



Giuditta Gottardi e Ginevra G. Gottardi

DIDATTICA PER COMPETENZE CON I LAPBOOK

Modelli e materiali da costruire
per la scuola primaria

*i***MATERIALI**

Erickson

Il lapbook è una mappa concettuale tridimensionale da costruire, che sintetizza in maniera creativa e dinamica un argomento. Dopo il successo del manuale *Il mio primo lapbook*, molti insegnanti hanno potuto apprezzare l'utilità di questo strumento per sviluppare un metodo di studio efficace e potenziare le abilità metacognitive degli alunni. Nel panorama scolastico attuale, si presenta anche la necessità di indagare quali siano le possibilità offerte dai lapbook nella didattica per competenze.

A tale scopo, questo volume, dopo la parte teorica introduttiva, propone cinque Unità di Apprendimento, una per ogni classe della scuola primaria, corredate di lapbook: ogni Unità propone un percorso interdisciplinare a partire da una favola e descrive le attività da svolgere per ogni disciplina, con le competenze e i processi cognitivi coinvolti. Vengono inoltre fornite istruzioni chiare e i materiali pronti da fotocopiare e distribuire ai bambini per realizzare il lapbook in cui potranno sintetizzare i contenuti appresi.

Le Unità di Apprendimento si sviluppano a partire dalle seguenti favole:

- Classe 1^a: La cicala e la formica
- Classe 2^a: Il cane e la sua immagine
- Classe 3^a: La cicogna e la volpe
- Classe 4^a: La lepre e la tartaruga
- Classe 5^a: Il topo di campagna e il topo di città.

Il libro offre ai docenti anche le schede di progettazione per creare in autonomia, sulla base degli interessi della classe e/o delle discipline insegnate, altre Unità di Apprendimento corredate di lapbook.



Giuditta Gottardi e Ginevra G. Gottardi

IL MIO PRIMO LAPBOOK

Modelli e materiali da costruire
per imparare a studiare meglio



ISBN 978-88-590-1771-4



€ 19,00

9

INDICE

- 9** Introduzione
- 11** CAP. 1 Il lapbook: che cos'è e perché utilizzarlo
- 19** CAP. 2 Panoramica del curriculum per competenze e Unità di Apprendimento
- 27** CAP. 3 Come progettare un'Unità di Apprendimento corredata di lapbook
- 41** Schede di progettazione
- 53** MATERIALI OPERATIVI: UNITÀ DI APPRENDIMENTO CON LAPBOOK STRUTTURATO
- 55** Classe 1^a: La cicala e la formica
- 83** Classe 2^a: Il cane e la sua immagine
- 109** Classe 3^a: La cicogna e la volpe
- 141** Classe 4^a: La lepre e la tartaruga
- 171** Classe 5^a: Il topo di campagna e il topo di città
- 201** Bibliografia

Introduzione

La prima cosa che vogliamo dire riguardo ai lapbook è cosa non sono: i lapbook *non* sono un lavoretto! Ci teniamo a precisarlo perché molto spesso ci capita di sentire i genitori commentare questi strumenti con delle frasi come: «Che bel lavoretto!».

Occorre chiarire fin da subito che il lapbook è una mappa concettuale tridimensionale volta a sintetizzare un dato argomento; è un ipertesto cartaceo dove i template e i minibook si aprono come link di approfondimento. Questo strumento didattico mira a sviluppare e supportare il metodo di studio del singolo studente attraverso un lavoro metacognitivo concreto e personalizzato.

Il lapbook è molto diffuso nei paesi di lingua anglofona, in particolare nel contesto dell'homeschooling, dove viene usato in maniera creativa ma poco strutturata: i bambini sono invitati a realizzare i template e a decorare il lapbook secondo il loro gusto personale e non secondo regole logiche, spaziali e temporali.

Quando abbiamo scoperto i lapbook, fin da subito ci ha colpito la loro efficacia visiva e abbiamo trovato intrigante l'idea che i contenuti fossero nascosti all'interno di piccoli libretti. Abbiamo quindi deciso di introdurli in classe, adattandoli al contesto scolastico e allo spazio dell'alunno: il banco. Nel tempo, abbiamo sperimentato diverse tipologie di template e cartellette e abbiamo adottato modalità differenti di utilizzo (lapbook strutturati, lapbook a gruppi e lapbook individuali), fino a sviluppare una vera e propria didattica dello strumento lapbook.

