

## IL DOMINO DEL GLADIATORE



### L'ULTIMO GLADIATORE DI POMPEI

Rosa Tiziana Bruno

Seguendo con il fiato sospeso le avventure di due ragazzini, Tito e Lucilla, entriamo nella vita quotidiana dell'antica Pompei: dentro le case, a scuola, nelle botteghe. Scopriamo così cosa accadde per davvero in quei terribili giorni in cui il Vesuvio allungò la sua lingua di fuoco sulla città.

Il Mulino a Vento – Un tuffo nella storia  
euro 7,50 – dagli 8 anni

Partendo dalla lettura del libro di Tiziana Bruno *L'ultimo gladiatore di Pompei* si costruirà il gioco del Domino. Questo percorso offre la possibilità di apprendere concetti complessi, con un approccio ludico, attivo e vario, capace di stimolare e mantenere l'interesse dei bambini e delle bambine sui più svariati argomenti. Ho scelto il gioco del Domino perché può essere utilizzato in tutte le classi della scuola primaria e anche oltre. È un gioco apparentemente semplice che sviluppa la memoria, il pensiero critico e stimola la ricerca di strategie, sviluppando il pensiero astratto e la fantasia.

La costruzione fisica del gioco spinge il bambino a cercare soluzioni e a mettere in campo le proprie conoscenze e abilità. Attraverso l'attività manuale sviluppa una crescita armoniosa dei movimenti. Riuscire, inoltre, a portare a termine il compito e goderne con i compagni, favorisce l'autostima e la consapevolezza del sé.

Il lavoro svolto in gruppo, con la supervisione e mai l'ingerenza dell'insegnante, favorisce la costruzione di rapporti di collaborazione, aiuto e rispetto degli altri, con un forte potere di inclusività.

**PRODOTTO FINALE:** (a scelta) - Domino di 28 tessere: soggetti rappresentativi della storia composti come le tessere numeriche del domino. - Scatola decorata per contenere il gioco – libretto di istruzioni (in italiano e magari in inglese o altra lingua se presenti bambini stranieri) con la storia del domino, le regole e un riassunto della storia del gladiatore con relative analisi dei soggetti delle tessere. Chiavetta USB con registrazione audio e video del libretto di istruzioni.

**DISCIPLINE COINVOLTE:** (per ognuna si terranno presenti gli obiettivi delle Indicazioni Nazionali) italiano, matematica, storia, inglese, scienza, geografia, tecnologia, informatica, motoria, musica, arte.

**COMPETENZE CHIAVE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** (secondo le direttive del MIUR)

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

## FASI DI LAVORO

### FASE 1

1. Procurare una scatola del gioco del domino classico.
2. Analizzare e osservare la scatola, leggere tutte le cose che ci sono scritte e parlarne
3. Aprirla, osservare e analizzare le varie parti (la stessa scatola, il libretto delle istruzioni, le tessere)
4. Chiedere ai bambini se conoscono questo gioco e come ci giocano.
5. Giocare secondo le regole che conoscono i bambini (anche se fosse il domino a caduta).
6. Cercare sulla Lim o in altri contesti forme diverse di Domino.
7. Far conoscere l'oggetto domino il più possibile (la sua storia, il materiale, le regole).
8. Utilizzare le tessere per raggiungere obiettivi matematici, geometrici o di relazione.

### FASE 2

1. Scegliere uno o più obiettivi formativi del curriculum progettato a inizio anno, relativo alla classe di appartenenza.
2. Leggere il libro del **Gladiatore** e soffermarsi su ciò che si ritiene significativo in base agli obiettivi didattici delle singole discipline e della classe.

Esempi:

**Italiano:** ascolto, lettura, comprensione del testo, tipologie testuali, analisi dei personaggi, riflessione linguistica

**Geografia:** ambienti, luoghi, orientamento, itinerari, toponomastica, vulcani, regioni, intervento dell'uomo

### FASE 3

1. Proporre ai bambini di costruire il gioco del Domino del Gladiatore
2. Discutere e scegliere i materiali, le dimensioni e le immagini da inserire nelle varie tessere
3. Procurare il materiale (cartoncino, cartone, scatole della pizza, polistirolo riciclato, balsa, polistirolo o pannelli schiumati da modellismo, ecc.)
4. Decidere i 7 elementi per le tessere
  - In questo esempio:
    - I. La festa con la cassata di Oplontis (scheda: *Arte* - analisi del dipinto; *Italiano* - testo regolativo, la ricetta)
    - II. Tito che passeggia nelle strade (scheda: *Italiano* – descrizione del personaggio; *Geografia* - toponomastica)
    - III. Lucilla a scuola durante la merenda (scheda: *Italiano* - descrizione del personaggio; *Storia*- la scuola oggi e la scuola di Roma)
    - IV. Lo spettacolo dei gladiatori (scheda: *Italiano* – descrizione dei personaggi, analisi dei caratteri; *Arte* -ricerca di fonti iconografiche; *Motoria*- giochi come i gladiatori)
    - V. Il vulcano e l'eruzione (scheda: *Italiano* – testo informativo, descrizione, parti della poesia “La ginestra”; *Geografia* - i luoghi dei vulcani in Italia e nel mondo, *Scienze* - analisi del vulcano)

