



centri territoriali per l'*Intercultura*

spazio per il coordinamento
la documentazione e la diffusione
di buone pratiche interculturali

9° C.T.I. di Brescia



Costruire un sapere storico
interculturale
con i copioni e quadri di civiltà

Luciana Coltri

INDICATORI



COIONI



**E IO COSA
SO DI...?**



**QUELLO CHE I BAMBINI
SANNO**



II CURRICOLO e LE SUE FORME

DIDATTICA DEI
COPIONI

DIDATTICA DEI
QUADRI DI CIVILTA'

DIDATTICA DEI
PROCESSI DI
TRASFORMAZIONE

DIDATTICA PER
TEMI E PROBLEMI

EDUCAZIONE SPAZIALE

EDUCAZIONE TEMPORALE

RICERCA STORICO DIDATTICA



Clio
'92

L'ASSE CURRICOLARE DEI QDC

PRIMARIA

SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

**QUADRI
DI VITA
DEI
BAMBINI**

**QUADRO
DI CIVILTA'
DEL
PRESENTE**

**QDC
DEL
PASSATO
controllabile
dall'esperienza
dei bambini**

**QDC DEL
PASSATO**

**QUADRI DI CIVILTA'
DI GRUPPI SOCIALI, UMANI
TERRITORIALI**

II QUADRO DI CIVILTÀ è:

La descrizione dei tratti caratterizzanti la vita collettiva di gruppi umani , un gruppo umano tribale, un popolo nazionale, molteplici popoli che condividono le medesime forme di civiltà all'interno di un impero o di uno stato plurietnico, oppure sparsi in molti stati...

Ivo Mattozzi

la costruzione dei quadri di civiltà consentono di

**QUADRI
DI VITA
DEI
degli studenti**

Ripensare le proprie esperienze dando loro nuova significatività con l'uso di categorie concettuali (gli indicatori di civiltà)

**QUADRO
DI CIVILTÀ'
DEL
PRESENTE**

Generalizzare le proprie esperienze, ampliando il contesto di riferimento e di riconoscere la propria identità

**QDC
DEL
PASSATO**

Conoscere l'alterità i cambiamenti e le permanenze



Didattica costruttiva dei quadri di civiltà

Rilevazione di
preconoscenze

Costruzione del
significato

Condivisione
della
tematizzazione

Condivisione
della procedura
di costruzione
della
conoscenza

Attività
laboratoriali
per insegnare a
cercare le
informazioni e
a schedarle

Attività
laboratoriali
per insegnare
a costruire il
poster

Attività
laboratoriali
per insegnare
a individuare
le relazioni
tra gli aspetti
della civiltà

Intreccio processo di insegnamento +
processo di apprendimento

Valutazione formativa

Abilità di studio

Pensiero storico

Unità di
apprendimento

FORMA ABILITA' cognitive

⌘ Tematizzazione :

- ✧ Selezionare le informazioni relative al tema
- ✧ Raggrupparle secondo gli indicatori di civiltà
- ✧ organizzare le informazioni in modo funzionale alla descrizione

⌘ Operazioni con il tempo :

- ✧ Passato
- ✧ Periodo
- ✧ Successione
- ✧ Contemporaneità
- ✧ Durata

⌘ Generalizzazione

⌘ Comunicazione

⌘ Problematizzazione



LA COSTRUZIONE DEL QDC FORMA ABILITA' operative

- ⌘ di consultazione di diversi strumenti (libri, film, documentari, media, fonti ...)
- ⌘ di ricerca e produzione delle informazioni
- ⌘ di schedatura delle informazioni
- ⌘ di costruzione del testo descrittivo
- ⌘ di costruzione di forme schematiche di organizzazione delle informazioni per la comunicazione (es. poster)
- ⌘ di organizzazione temporale delle informazioni (strisce del tempo a diversa scala)
- ⌘ costruzione di mappa spazio temporale