Negli anni intercorsi tra la pubblicazione del manuale *Il mio primo lapbook*¹ ad oggi, abbiamo incontrato centinaia di insegnanti che ci hanno riportato le loro esperienze positive con questo strumento. Riteniamo quindi che i tempi siano ormai maturi per fare un passo ulteriore e concentrare l'attenzione su un aspetto che è rimasto ai margini in questa prima fase, ovvero come strutturare Unità di Apprendimento corredate di lapbook, i quali in questo modo diventano espressione creativa dei processi cognitivi implicati durante le attività proposte in aula.

Forti della convinzione che le competenze possono essere il più grande regalo in termini di libertà didattica, abbiamo deciso di condividere in questo libro il processo di pensiero che utilizziamo quando progettiamo un lapbook.

¹ G. Gottardi e G.G. Gottardi (2016), *Il mio primo lapbook*, Trento, Erickson.

Struttura dell'opera

Questo volume è strutturato in due parti: nella prima parte (capitoli 1-3) si trovano informazioni di carattere generale su cos'è il lapbook e perché utilizzarlo, viene tracciata una panoramica sul curricolo per competenze e sulle Unità di Apprendimento e infine vengono fornite le istruzioni e i materiali (*Schede di progettazione*) per progettare un lapbook partendo dalle competenze presenti nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* (MIUR, 2012); nella seconda parte vengono presentate cinque Unità di Apprendimento, una per ogni classe della scuola primaria. Ogni Unità di Apprendimento è supportata dalla costruzione di un lapbook: vengono quindi forniti i template da fotocopiare e ritagliare. In corrispondenza di ogni template, sulla pagina di sinistra, si trova una scheda dettagliata che descrive la disciplina e le competenze coinvolte, i processi cognitivi presi in considerazione, le attività da svolgere prima della realizzazione e la loro durata.

Come progettare un'Unità di Apprendimento corredata di lapbook

Nella seconda parte del libro sono presenti cinque Unità di Apprendimento, una per ogni classe della scuola primaria, con il rispettivo lapbook strutturato da costruire.

Ogni UdA è introdotta dalla *Scheda generale del progetto* che riporta, oltre al titolo scelto e alla classe, gli obiettivi, gli argomenti selezionati, tutte le discipline interessate e il monte ore necessario.

Ogni attività dell'UdA si sviluppa su due pagine: la scheda sulla pagina di sinistra elenca la disciplina di riferimento, i processi cognitivi messi in atto, le indicazioni per svolgere l'attività, le competenze disciplinari e trasversali coinvolte, come da Indicazioni nazionali del 2012, e le istruzioni per realizzare il template collegato. Nella pagina di destra si trova l'allegato con il template e le indicazioni operative da fotocopiare e consegnare agli alunni per la realizzazione.

Progettare l'Unità di Apprendimento

Per prima cosa occorre decidere su quale argomento far vertere l'UdA.

Il nostro consiglio, una volta individuato l'argomento, è di ricercare una storia, una frase, un libro su cui strutturare l'attività di partenza e che faccia da filo conduttore in tutta l'UdA.

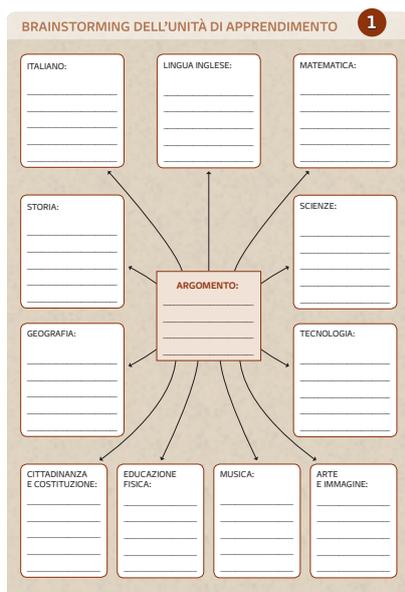
Nel nostro caso abbiamo scelto delle favole di Esopo in base agli argomenti che potevano essere collegati al curriculum dell'anno preso in esame:

- CLASSE 1^a: La cicala e la formica
- CLASSE 2^a: Il cane e la sua immagine
- CLASSE 3^a: La cicogna e la volpe
- CLASSE 4^a: La lepre e la tartaruga
- CLASSE 5^a: Il topo di campagna e il topo di città.

