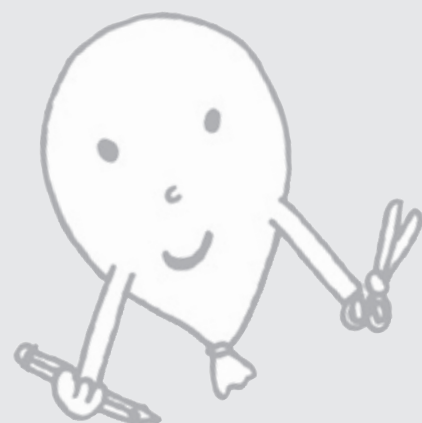


Indice

- 7 Introduzione
- 9 CAP. 1 Il rischio di disturbo da deficit di attenzione e/o iperattività nel bambino piccolo
- 19 CAP. 2 Giochi e attività sul controllo della risposta impulsiva
- 25 Bibliografia
- 29 Appendice – Strumenti di valutazione
- 69 Giochi e attività sul controllo della risposta impulsiva (Unità 1-23)



GIOCHI E ATTIVITÀ SUL CONTROLLO DELLA RISPOSTA IMPULSIVA



I giochi e le attività presentati in questo volume sono articolati in 23 Unità. Nelle prime due (Unità 1 e 2) viene chiarita e semplificata, per renderla comprensibile ai bambini, quella che potremmo definire la *filosofia* dell'intervento proposto in questo secondo volume di *Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione*; suggeriamo, perciò, al lettore interessato una lettura propedeutica delle unità stesse dalle quali prendiamo spunto per illustrare il percorso didattico delineato.

Capita a tutti di fare le cose in fretta o perché pensiamo che chi finisce prima è più bravo o perché abbiamo in mente poi di andare a fare qualcosa d'altro o perché attivare e mantenere la concentrazione è dispendioso da un punto di vista cognitivo o perché ci viene semplicemente spontaneo fare così, perché così siamo stati abituati in base alle nostre esperienze o per tutta una serie di altri motivi ancora... Sovente, tuttavia, la fretta va a svantaggio della buona esecuzione dei compiti. Chi risponde in modo affrettato, normalmente, corre un rischio sostanziale: fornire la prima risposta senza riflettere, fare cioè la prima cosa che viene in mente prendendo in considerazione aspetti parziali della situazione o della richiesta e non effettuando in pratica una vera e propria scelta strategica consapevole. La risposta affrettata, inoltre, ha buona probabilità di non essere quella corretta, con la conseguenza di dover riprovare altre volte in successione commettendo una serie di errori. Il fatto ancora di eseguire un compito in maniera sbrigativa e affrettata può essere verosimilmente fonte di ulteriori, quanto banali, errori che vanno a tutto scapito del risultato finale.

I punti cardine dell'intervento proposto nei materiali che seguono possono essere efficacemente riassunti nei suggerimenti che Tiramolla offre ai bambini con la sua filastrocca.

1. «Mi *fermo* a riflettere» (PRENDERE TEMPO)

Fermarsi, non passare immediatamente all'azione, ma prendere tempo per riflettere prima di agire, è condizione necessaria per avviare i processi successivi e, di conseguenza, per maturare la consapevolezza necessaria a qualsiasi forma di autocontrollo.

2. «Capisco *cosa* devo fare» (CAPIRE LA CONSEGNA)

Soffermarsi sulla consegna o sulla situazione, per capire a pieno cosa richiede, rappresenta lo snodo successivo, necessario, anche se non sufficiente, per avviare il momento di scelta strategica. Se la comprensione della situazione/consegna iniziale è parziale o frammentata, la scelta strategica sarà, di conseguenza, poco funzionale.