PROMUOVONO CONOSCENZE INTERCULTURALI

sulla **cultura materiale** delle civiltà che di volta in volta vengono considerate e dei loro tratti caratterizzanti

SIA ATTUALI CHE DEL PASSATO
rendendole comparabili

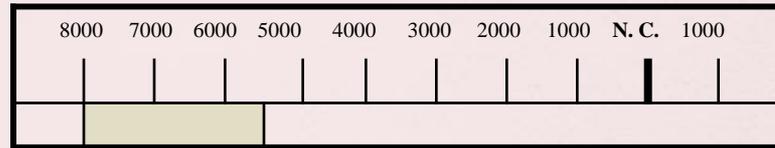


POSTER

IL POSTER

I PROTO CAMUNI

ALIMENTAZIONE



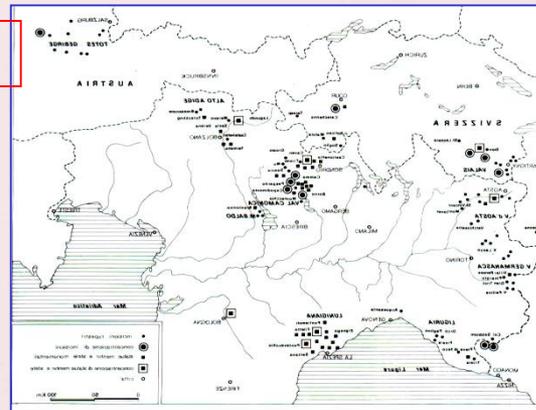
SPAZIO

AMBIENTE

INSEDIAMENTO

VIE E MEZZI DI
COMUNICAZIONE

ABITAZIONI



RAPPORTI CON
ALTRI POPOLI

ATTIVITA'
LAVORATIVE

RELIGIONE

EDIFICI
PARTICOLARI

ORGANIZZAZIONE
POLITICA

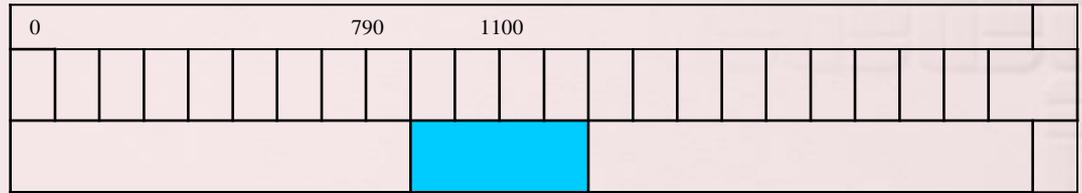
ORGANIZZAZIONE
SOCIALE



IL TITOLO

“LA CIVILTA' DI..... dal... al...”

- ⌘ Rappresenta il tema scelto nella massa delle informazioni del passato
- ⌘ Rende conto della scelta del periodo che e' stata fatta
- ⌘ Consente di orientare la ricerca delle informazioni e di raggrupparle in modo coerente



LA LINEA DEL TEMPO

- ⌘ E' costituita dalla linea cronologica dell'era cristiana
- ⌘ Visualizza la durata complessiva della civiltà e il periodo tematizzato

Costituisce per i bambini e i ragazzi una prima mappa di orientamento temporale



Gli indicatori che descrivono la civiltà

- ⌘ tempo,
- ⌘ spazio,
- ⌘ ambiente,
- ⌘ insediamento,
- ⌘ tipi di abitazioni,
- ⌘ edifici di altro uso,
- ⌘ tipi di abbigliamento,
- ⌘ alimentazione,
- ⌘ tipi di scrittura,
- ⌘ istruzione,
- ⌘ vie di comunicazione,
- ⌘ mezzi di trasporto,
- ⌘ attività lavorative
- ⌘ strumenti di lavoro,
- ⌘ energia,
- ⌘ organizzazione sociale,
- ⌘ religione,
- ⌘ rapporti con altri gruppi umani,
- ⌘ oggetti d'uso quotidiano,



Un esempio: AMBIENTE



Ambiente: la Scandinavia è una penisola costituita da ambienti diversi: la tundra, le foreste e le coste. Ognuno di questi forniva cibo: il mare del Nord e l'Atlantico merluzzi ed aringhe e nei fiumi i salmoni; le foreste selvaggina, funghi e frutti di bosco.