Facendo riferimento agli argomenti di ogni disciplina abbiamo cercato di coinvolgere il maggior numero di materie scolastiche.

Per ogni argomento che si desiderava approfondire abbiamo individuato i processi cognitivi coinvolti e scelto le competenze da mettere in gioco.

Infine abbiamo deciso quale tipo di attività realizzare per approfondire l'argomento (giochi, riflessioni, situazioni problema, ecc.) e la modalità con cui proporle (plenaria, lavoro a coppie, piccoli gruppi, lavoro individuale, ecc.).



L'UdA è stata progettata interamente prima di iniziare le attività, in modo da avere un quadro preciso e da distribuire lo svolgimento delle singole attività tra le diverse discipline coinvolte.

Al fine di rendere più strutturata la progettazione, abbiamo predisposto delle schede che permettono di costruire una UdA con il lapbook correlato seguendo una serie di step successivi. Queste schede di progettazione, che si trovano da fotocopiare e compilare all'interno della sezione «Schede di progettazione», sono pensate per adattarsi a qualsiasi argomento si intenda sviluppare.

La *scheda di progettazione 1* serve per la prima raccolta delle idee. Al suo interno si trova lo schema per il brainstorming che ci permette, una volta scelto l'argomento, di individuare i collegamenti con le discipline che *potrebbero* essere inserite nella UdA e nel lapbook. Infatti, non è obbligatorio collegare tutte le discipline o svolgere più di un'attività per ognuna di esse.

La *scheda di progettazione 2* ha la funzione di raccogliere le informazioni generali sull'UdA: il titolo, la classe interessata, i tempi di esecuzione, gli obiettivi e gli argomenti trattati; inoltre nella tabella in fondo alla scheda è possibile riportare il numero di attività e di ore previste per ogni singola disciplina, andando a scremare la prima selezione fatta nella *scheda di progettazione 1*.

Le *schede di progettazione 3 e 4* servono a stabilire il calendario delle attività, in modo da avere un piano dettagliato dell'intera UdA: qui vanno riportate la data in cui verrà svolta l'attività e la sua durata, l'argomento e una breve descrizione di cosa si

SCHEDA GENERALE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

TITOLO DELLA UDA: _____

CLASSE: _____

TEMPI DI ESECUZIONE: _____

OBIETTIVI: _____

ARGOMENTI TRATTATI: _____

DISCIPLINA	N. ATTIVITÀ	N. ORE TOTALI
ITALIANO		
LINGUA COMUNITARIA		
STORIA		
GEOGRAFIA		
MATEMATICA		
SCIENZE		
MUSICA		
ARTE E IMMAGINE		
EDUCAZIONE FISICA		
TECNOLOGIA		
CITTADINANZA E COSTITUZIONE		

CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 3

DATA: _____ ATTIVITÀ 1: PREPARIAMO IL LAPBOOK

DISCIPLINA: TECNOLOGIA DURATA: 60 MINUTI

DESCRIZIONE ATTIVITÀ:
Leggere il testo narrativo o espositivo di riferimento.
Realizzare la cartellina e la copertina del lapbook seguendo le istruzioni.

DATA: _____ ATTIVITÀ 2: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

DATA: _____ ATTIVITÀ 3: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

DATA: _____ ATTIVITÀ 4: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 4

DATA: _____ ATTIVITÀ: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

DATA: _____ ATTIVITÀ: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

DATA: _____ ATTIVITÀ: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

DATA: _____ ATTIVITÀ: _____

DISCIPLINA: _____ DURATA: _____

DESCRIZIONE ATTIVITÀ: _____

LA CICALA E LA FORMICA



LA CICALA E LA FORMICA

SCHEDA GENERALE DEL PROGETTO

TITOLO DELLA UdA La cicala e la formica: il tempo passa!

