioni che l'insegnante farà sui testi saranno costruite sulla base dell'abitudine di lavoro maturata in classe.

Descrizione delle attività

Unità Didattica 4. L'isola della scoperta – Arredamento frames		
1° modulo	Durata: 2 ore	
Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno gli allievi	Tempi
Chiede che impostino una pagina sul quaderno e scrivano un titolo: L'isola della scoperta.	Prendono il quaderno e scrivono il titolo.	3 minuti
Chiede quanti viaggi letterari e in modo particolare quanti viaggi su isole conoscono i ragazzi.	Alzano la mano e rispondono	5 minuti
Segna sulla lavagna in doppia colonna le risposte dei ragazzi.	Copiano sul quaderno quel che si scrive alla lavagna.	10 minuti
Sceglie un viaggio o un'isola e costruisce sulla lavagna, in interazione con i ragazzi, una mappa concettuale ponendo domande del tipo: <ul style="list-style-type: none"> - dove si compie il viaggio - chi compie il viaggio - come compie il viaggio - quali obiettivi ha il protagonista - che cosa fa durante il viaggio - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispondono alzando la mano - Suggestiscono legami e classificazioni diverse (es. la parola 'nave' va sotto la categoria 'oggetti del viaggio' o sotto la categoria 'protagonisti?') - Copiano sul quaderno lo schema che viene creandosi 	30 minuti

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

<ul style="list-style-type: none"> - come finisce il viaggio - quale lezione trae dal viaggio ecc. <p>L'attenzione da avere nel porre tali domande è quella di cominciare a suggerire un percorso di astrazione progressiva: lavorare sulle categorie piuttosto che sull'esempio concreto, anche se, ovviamente, si parte dall'esempio concreto.</p>	sulla lavagna	
<p>Divide la classe in piccoli gruppi di tre o quattro e detta la consegna di un lavoro di gruppo: Scegliere un viaggio o un'isola dall'elenco di iniziale e costruire insieme uno schema sul modello di quello fatto alla lavagna per verificare: se ci sono similitudini; se ci sono differenze. Consegna un lucido e un pennarello per lucidi a ogni gruppo e chiede di disegnare lo schema sul lucido.</p>	Si dividono in gruppi, scrivono sul quaderno la consegna.	10 minuti
<p>Controlla il lavoro di ogni gruppo suggerendo voci, collocazioni, elementi ecc.</p>	Eseguono collettivamente il lavoro di costruzione dello schema. Un segretario per gruppo si occupa di disegnare sul lucido la collocazione definitiva degli elementi che emergono. [Se c'è più tempo si chiede di fare una brutta copia dello schema e poi di copiare lo schema sul lucido]	30 minuti
<p>Utilizzando la lavagna luminosa chiama i segretari dei gruppi e dà loro tre o quattro minuti per esporre i risultati del lavoro con l'attenzione a sottolineare aspetti di similitudine o di differenza rispetto a ciò che hanno detto gli altri, più che riferire tutto il lavoro svolto.</p>	Espongono i risultati del lavoro sottolineando gli aspetti più importanti di differenza o di uguaglianza rispetto agli altri schemi.	15 minuti
<p>Chiede di individuare le quattro cose che si sono imparate durante la lezione</p>	Alzano la mano e rispondono.	10 minuti
<p>Assegna i compiti: ogni ragazzo deve avere sul suo quaderno lo schema elaborato in gruppo in classe; ogni ragazzo deve inventare 10 titoli di fantasia di libri su viaggi e isole che vorrebbe leggere.</p>	Scrivono sul diario la consegna.	5 minuti

Unità Didattica 4. L'isola della scoperta – 10 viaggi

2° modulo	Durata: 2 ore	
Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno gli allievi	Tempi
Chiede ai ragazzi una breve sintesi dell'attività precedente.	Rispondono	5 minuti
Chiede a tre ragazzi di leggere i titoli che hanno scritto per compito. Segna alla lavagna i titoli più interessanti.	Gli interpellati leggono.	5 minuti
Introduce la lettura di una sequenza narrativa da scegliere sul momento tra le dieci proposte, scelta da effettuarsi tenendo in considerazione i risultati dei titoli scritti per compito dai ragazzi. L'introduzione consiste in poche sintetiche notizie sul libro scelto, notizie centrate più sull'aspetto emotivo che culturale in senso stretto (è un libro molto bello perché... l'aspetto interessante di questo libro è che...)	Scrivono come intestazione sul quaderno il titolo del lavoro: "I grandi viaggi letterari di mare" (o altro di adatto all'età) e poi segnano il titolo del libro, l'autore e l'editore.	5 minuti