3. «Penso a *come* devo fare» (TROVARE UN TRUCCO)

Effettuare una scelta strategica consapevole è un obiettivo finale ambizioso. Per bambini di questa età si è scelto di avviare un ragionamento collettivo per stabilire insieme, di volta in volta, una possibile strategia di lavoro e quindi di stimolare sistematicamente ciascuno a esplicitare *come* ha proceduto. Si tratta di guidare, con un sostegno adulto piuttosto marcato, i bimbi alla scomposizione delle loro azioni in passaggi successivi che possono, a loro volta, essere ricomposti in nuovi pattern d'azione garantendo in questo modo la flessibilità e la creatività del comportamento esperto. Traguardi complementari, che si cerca di indurre attraverso le proposte, sono: capire se l'azione messa in atto abbia funzionato o meno (e in questo caso cosa si può cambiare della strategia scelta) e se una strategia che ha funzionato in un caso possa essere utilizzata anche in altri contesti per alcuni aspetti simili.

4. «Lavoro *senza* avere *fretta*» (CONCLUDERE L'ATTIVITÀ)

Continuare a lavorare senza fretta fino al termine dell'attività rappresenta il naturale coronamento della proposta didattica. È certamente un obiettivo ambizioso, un traguardo finale al quale i bimbi vanno gradualmente guidati. Per esigenze di natura squisitamente pedagogica, ovvero per graduare la difficoltà delle diverse proposte didattiche, la progressione delle attività si delinea intorno a tre blocchi identificabili sulla base dei diversi obiettivi sviluppati.

Un primo raggruppamento comprende le unità introduttive (Unità 1 e 2) delle quali si è ora detto. Esse orientano il lavoro successivo facendo riflettere il bambino sul fatto che si possano dare risposte affrettate e sugli svantaggi da esse derivanti. Anticipano, poi, le modalità di lavoro richiamando le strategie di natura generale di controllo della risposta affrettata, commentate in precedenza (i suggerimenti di Tiramolla). Tali strategie suggeriscono forme di autocontrollo comportamentale e cognitivo interne al soggetto che abbiamo tentato di tradurre in modo essenziale e di semplificare

continua...

concretamente per renderle accessibili ai bimbi di questa età. Come nel primo volume sul controllo attento, la memorizzazione di una filastrocca e la visualizzazione delle strategie su un cartellone hanno lo scopo di facilitare la fissazione e il recupero successivo delle strategie stesse.

I bambini vengono poi messi in condizione di poterle sperimentare nel corso dei giochi proposti. Inoltre, in analogia a quanto ora detto, continua l'attività di autoriflessione sul proprio operato proposta sistematicamente al termine di ogni attività per condurre via via il bambino a rendersi conto se sta iniziando volutamente a rallentare le proprie azioni.

Le schede successive allenano i bimbi a *fermarsi*, a *prendere tempo*, a *bloccare la risposta*, a *non agire subito* facendo la prima cosa che viene loro in mente, ma a esaminare bene la *consegna* e a produrre la *risposta* richiesta. Per fornire una progressione alle attività proposte, i materiali sono stati suddivisi in due distinti blocchi: nel primo (Unità 3-13) sono stati individuati alcuni giochi motori che stimolano a trattenere l'avvio e la messa in pratica di un comportamento divenuto automatico, perché oggetto di apprendimento o rinforzo, quando la situazione richieda un comportamento alternativo. Introducendo alcuni accorgimenti abbiamo cercato di creare situazioni che implicano un controllo sempre maggiore. Ad esempio, in alcuni casi vengono dati contemporaneamente due comandi, uno dei quali va ignorato; in altri casi i due comandi sono inizialmente simili e si modificano solo nella seconda parte costringendo i bimbi ad ascoltare tutto prima di rispondere. I compiti relativi a questo primo gruppo di schede non richiedono uno sforzo di tipo concettuale o l'attivazione di strategie di problem solving, quanto piuttosto di prestare attenzione alla consegna e di attenersi a essa, differendo la risposta per il tempo necessario a capire cosa sia richiesto.