CLASSE 1^a Scuola Primaria

TEMPI DI ESECUZIONE 21 ore

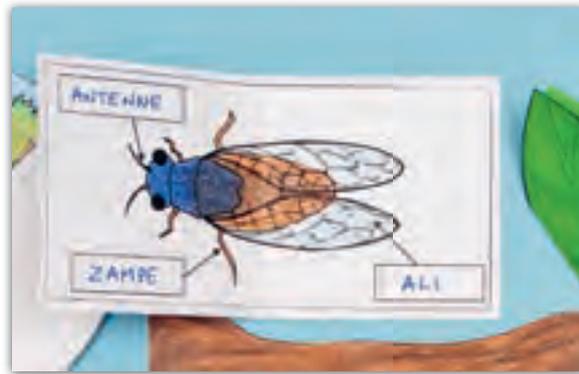
OBIETTIVI La favola *La cicala e la formica* permette di sviluppare connessioni interdisciplinari usando come filo conduttore le stagioni e il ciclo di vita degli esseri viventi. Lo scenario della storia e lo scorrere delle stagioni aiutano i bambini a comprendere che il tempo passa e trasforma e cambia gli esseri viventi. Sempre il tempo è protagonista del domino della storia, in quanto le sequenze devono essere riordinate secondo l'ordine cronologico. La storia, inoltre, offre ulteriori spunti, come l'approfondimento sul formicaio e gli insetti. Il lapbook raccoglierà esperienze pratiche e nozioni apprese durante le ore di lezione, sintetizzando gli argomenti dell'Unità di Apprendimento.

ARGOMENTI DEL LAPBOOK

- Le stagioni
- Le sequenze della storia
- La cicala
- La formica
- La vita nel formicaio
- I numeri da 1 a 10
- Il ciclo di vita degli esseri viventi
- Greetings
- Le difficoltà ortografiche della lettera C: CA-CO-CU, CHE-CHI, CIA-CIO-CIU, CE-CI

DISCIPLINE COINVOLTE

ITALIANO (2 attività per un totale di 6 ore)
STORIA (1 attività per un totale di 2 ore)
LINGUA INGLESE (1 attività per un totale di 2 ore)
SCIENZE (3 attività per un totale di 6 ore)
MATEMATICA (1 attività per un totale di 4 ore)
TECNOLOGIA (1 attività per un totale di 1 ora)



La cicala – SCIENZE



Greetings – LINGUA INGLESE



Le stagioni – STORIA



Le sequenze della storia – ITALIANO



Il formicaio – MATEMATICA

ATTIVITÀ 1

PREPARIAMO IL LAPBOOK

Questa attività sviluppa e consolida il curricolo di **TECNOLOGIA**. Si consiglia di svolgere l'attività durante le ore di questa disciplina.

DURATA ► 60 minuti

ATTIVITÀ

- Leggere insieme la favola *La cicala e la formica*.
- Realizzare la cartelletta e la copertina del lapbook seguendo le istruzioni.

DISCIPLINA E COMPETENZE DI RIFERIMENTO**TECNOLOGIA**

Intervenire e trasformare

- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

ALTRE DISCIPLINE E COMPETENZE COINVOLTE**ITALIANO**

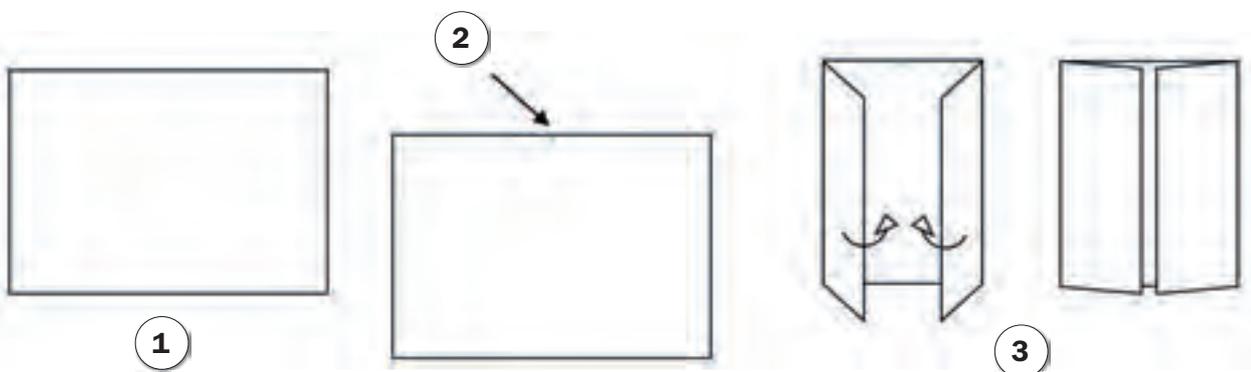
Ascolto e parlato

- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.