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

Accende un registratore con una musica di commento e inizia la lettura.	Ascoltano	7 minuti
Terminata la lettura fa alcune domande su le informazioni che NON ci sono nella sequenza, la cui risposta deve essere data a intuito: es. secondo voi dove si svolgerà il viaggio? Come andrà a finire? Quali sono le caratteristiche del personaggio? Quali avventure vivrà il protagonista? ecc.	Rispondono facendo ipotesi	13 minuti
Divide la classe in gruppi di tre, quattro ragazzi. Chiede ai ragazzi di scegliere due o tre dei titoli che leggerà (a seconda di quanti sono i gruppi) e legge i titoli delle storie di viaggi.	I ragazzi ascoltano prima l'elenco completo dei titoli poi si consultano brevemente e scelgono due o tre dei titoli.	7 minuti
Consegna ai gruppi le schede illustrative del viaggio scelto e fa scrivere sul quaderno la consegna del lavoro di gruppo: Rispondere con testi di 50/100 parole righe alle seguenti domande: 1. In quante tappe è suddiviso il viaggio? 2. Che cosa si aspetta il protagonista dal viaggio? 3. Che cosa si scopre durante il viaggio? 4. Quali sono stati, secondo voi, i momenti più emozionanti del viaggio? Far notare che: - le risposte devono essere date anche se non ci sono informazioni evidenti nella scheda (si devono cioè intuire) - deve essere data un'unica risposta basandosi su tutte le schede in possesso del gruppo. (Si tratta cioè di fare sintesi e individuare categorie generali da applicare in tutti i casi)	Scelgono due segretari che scrivono in duplice copia materialmente le risposte Leggono le schede, discutono e tracciano le risposte Compongono le risposte: su un foglio da consegnare all'insegnante e su uno che devono poi passarsi per copiare sul quaderno.	50 minuti
Ritira i fogli con le risposte		5 minuti
Chiede a ogni ragazzo di esporre che cosa di più importante ha appreso durante la lezione	A turno tutti devono rispondere con una breve risposta.	15 minuti
Assegna i compiti: ricopiare sul quaderno lo schema del proprio gruppo scrivere una scheda di 150 parole simile a quella letta in classe su uno dei propri titoli inventati	Scrivono la consegna.	5 minuti
Se c'è tempo cominciano a scrivere la scheda: possono consultarsi a due a due anche se ovviamente ognuno deve costruire una scheda diversa.	Scrivono la scheda eventualmente consultandosi a due a due.	

Unità Didattica 4. L'isola della scoperta - 10 viaggiatori

3° modulo	Durata: 2 ore	
Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno gli allievi	Tempi
Chiede ai ragazzi una breve sintesi dell'attività precedente.	Rispondono	5 minuti
Chiede a tre ragazzi di leggere le descrizioni che hanno scritto a casa per compito.	Gli interpellati leggono.	15 minuti

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

Al termine di ogni lettura chiede quali personaggi tra quelli conosciuti nel lavoro precedente ci starebbe bene sull'isola e ascolta brevemente le risposte	Chi vuole risponde alzando la mano.	
Fa prendere i quaderni e scrivere il titolo del lavoro del giorno: I grandi viaggiatori.	Prendono il quaderno e scrivono il titolo.	5 minuti
Lezione frontale su chi è un grande viaggiatore. (cfr. schema concettuale descritto nel materiale: I Grandi viaggiatori della Fantasia)	Prendono appunti sul quaderno.	12 minuti
Legge un elenco dei 10 grandi viaggiatori chiede ai ragazzi di sceglierne individualmente uno.	Ascoltano l'elenco e poi manifestano la loro scelta.	3 minuti
Consegna ai ragazzi la scheda del personaggio che hanno scelto e contestualmente detta sul quaderno la consegna del lavoro individuale da fare: Scrivere un testo narrativo di 200 parole in cui racconti un'avventura capitata a questo personaggio ambientata in uno dei seguenti luoghi (a scelta): <ul style="list-style-type: none"> - la sentina buia e misteriosa di una nave - una grotta su un'isola deserta - la cima di una montagna di un'isola deserta - un tempio abbandonato sopra un'isola deserta - un barile che galleggia in mezzo al mare - una fittissima foresta alle pendici di un vulcano di un'isola deserta - una capanna misteriosa su un'isola deserta da cui emana un orribile fetore 	Scrivono la sequenza sul quaderno, eventualmente confrontandosi con il vicino di banco.	40 minuti
Chiama 5 ragazzi a leggere la scheda del personaggio e sequenza scritta davanti a tutti. Al termine della lettura chiede alla classe un commento sulla coerenza o meno della sequenza con la scheda illustrativa.	Ascoltano Esprimono commenti.	20 minuti
Assegna i compiti: distribuisce l'immagine di un grande viaggiatore (cfr materiali) a ogni singolo ragazzo e assegna un'altra sequenza narrativa di 250 parole relativa al personaggio da scrivere a casa.	Scrivono la consegna sul diario e ricevono l'immagine da portare a casa.	5 minuti