- VI. I gladiatori, Tito e Lucilla che aiutano le persone (scheda: *Italiano* – descrizione degli avvenimenti; *Religione* - considerazioni sul perdono e sul concetto di culto dei morti e vita oltre la vita, riflessioni sulle priorità della vita rispetto ai beni materiali; *Storia*- la religione di Roma e il Cristianesimo che avanza)
- VII. I ragazzi in mare, salvi (scheda: *Italiano* – descrizione del paesaggio, considerazioni sulla salvezza; *Geografia* - il mare)

5. Aiutare gli alunni a realizzare il gioco.
6. Preparare le informazioni da inserire nel libretto di istruzioni: storia del domino classico, descrizione, regole, schede per descrivere le illustrazioni delle tessere (come evidenziate al punto 4 o altre ritenute adeguate al percorso della classe).
7. Utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico della classe e possibilmente dividerlo con le altre classi.

#### FASE 4

Predisporre i compiti di realtà e relative griglie di osservazione.

Compiti possibili:

1. Costruzione del domino (esempio di progettazione alla pag. successiva)
2. Creazione di schede esplicative delle immagini scelte e del gioco
3. Costruzione del libretto di istruzioni
4. Traduzione del libretto in altra lingua (soprattutto in presenza di bimbi o bimbe stranieri) o in comunicazione aumentativa o semplificata (per l'inclusività)
5. Trasposizione digitale del libretto di istruzioni (competenze informatiche)
6. Vendiamo il nostro gioco per autofinanziamento



Compito di realtà n. 1

In coppia, o in piccolo gruppo, i bambini ideano e realizzano le tessere del domino usando i personaggi, gli ambienti e gli elementi più significativi del racconto dell'*Ultimo gladiatore* di Tiziana Bruno. Questo gioco verrà usato durante alcune attività strutturate e libere di matematica, geografia, italiano o altre discipline e in più nei momenti di gioco o durante la ricreazione.

Progetto:

- TITOLO: **COME TI PROGETTO E REALIZZO UN DOMINO**
- ATTIVITÀ PER LA CLASSE 4/5 Primaria – 1° classe Scuola Secondaria di I grado
- PRODOTTO FINALE: Domino di 28 tessere, da un lato il classico domino dei numeri a puntini (da nullo a 6) e dall'altro composto usando 7 scene tratte dal libro del Gladiatore.
- COMPETENZE DA VERIFICARE:
  - Comunicazione nella madre lingua
  - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
  - Imparare ad imparare
  - Competenze sociali e civiche
  - Spirito di iniziativa e imprenditorialità

- DISCIPLINE COINVOLTE:
  - Italiano
  - Matematica
  - Arte e immagine
  - Tecnologia
  - Convivenza Civile
  
- TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:  
scegliere in base alle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* e in base agli obiettivi del PTOF previsti per la classe di appartenenza
  
- FINALITÀ:  
(esempi) Sviluppare la cooperazione, la creatività e il senso critico. Promuovere la collaborazione e la discussione (*brain storming*); sviluppare la capacità di risolvere problemi (*problem solving*); avviare gli alunni all'autonomia operativa e di pensiero attraverso la progettazione; avviarli alla collaborazione condividendo e accettando l'altrui pensiero; sviluppare lo spirito di imprenditorialità dovendo scegliere materiali adeguati e convenienti.
  
- STRUMENTI E MATERIALI:  
un gioco del domino, il libro *L'ultimo gladiatore*, materiale di consumo, preventivi sul materiale da utilizzare, materiale per la costruzione delle tessere (solo in seguito, dopo la scelta).
  
- TEMPI:  
Circa 3 mesi con laboratori settimanali.
  
- VERIFICA E VALUTAZIONE:  
Osservazione degli alunni durante e alla fine del lavoro mediante griglie. Valutazione del prodotto finale (completezza, ordine, originalità ecc.).
  
- AUTOVALUTAZIONE:  
Discussioni o griglie di osservazione individuali o di gruppo
  
- RELAZIONE FINALE da parte dei bambini con relative osservazioni sui punti di forza e/o di criticità.

*N.B. preparare con cura il testo per la richiesta del compito (consegna) in base alle competenze e agli obiettivi che si vogliono raggiungere.*

Il progetto è stato pensato e redatto dalla docente Antonietta di Nucci. Per contatti: [ant1di@hotmail.com](mailto:ant1di@hotmail.com).  
Per organizzare un incontro con l'autrice:

**FRANCESCA VICI**

[francesca.vici@grupporaffaello.it](mailto:francesca.vici@grupporaffaello.it)

**0717498579**