Anche i territori sono diversi tra loro: ci sono zone pianeggianti (Svezia e Danimarca) e zone montuose con ghiacciai e corsi di acqua (Norvegia). La zona costiera è caratterizzata da insenature chiamate fiordi, in essi scorrono i fiumi che fornivano acqua ai villaggi e alle città. I fiumi prima di gettarsi in mare formano una piccola zona pianeggiante dove venivano costruite le città. Il clima della penisola scandinava è caratterizzato da inverni lunghi, bui e rigidi ed estati brevi.

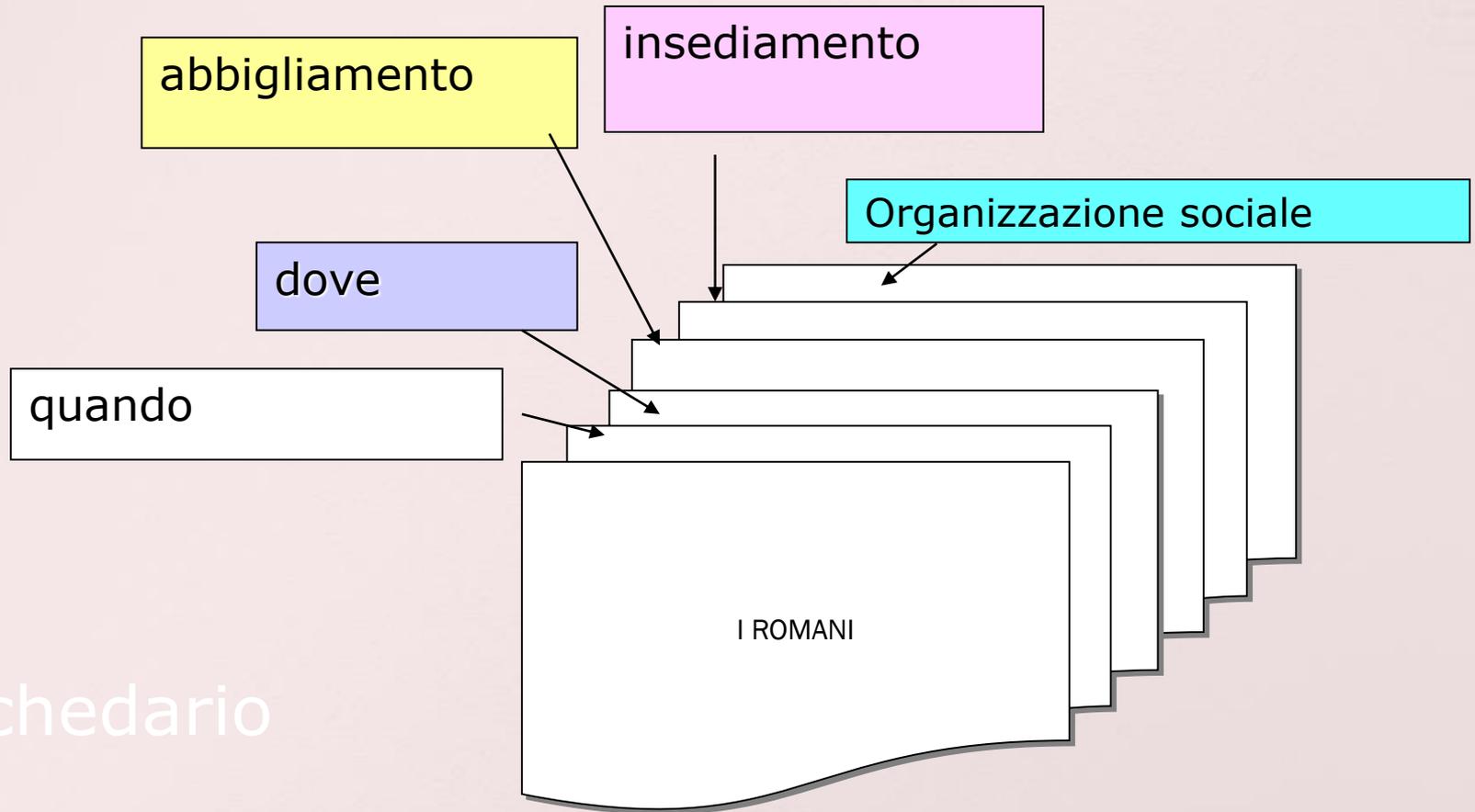


Clio '92. Associazione di insegnanti e ricercatori sulla didattica della storia

GLI INDICATORI

Una prima rete di
conoscenze

Gli strumenti per i qdc



Lo schedario

La ricerca delle informazioni

BIBLIOTECHE E LIBRI DIVULGATIVI
LIBRI DIVULGATIVI

SUSSIDIARI

INTERNET
IPERTESTI
IPERMEDIA

MUSEI
MOSTRE
SITI
ARCHEOLOGICI

FILM

DOCUMENTARI

Il film



Un fotogramma del film.

Titolo italiano: *La guerra del fuoco*
Titolo originale: *La guerre du feu*
Regia: Jean-Jacques Annaud, anno 1981
Durata: 91'
Suoni, rumori e musiche: Philippe Sade
Attori principali: Rae Dawn Chong, Everett McGill, Ron Perlman
Luoghi del set: Canada, Scozia, Kenya, Irlanda