Unità Didattica 4. L'isola della scoperta - Modelli narrativi

4° modulo	Durata: 2 ore	
Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno gli allievi	Tempi
Invita 4 ragazzi a leggere le sequenze narrative eseguite a casa chiedendo loro di far vedere alla classe l'immagine di partenza. Chiede alla classe di commentare la congruità della sequenza narrativa con l'immagine presentata dal lettore.	Ascoltano la lettura e osservano l'immagine. Commentano a fine lettura alzando la mano oppure facendo ipotesi alternative.	15 minuti

4. L'ISOLA DELLA SCOPERTA

Chiede ai ragazzi di preparare il quaderno e detta il titolo dell'attività: <i>"I modelli narrativi del viaggio e dell'isola"</i>	Scrivono il titolo sul quaderno.	5 minuti
Presenta alla classe un lucido (cfr. scheda modello narrativo viaggio o suo adattamento).	Copiano il lucido sul quaderno e ascoltano la spiegazione.	10 minuti
Divide la classe in gruppetti e chiede a ogni gruppetto di preparare tre domande di spiegazione del lucido.	I ragazzi si dividono in gruppetti e preparano le domande.	7 minuti
Chiede a un gruppetto di leggere le domande. Le annota sulla lavagna. Chiede al gruppetto successivo di leggere le proprie domande evitando di ripetere le eventuali domande uguali o simili.	Leggono le domande.	15 minuti
Quando ha terminato di elencare le domande insieme ai ragazzi le riordina logicamente insieme ai ragazzi. Occorrerebbe accorpate le domande in modo tale da averne non più di quattro o cinque.	Intervengono per accorpate le domande, sistamarle in ordine, suggerire ordini diversi o riformulazioni.	10 minuti
Chiede ai ragazzi di copiare la lista delle domande sotto lo schema scritto sul quaderno.	Copiano le domande sul quaderno sotto lo schema.	7 minuti
Domanda per domanda chiede se qualcuno conosce già la risposta. Se qualcuno risponde in modo affermativo, viene invitato a comunicare la risposta a tutti. Al termine si decide un testo che viene scritto da tutti.	Rispondono. Commentano la risposta, la completano. Scrivono la versione definitiva sul quaderno.	20 minuti
Al termine chiede a due ragazzi di fare una sintesi del lavoro svolto. Invita anche la classe a intervenire su quanto i due compagni hanno riferito.	Ascoltano la sintesi, intervengono per correggere o suggerire qualcosa che hanno dimenticato.	8 minuti
Legge ad alta voce il testo poetico di Fadwā Ṭūqān contenuto nella scheda Modello narrativo Scoperta. (per E2 un altro testo poetico su viaggi o isole, adatto all'età) Propone ai ragazzi il lucido della scheda modello narrativo Scoperta. Commenta brevemente il lucido.	Ascoltano il testo poetico. Ascoltano la breve spiegazione. Eventualmente fanno domande.	10 minuti
Assegna il compito per casa: comporre un breve testo argomentativo di 150 parole che spieghi quale rapporto esiste tra lo schema della Scoperta e il testo poetico di Fadwā Ṭūqān. Precisa che questo rapporto non è immediato e chiaramente ricostruibile ma che va meditato in profondità.	Annotano il compito.	10 minuti

Note e appunti