Sviluppare i prerequisiti matematici

Leggo Gioco e Imparo
Letture a quattro mani

Anna Maria Venera

IL PICNIC DI VOLPE ROSSA

Erickson

Premessa

Raccontare storie ai bambini è un'attività importante per moltissimi aspetti. Oltre a fornire un'esperienza gratificante di per sé — affettivamente intensa e capace di far accedere a una realtà fantastica —, permette loro di imparare a rappresentarsi una realtà diversa da quella presente, immaginare eventi e situazioni differenti e lontane nello spazio e nel tempo, interiorizzare nuovi copioni che arricchiscono le loro conoscenze sul mondo, immedesimarsi nella narrazione cogliendone contemporaneamente il patto di finzione, riconoscere e dare un nome alle emozioni vissute, costruendosi un vocabolario per parlare dei sentimenti e descrivere le emozioni e i diversi modi in cui le persone reagiscono agli eventi e, infine, familiarizzare con le caratteristiche della lingua scritta.

La lettura comune di un libro illustrato è non soltanto un gioco, tenendo conto del piacere che la accompagna, ma è anche una situazione comunicativa che permette di osservare e di descrivere diverse strategie di condivisione delle conoscenze. Il libro, con le sue immagini, costituisce una mediazione tra il mondo degli oggetti realmente esistenti e direttamente percepibili e la pura rappresentazione di essi attraverso le sole parole. In età prescolare, le immagini forniscono al bambino un supporto esterno all'elaborazione di un racconto immaginario che, in seguito, potrà costruire anche senza ricorrere all'ausilio delle figure.

L'attività di lettura di un libro è un luogo privilegiato di negoziazione di significati. L'adulto e il bambino osservano insieme un libro illustrato e il gioco consiste nel girare le pagine, denominando e descrivendo le figure. Si instaura un dialogo in cui l'adulto stimola il bambino con domande volte a identificare i personaggi, gli oggetti, gli eventi della storia

e a indirizzare l'attenzione sui particolari importanti. In questo modo, anche il bambino partecipa alla ricostruzione del racconto insieme all'adulto. Il modello comunicativo è quello di un dialogo con alternanza di turni tra i due partecipanti.

La competenza narrativa presuppone la capacità di creare delle «cornici», all'interno delle quali le azioni rappresentate hanno un significato diverso da quello che le stesse azioni avrebbero al di fuori di esse. Il gioco e l'attività ludica consentono di sviluppare e potenziare abilità cognitive, emotive e sociali. I bambini vi si dedicano con tutte le loro capacità, essendo spontaneamente motivati a giocare. Il gioco diventa così uno spazio privilegiato per apprendere, in cui ai piccoli sono consentite la libera esplorazione, la sperimentazione e la costruzione induttiva di conoscenze. Durante l'infanzia si sviluppano attraverso il gioco numerose competenze: dal linguaggio al problem solving, alla creatività.

La collana «Leggo Gioco e Imparo» si propone di sviluppare il potenziale cognitivo e la motivazione ad apprendere di bambini e bambine in età prescolare attraverso la lettura dialogica e l'attività ludica. Si tratta di *libri-gioco* che presentano finalità educative e didattiche. La storia e le attività presenti nel libro sono state progettate con l'intento di perseguire diversi obiettivi: da un lato, coniugare precise finalità didattiche con la caratteristica principale insita nel gioco, ovvero il piacere di giocare e, dall'altro, privilegiare attività che favoriscano l'impiego di diversi processi cognitivi come la comprensione, la memoria, il ragionamento, la capacità critica e la creatività in relazione all'età del bambino.

La narrazione ad alta voce e i giochi proposti favoriscono il coinvolgimento del bambino con una partecipazione attenta e motivata, introducendo nelle attività ludiche elementi sempre nuovi che scongiurano il rischio di noia e ripetitività. Inoltre, il gioco sviluppa la fiducia in sé, in quanto il bambino è incoraggiato a sperimentarsi in attività in cui può raggiungere traguardi e sviluppare competenze, senza essere sottoposto all'ansia da prestazione derivante dalla competitività. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino nel loro svolgimento e sono ambientate in contesti naturali, come il mare e il bosco.

La storia, avvincente e ricca di stimoli, arricchita da immagini colorate e suggestive e accompagnata da diversi giochi, innesta naturalmente la motivazione ad apprendere. La storia termina con un finale in cui compaiono nuovi elementi narrativi che creano un «effetto

sorpresa» che stimola la fantasia e l'interesse nel bambino e lo invita a proseguire le attività. La concentrazione del bambino è stimolata, oltre che dalla trama, dalle sfide ludiche. Inoltre, per sostenere ulteriormente la sua motivazione, egli potrà ricevere, una volta terminate con successo le attività, un «diploma» personalizzato. Oltre alle 10 attività proposte nel libro, sono presenti 3 giochi plastificati, da ritagliare prima del loro utilizzo.

La collana, con i suoi *libri-gioco,* propone un breve percorso ludico sui prerequisiti cognitivi e strumentali necessari ad affrontare con maggiore facilità i primi apprendimenti scolastici. Le attività sono state ideate in modo da rispettare i tempi di attenzione del bambino, per consolidare e rinforzare le sue competenze. I bambini potranno cimentarsi in attività propedeutiche agli apprendimenti che affronteranno all'inizio della classe prima, acquisendo una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità. Nel libro, dal punto di vista didattico, si affrontano contenuti riconducibili alle indicazioni programmatiche ministeriali della scuola dell'infanzia e vengono altresì anticipati alcuni argomenti propri dell'inizio della scuola primaria.