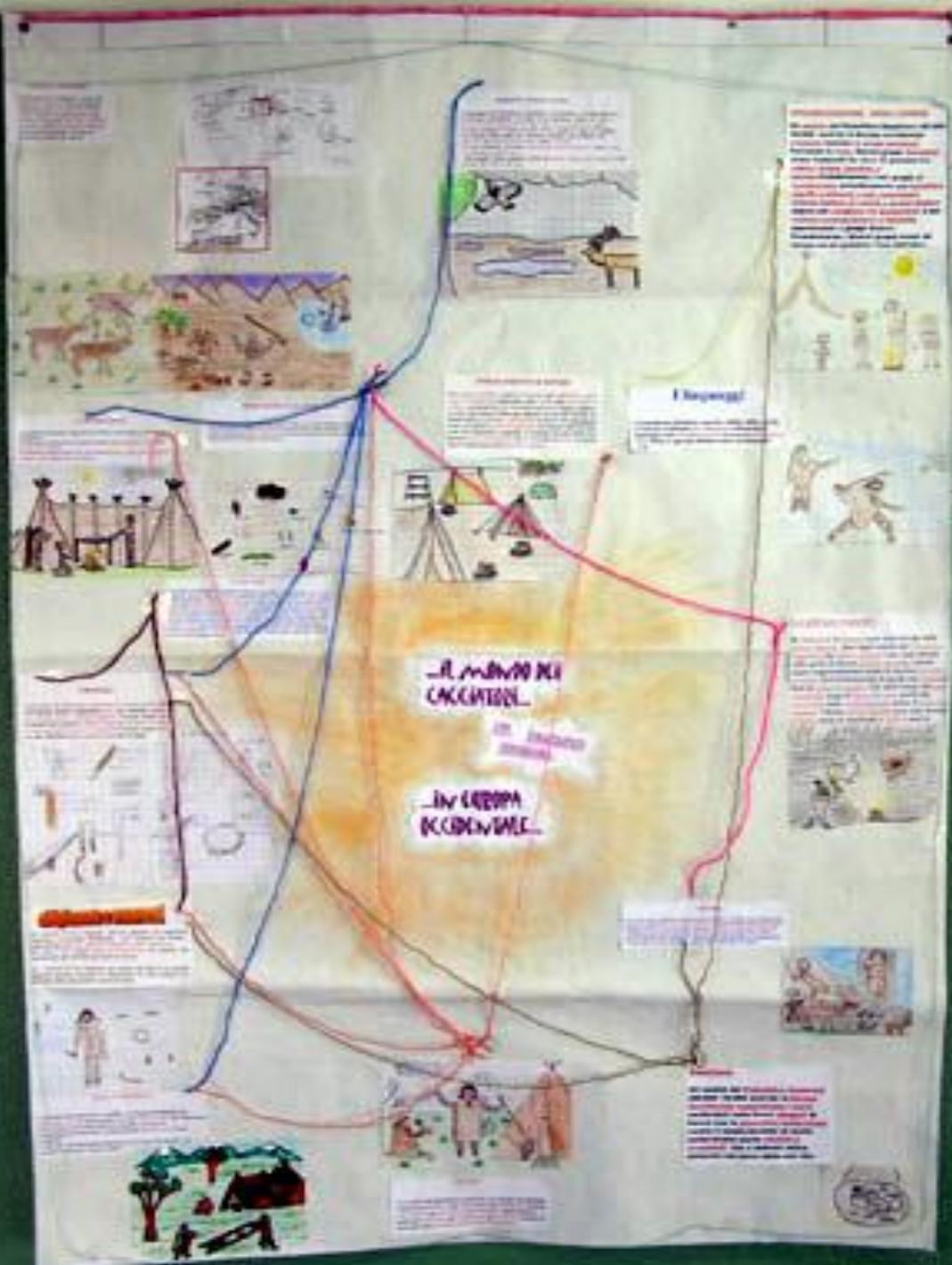