Infine, l'ultimo gruppo di schede (Unità 14-23) introduce progressivamente compiti che implicano un'inibizione non tanto comportamentale, quanto di scelta, che coinvolge cioè processi più propriamente cognitivi. Sono stati individuati alcuni giochi e situazioni che implicano di trattenere più volte in successione la risposta affrettata e nel contempo di effettuare di volta in volta un'attività cognitiva per valutare le informazioni ricevute e di verificare se sono quelle rilevanti. È necessario, quindi, un attento controllo cognitivo per elaborare tutte le informazioni ricevute, escludendo quelle che non permettano di raggiungere la soluzione. Sono stati scelti in questo caso di preferenza giochi carta e matita che si configurano spesso come attività di problem solving strategico. Essi, seppure alla portata di bimbi di questa età, necessitano di un certo sforzo di concentrazione e autocontrollo per differire più volte la risposta, spostare con sistematicità e logica l'attenzione tra le diverse alternative prima di individuare la soluzione.

INTRODUZIONE: Conoscere e applicare strategie di controllo della risposta affrettata.**UNITÀ 1:** Un nuovo regalo di Tiramolla (*Luigi Clama*)

Tiramolla torna a far visita ai bambini portando un nuovo regalo: una filastrocca che ha lo scopo di presentare alcune strategie di controllo della risposta affrettata che farà da sfondo anche ad attività successive. L'apprendimento della filastrocca facilita il recupero successivo delle strategie stesse.

UNITÀ 2: Il contratto (*Beatrice Caponi*)

I bambini vengono coinvolti a mettere in pratica nel lavoro scolastico di tutti i giorni le strategie oggetto dell'unità precedente. La «stipula di un contratto» ha lo scopo di farli riflettere sul ruolo dell'impegno personale e di fornire feedback ai loro tentativi di autocontrollo.

INIBIRE LA RISPOSTA AFFRETTATA: prendere tempo per capire la consegna. Sperimentare strategie di controllo e i vantaggi derivanti dal loro uso.**UNITÀ 3:** Go/No go! (Vai/Non andare!) (*Michela Zen*)

All'interno di un contesto motivante, i piccoli devono produrre una risposta (tracciare un segno) in corrispondenza di un suono e inibirlo (fermarsi) in corrispondenza di un altro.

UNITÀ 4: Uno, due, tre... stella! (*Michela Zen*)

Si recupera un gioco tradizionale. Un bimbo si colloca con il viso rivolto al muro, volgendo le spalle agli altri che a loro volta sono disposti in riga dalla parte opposta della palestra. I bimbi dovranno riuscire a raggiungere il muro opposto, dove si trova il compagno che conta, facendo attenzione a fermarsi quando quest'ultimo si gira dicendo «stella».

UNITÀ 5: Toccare, non toccare (*Michela Zen*)**UNITÀ 6:** Sacchi pieni o sacchi vuoti? (*Elena Collini*)

Le attività condividono obiettivo e modalità di lavoro. L'insegnante invia contemporaneamente due segnali: uno verbale e uno gestuale che possono essere anche in contraddizione tra loro. I bimbi devono rispondere solo a quello verbale, inibendo l'altro o viceversa.

UNITÀ 7: Ginetto e Luigino (*Elena Collini*)

Si propone una situazione simile alle precedenti: due pupazzi danno ai bambini due comandi diversi, spesso in contraddizione tra loro. I bimbi devono ubbidire eseguendo il comando di uno dei due, bloccando contemporaneamente l'impulso a fare quello che dice l'altro.

UNITÀ 8: Il salto della rana (*Elena Collini*)

I bambini devono rispondere con un salto a un segnale sonoro concordato. I suoni prodotti dall'insegnante sono, però, volutamente uguali nella parte iniziale, per poi differire in un momento successivo. Bisogna, così, ascoltare tutto il segnale, decidere se è quello giusto e solo allora fare il salto.

continua...

UNITÀ 9: Mucca... vola! (Michela Zen)

Si legge alla classe un elenco di nomi di animali o oggetti che volano e ogni volta i bimbi devono mimare il movimento del volo alzando gli indici. A intervalli stabiliti, però, compaiono nell'elenco anche oggetti o animali che non volano (in questo caso i bimbi non devono produrre la risposta). È necessario, quindi, ogni volta fermarsi a riflettere prima di agire, inibendo intenzionalmente la risposta motoria allo stimolo predominante.