«Ciao, sono Isabella la Farfalla, se vuoi al picnic ti ci porto io!» disse una voce gentile. La volpe non aveva mai visto una creatura così bella. Le sue ali scintillavano di mille colori e, più che volare, sembrava danzare nell'aria. «Seguimi, dobbiamo arrivare alla sorgente del fiume!» continuò Isabella. Volpe Rossa ringraziò la sua prima vera amica e la seguì senza esitare. La farfalla sapeva bene dove si trovava la sorgente del fiume perché è lì che nasce l'arcobaleno… e proprio l'arcobaleno le aveva fatto dono dei suoi splendidi colori!

CHI CERCA TROVA

In questa immagine ci sono diversi abitanti del bosco. Prova a rispondere: mamma volpe è più vicina o più lontana dall'orso della talpa? Quali sono gli animali che si nascondono dietro il sasso? Come si chiama l'animale sopra l'albero? Ora divertiti a trovare: l'uccello che vola più in basso, gli occhiali della talpa sopra un sasso e il vasetto di miele più piccolo davanti all'orso.

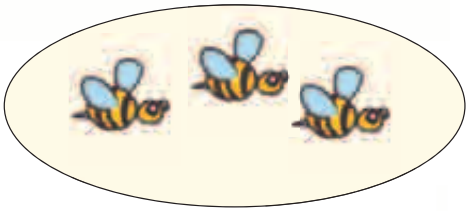
© 2014, A.M. Venera, *Il picnic di Volpe Rossa,* Trento, Erickson

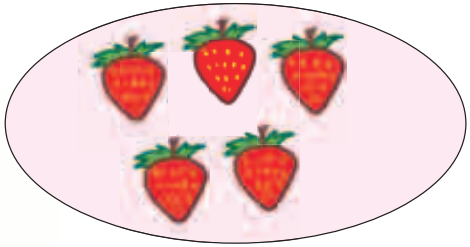
Arrivò la sera. Chi vegliava dall'alto di un ramo del vecchio abete su tutto e tutti durante la notte era il Gufo Lucio. «È il più saggio del bosco e conosce mille storie avventurose» raccontò Isabella alla volpe. «E prende continuamente appunti, che poi ripone nel buco del vecchio abete» aggiunse.

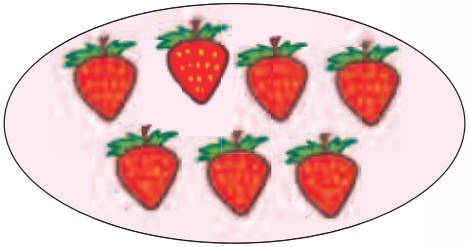
Tre ghiri che passavano di là invitarono la farfalla e Volpe Rossa a dormire nella loro spaziosa tana. «Tanto noi di notte non dormiamo!» Volpe li ringraziò e, prima di entrare, rispose con la zampetta al saluto di quattro pipistrelli che stavano svolazzando proprio sopra l'ingresso della tana.

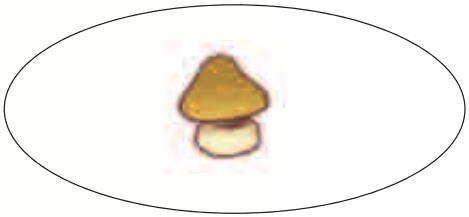
IL GIOCO DEL CONFRONTO

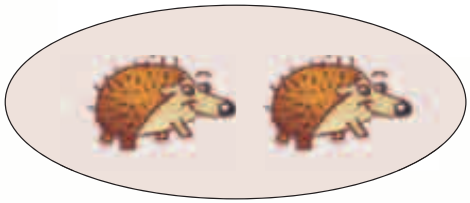
Facciamo un gioco: contiamo gli elementi di ogni insieme. Quale dei due è più oppure meno numeroso? Ci sono anche i gemelli, riccio pasticcio e riccio bisticcio: i due insiemi sono uguali?

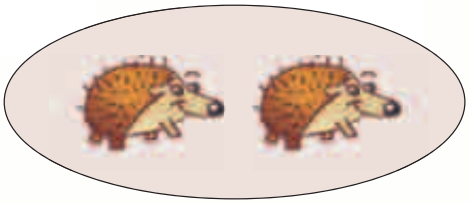




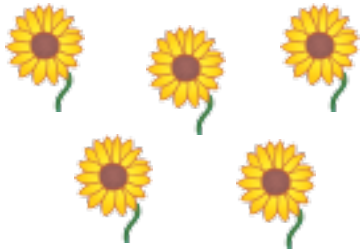


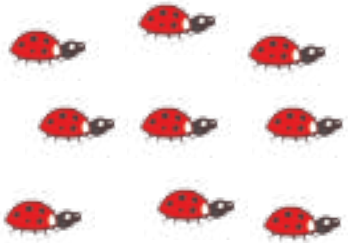






© 2014, A.M. Venera, *Il picnic di Volpe Rossa,* Trento, Erickson

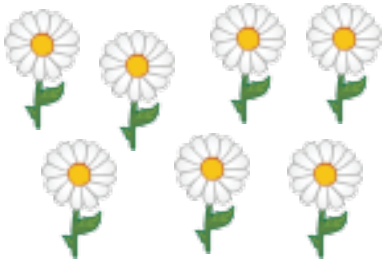




5

2

9



1

7

3