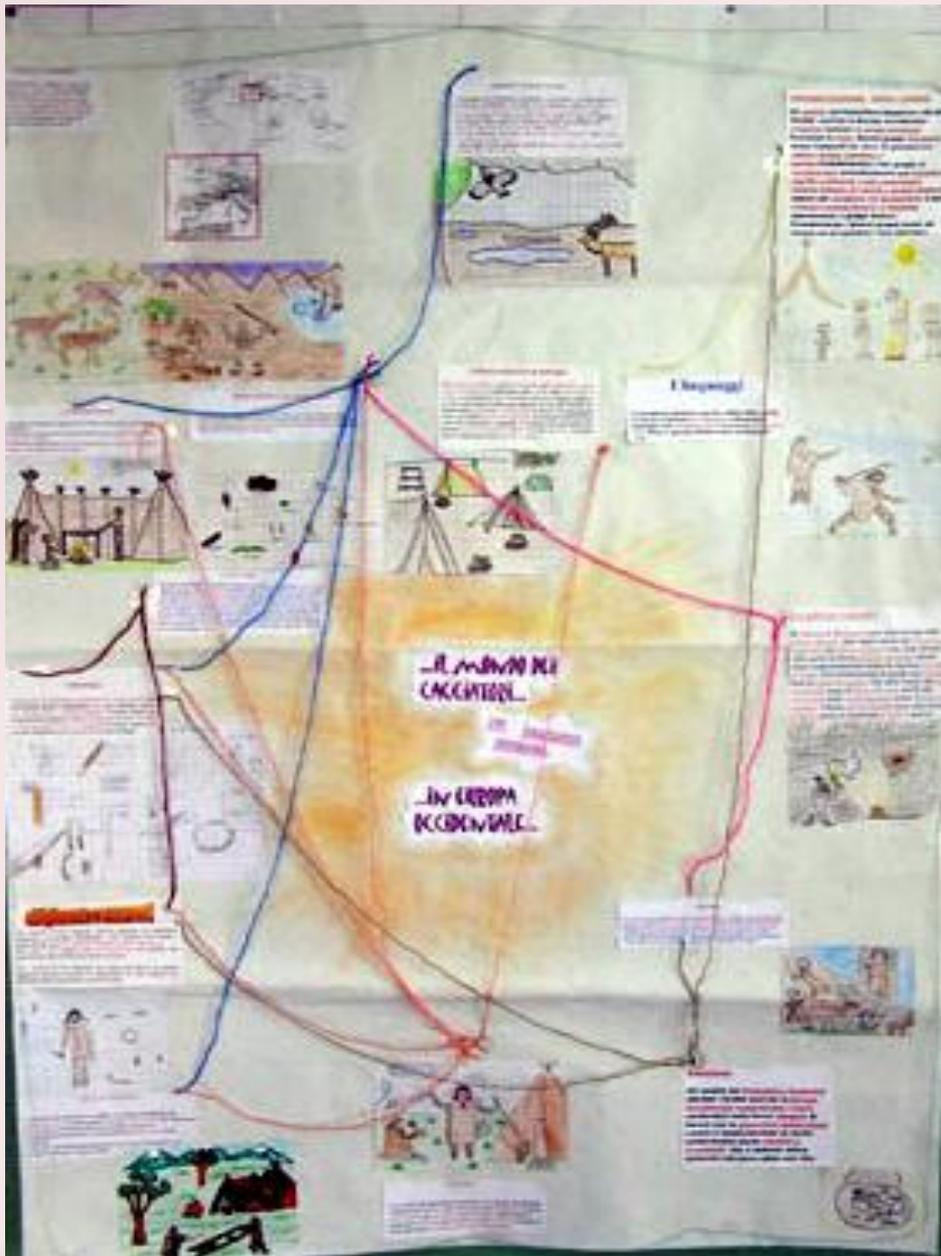