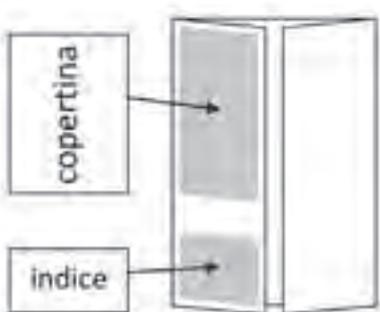
ISTRUZIONI**CARTELLETTA**

Formato: grande

1. Prendere un cartoncino azzurro.
2. Con il righello segnare il centro del lato lungo.
3. Portare i lati esterni verso il segno appena tracciato e piegare le falde.

**ALLEGATO 1: COPERTINA E INDICE**

1. Colorare l'allegato con la copertina.
2. Ritagliare la copertina.
3. Incollare la copertina nella parte alta della cartelletta come indicato nel disegno.
4. Ritagliare l'indice.
5. Incollare l'indice nella parte bassa della cartelletta come indicato nel disegno.





Ritaglia
il contorno.

Colora la copertina.

INDICE

- LE STAGIONI
- LE SEQUENZE DELLA STORIA
- LA CICALA
- IL FORMICAIO
- LA FORMICA
- I NUMERI DA 1 A 10
- IL CICLO DI VITA DEGLI ESSERI VIVENTI
- GREETINGS
- LA LETTERA C



Ritaglia
il contorno.

ATTIVITÀ 8

DAL CHICCO AL PANE

Questa attività sviluppa e consolida il curricolo di **SCIENZE**. Si consiglia di svolgere l'attività durante le ore di questa disciplina.

DURATA ► 120 minuti

PROCESSI COGNITIVI

- Analizzare i diversi step della filiera del grano, saperli riconoscere e organizzare in ordine cronologico.

ATTIVITÀ

► Portare a scuola una pagnotta e chiedere ai bambini come si fa il pane, ponendo altre domande per approfondire, ad esempio: «Come si fa la farina?», «Da dove arriva il grano?», «Da dove arrivano il sale, l'acqua, il lievito?».

► Leggere insieme una ricetta per fare il pane.

► Utilizzare acqua, farina e lievito per impastare una pagnotta, in modo da sperimentare le fasi di preparazione fino alla lievitazione. (Se possibile chiedere il supporto della mensa per la cottura).

► Realizzare l'allegato 8.

DISCIPLINA E COMPETENZE DI RIFERIMENTO**SCIENZE**

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e

proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.

- Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misurare e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.

ALTRE DISCIPLINE E COMPETENZE COINVOLTE**ITALIANO**

Ascolto e parlato

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

Letture

- Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.

TECNOLOGIA

Prevedere e immaginare

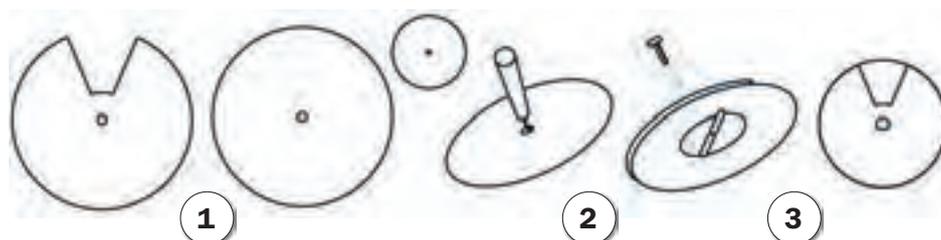
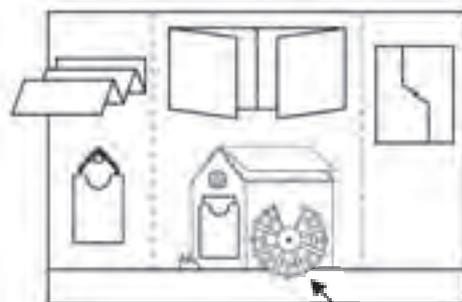
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare

- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

ISTRUZIONI

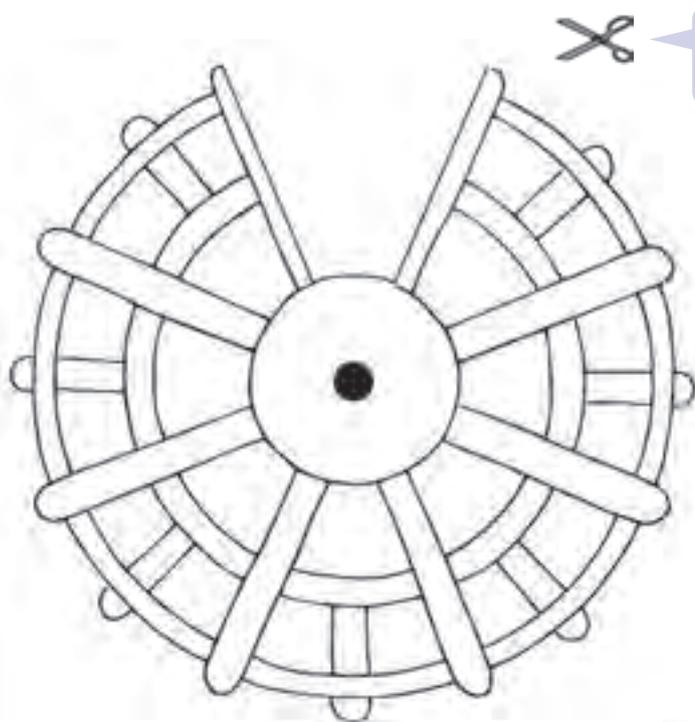
1. Ritagliare il contorno dei tre cerchi.
2. Bucare con il punteruolo il pallino nero al centro dei cerchi.
3. Unire con il fermacampione i tre cerchi. Inserire prima quello sagomato, poi quello intero e infine quello piccolo.
4. Mettere la colla solo sul retro del cerchio più piccolo e incollarlo nella cartelletta come indicato nel disegno. In questo modo il template a forma di cerchio resterà incollato alla cartelletta solo attraverso il cerchio piccolo, mentre gli altri due cerchi potranno ruotare.



4

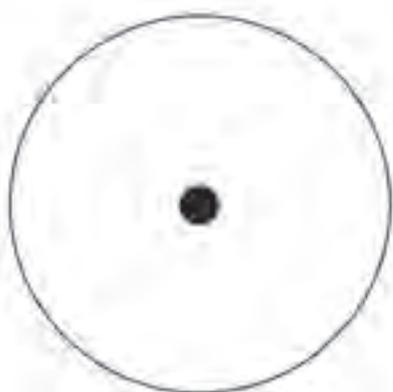
ALLEGATO 8

DAL CHICCO AL PANE



Ritaglia il contorno.

Prima di ritagliare, colora i disegni.



Fora con il punteruolo il pallino nero al centro dei cerchi. Unisci con il fermacampione i tre cerchi. Inserisci prima quello sagomato, poi quello intero e infine quello piccolo.

ATTIVITÀ 9

LA SIMMETRIA

Questa attività sviluppa e consolida il curricolo di **MATEMATICA**. Si consiglia di svolgere l'attività durante le ore di questa disciplina.

DURATA ► 180 minuti

PROCESSI COGNITIVI

- Usare il righello per tirare linee diritte.
- Applicare le regole della simmetria per riprodurre un disegno.

ATTIVITÀ

- Chiedere ai bambini di portare a scuola un piccolo specchietto.
- Consegnare delle schede con metà figura disegnata lungo l'asse di simmetria.
- Appoggiare lo specchio sull'asse di simmetria e guardare all'interno per vedere la figura intera.
- Realizzare dei disegni simmetrici su carta quadrettata: proporre all'inizio forme semplici, come un quadrato, un rettangolo, una foglia stilizzata e altri oggetti (si possono riprendere alcuni disegni dai libri di cornicette).
- Realizzare l'allegato 9.
- Completare l'immagine del cane che si specchia nell'acqua disegnando la figura simmetrica.

DISCIPLINA E COMPETENZE DI RIFERIMENTO**MATEMATICA***Numeri*

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...