UNITÀ 10: Notte e giorno (Michela Zen)

Il gioco richiede di inibire l'impulso a dare una risposta abituale per esperienza consolidata (dire «giorno» di fronte a un cartoncino con raffigurato il sole) in favore di una meno abituale (dire «notte» di fronte allo stesso cartoncino con raffigurato il sole).

UNITÀ 11: Nome o colore? (Michela Zen)

UNITÀ 12: Il gatto e il topo (Michela Zen)

Si propongono due unità simili a quella immediatamente precedente. In questo caso si tratta di inibire comportamenti che sono abituali, non per esperienza consolidata, ma per acquisizione recente. Infatti, nella fase iniziale i bimbi vengono istruiti e allenati a fornire due distinte risposte a due segnali diversi. Successivamente, vengono scambiate tra loro le istruzioni relative ai due segnali in modo che i bimbi debbano rispondere all'uno con i comportamenti che si erano abituati ad associare all'altro e viceversa. Si tratta quindi di inibire volontariamente un comportamento dominante controllando l'interferenza con l'apprendimento precedente.

UNITÀ 13: Il disegnatore distratto (Elena Collini)

Ancora una volta vengono date informazioni discrepanti con l'esperienza precedente e viene richiesto di inibire l'impulso a rispondere in modo affrettato: data una serie di personaggi che cambiano testa, bisogna riconoscere la loro identità sulla base delle sole informazioni indicate come rilevanti (guardare il corpo), inibendo le altre (guardare la testa).

UNITÀ 14: Quale dei due? (Elena Collini)

L'unità introduce una serie di proposte carta e matita che necessitano di riflessione e controllo della risposta più immediata per essere portate a termine con successo. Vengono presentate coppie di stimoli che condividono caratteristiche comuni. I bimbi devono individuare quello cui si sta facendo riferimento sulla base di una serie di indizi forniti. Il gioco si pone un duplice obiettivo: costringere il bambino ad attendere che vengano letti tutti gli indizi (poiché quello discriminante è l'ultimo) inibendo la risposta affrettata e nel contempo effettuare di volta in volta un'attività cognitiva per valutare le informazioni ricevute e verificare se sono quelle rilevanti.

UNITÀ 15: Chi ha rubato la marmellata? (Elena Collini)

UNITÀ 16: Chi cerca trova! (Michela Zen)

Le proposte consolidano obiettivi e modalità dell'unità precedente. Presentano, però, un grado di complessità cognitiva maggiore poiché la scelta va fatta tra un numero più ampio di alternative possibili e ogni indizio consente di avvicinarsi progressivamente alla soluzione. È necessario differire più volte la risposta e spostare più volte l'attenzione tra le diverse alternative prima di individuare la soluzione.

UNITÀ 17: Il gioco delle sagome sovrapposte: frutti e giocattoli (*Diana Cecchinato*)

UNITÀ 18: Il gioco delle sagome sovrapposte: oggetti e animali (*Nicoletta Callegari*)

L'attività consiste nel riconoscere una sagoma target tra un insieme di altre sagome sovrapposte e saperne seguire con un colore i contorni. Oltre a una componente di discriminazione percettiva, gioca un ruolo critico, anche in questo caso, la capacità di differire la risposta. È richiesto, infatti, di valutare le alternative per seguire solo i contorni della sagoma target, scartando quelle irrilevanti.

UNITÀ 19: Trova i particolari nel disegno grande (*Michela Zen*)

UNITÀ 20: Le figure gemelle (*Michela Zen*)

UNITÀ 21: Trova le differenze (*Michela Zen*)

Si tratta di compiti di tipo percettivo, in cui si richiede una discriminazione piuttosto precisa, che mirano a sviluppare la capacità di considerare attentamente tutte le alternative prima di dare una risposta. Così, nel caso del primo gioco, uno stesso particolare è presente più volte con piccole modifiche; bisogna perciò riflettere per individuare i tratti distintivi del particolare target scartando gli altri.