Immagine poster con ragnatela di relazione tra gli indicatori





VERSO UN SISTEMA DI CONOSCENZE

- ⌘ LA SISTEMAZIONE DELLE INFORMAZIONI SELEZIONATE SULLA MAPPA SPAZIO-TEMPORALE
- ⌘ IL CONFRONTO TRA DUE O PIU' QDC
- ⌘ LA FORMULAZIONE DELLE QUESTIONI
- ⌘ LA CONSAPEVOLEZZA METACOGNITIVA DEI LIMITI DEL SAPERE E DELLA POSSIBILITA' DI ACQUISIRE ALTRE CONOSCENZE

LA MAPPA SPAZIO/TEMPORALE

- ❖ COGLIERE LA CONTEMPORANEITA'
DELLE CIVILTA' NEL MONDO
- COSTRUIRE
UN SISTEMA DI CONOSCENZE

PREISTORIA

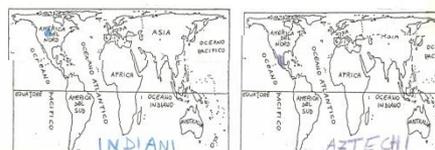
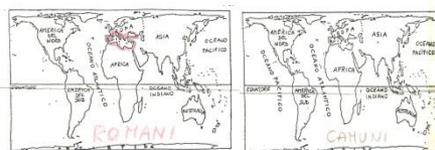
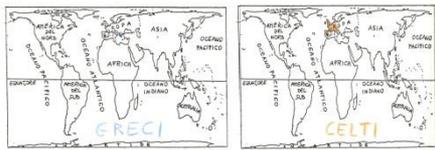
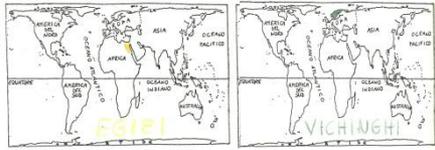
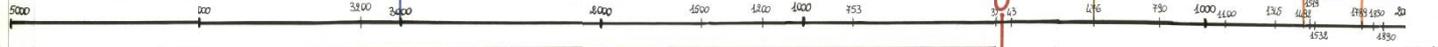
STORIA

ANTICA

MEDIOEVO

A.C.