Spazio e figure

- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

ALTRE DISCIPLINE E COMPETENZE COINVOLTE**TECNOLOGIA***Intervenire e trasformare*

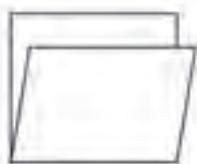
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

ISTRUZIONI

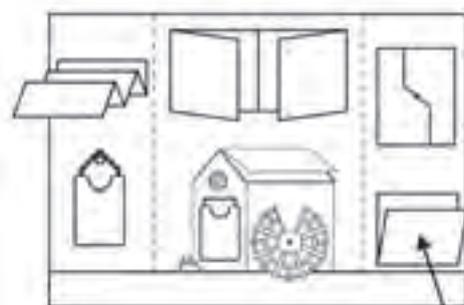
1. Ritagliare il contorno.
2. Piegare lungo la linea tratteggiata.
3. Incollare il flip flap nella cartelletta come indicato nel disegno.



1



2

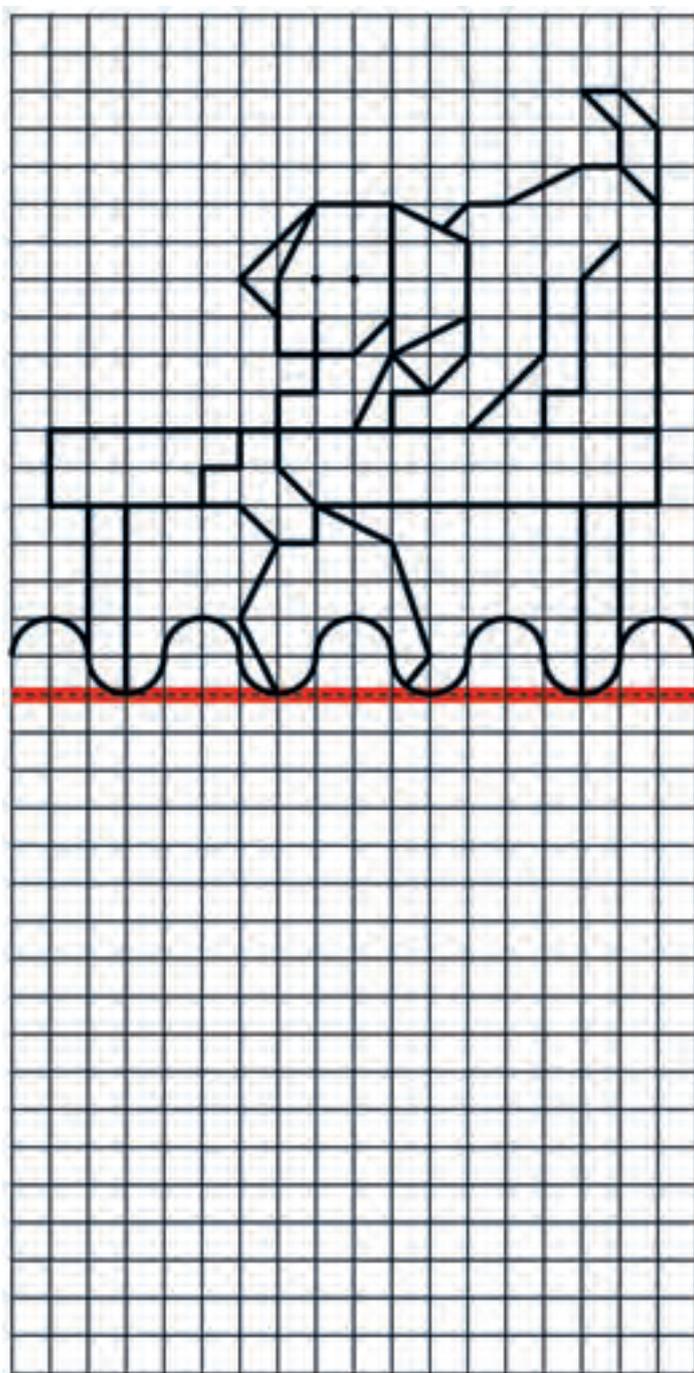


3

ALLEGATO 9

LA SIMMETRIA

Ritaglia
il contorno.



Piega lungo
la linea
tratteggiata.

Realizza il disegno simmetrico
del cagnolino che si specchia nell'acqua, poi
ripassalo con una matita di colore AZZURRO.