D.C.



EGIZI

LEGENDA:
□ = 100 ANNI

GRECI

CELTI

ROMANI

(8.000 A.C.)
CAMUNI

INDIANI

SUMERI

INESI



INCAS



L'ASSE CURRICOLARE

SCUOLA
DELL'INFANZIA
E
PRIME CLASSI
PRIMARIA

CLASSI
PRIMARIA

3° - 4° - 5°

SCUOLA
MEDIA

BIENNIO

I COPIONI

A partire
dalle
ESPERIENZE

ESPERIENZE

A partire dai
TESTI

TESTI per
formare i
CONCETTI

PRODUZIONE DI
TESTI: DAL COPIONE
AL CONCETTO

CONFIGURARE

RICONOSCERE I
COPIONI CHE SONO
ALLA BASE DEI
CONCETTI

PRODURRE TESTI

LA CONFIGURAZIONE DIDATTICA DI COPIONI

**A partire dalle
ESPERIENZE**

Configurare copioni per conoscere come si fa e costruire le prime basi concettuali

**A partire dai
TESTI**

Individuare i concetti utili alla conoscenza storica e individuare i copioni che ne consentono la corretta conoscenza

Cosa intendiamo per copioni...

Noi siamo attori o testimoni di

Sequenze gerarchiche di azioni che hanno un inizio e una conclusione (in psicologia: "gli eventi")

le azioni che vengono eseguite in un particolare contesto spazio-temporale

da uno/a o più attori/trici che agiscono e interagiscono tra loro

in funzione del raggiungimento di un determinato scopo.

e con gli oggetti

Il copione in storia

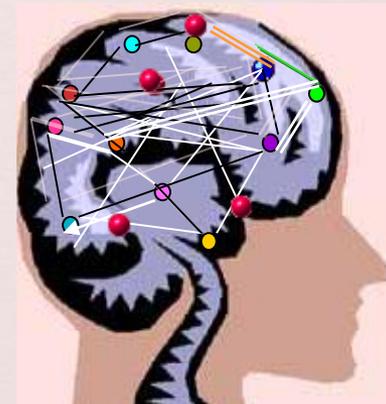
E' il modello mentale di sequenze di azioni e di eventi costitutive di un'esperienza delimitata da un inizio e una fine che è stato chiamato *script o copione*.

Il copione viene individuato con l'espressione che sintetizza la molteplicità delle azioni che lo costituiscono.

In questa prospettiva teorica
la rappresentazione di eventi
costituisce

lo **strumento mentale** fondamentale
per la conoscenza della vita quotidiana
per l'elaborazione del sistema semantico
e delle categorie concettuali del pensiero.
(Nelson, 1985).

IL CONFIGURARSI DI *COPIONI*
METTE CIASCUNO DI NOI NELLE CONDIZIONI
DI POTERSI **RAPPRESENTARE** L'INSIEME DI
ELEMENTI CHE QUALIFICANO UN EVENTO:



Configurare un copione prevede

- ⌘ Sapere che un copione è la rappresentazione schematica di attività ripetitive finalizzate al raggiungimento di uno scopo
- ⌘ Scegliere il copione da sottoporre al processo di configurazione in funzione ad esempio della spiegazione di un concetto
- ⌘ Avere la mappa mentale degli elementi costitutivi il copione
- ⌘ Saper cercare informazioni utili per ogni elemento contestualizzate in un tempo e in uno spazio

Dal copione al concetto



Il racconto di come si diventava vassalli prelude al concetto di feudalesimo