Ugualmente nel secondo gioco le figure sembrano a un primo esame uguali, ma divergono in realtà per una serie di piccole differenze che devono essere ricercate con attenzione. Bisogna quindi confrontare più volte le alternative con il modello prima di decidere.

Anche le immagini dell'ultimo gioco sembrano uguali, ma a una delle due sono stati tolti alcuni particolari; confrontando sistematicamente i particolari dell'una con quelli corrispondenti dell'altra, si potrà scoprire quali.

UNITÀ 22: Il mazzo di carte – Prima parte (*Elena Collini*)

UNITÀ 23: Il mazzo di carte – Seconda parte (*Elena Collini*)

Le due proposte sono collegate, anzi la prima è da considerarsi propedeutica alla successiva. Nella seduta d'inizio il gruppo familiarizza con i materiali del gioco (un mazzo di carte che possono essere raggruppate in base a tre distinti criteri: forma, colore o numero) e si esercita a individuare, scegliendole dal mazzo, carte simili in base a un criterio che varia e viene indicato dall'insegnante.

Nella seconda è il bambino a dover inferire la regola in base alla quale viene scelta la sua carta. Dovrà procedere sistematicamente scartando un'alternativa alla volta.

Un nuovo regalo di Tiramolla

Area generale: controllo inibitorio.

Area specifica: consapevolezza dei processi metacognitivi di controllo della risposta precipitosa.

► **Obiettivo:** conoscere e applicare strategie di autocontrollo.

Materiali: schede 1 e 2, il pupazzo di Tiramolla, un cartellone bianco con la filastrocca e i disegni di Tiramolla.

Attività preparatoria (facoltativa): far costruire a ogni bambino un pupazzo di Tiramolla, in cartoncino, con gli arti mobili uniti da fermacampioni (scheda 1).

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti o più.

Organizzazione del gruppo: classe.

Numero di operatori presenti: 1/2.

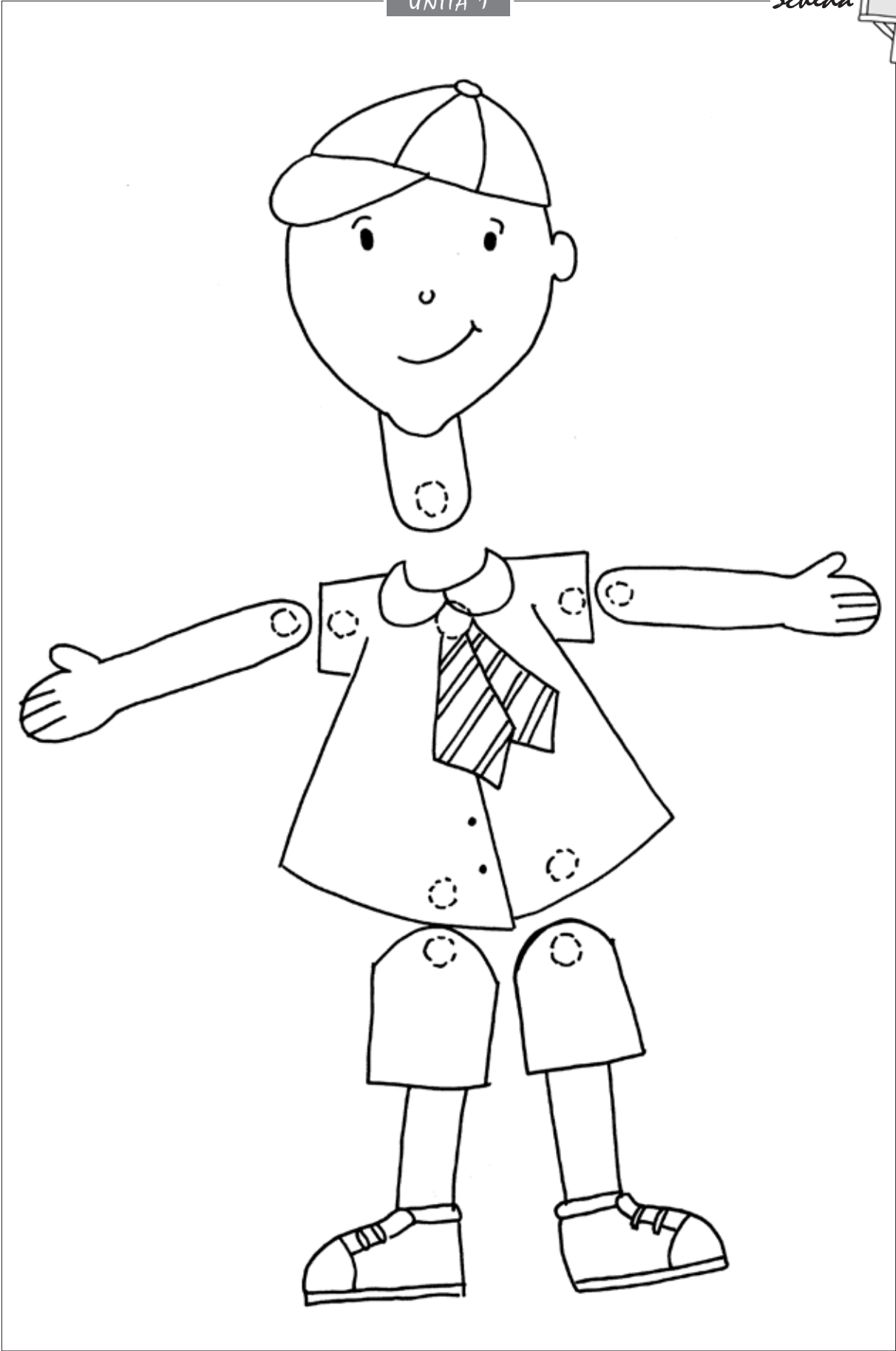
Luogo in cui si effettua l'attività: aula, bimbi seduti in semicerchio.

MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
<p>1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.</p>	<p>Dire: «Oggi è venuto a trovarci un nostro amico, chiudete gli occhi, al mio tre apriteli! Eccolo!».</p> <p>Tiramolla dice: «Ciao bambini, sono tornato a trovarvi. Vi ricordate di me? Chi sono? Bravi! Sono Tiramolla! La volta scorsa vi ho portato un regalo. Chi si ricorda quale?». Mostrare il cartellone con la filastrocca e le modalità di ascolto disegnate da Tiramolla.* «E la mia filastrocca l'avete imparata?».</p> <p>Far ripetere ai bambini la filastrocca.</p> <p>Tiramolla dice: «Siete bravissimi! La filastrocca l'avete imparata, ma le regole ve le ricordate? E per caso le avete anche messe in pratica? Tutte, tutte o... solo qualcuna? Sempre o qualche volta soltanto?».</p> <p>Ascoltare le esperienze dei bambini, stimolarli a intervenire.</p> <p>Tiramolla dice: «Allora se i miei trucchi vi sono stati utili, voglio farvi un nuovo regalo che vi aiuterà a migliorare ancora. Guardate cosa ho portato oggi per voi (mostrare i cartelloni con la filastrocca e le modalità di controllo disegnate da Tiramolla). Io so che tutti i bambini hanno sempre un po' fretta, vorrebbero fare tante cose, magari tutte insieme, anche quando c'è da lavorare a scuola, fanno in fretta, veloci, veloci per finire presto! Fate così anche voi bambini? Magari solo qualche volta? E quello che dovevate fare vi è riuscito bene?».</p> <p>Ascoltare le esperienze dei bambini e stimolarli a intervenire. Far rilevare che «presto e bene, non vanno insieme», spesso la fretta va a svantaggio della buona esecuzione dei compiti.</p> <p>Tiramolla dice: «Sapete, si può sempre migliorare, anzi conviene a noi per primi migliorare sempre! Se avete sempre un po' troppa fretta, è utile a voi per primi imparare a fare le cose con calma e bene! Siete d'accordo con me, bambini? Voi cosa pensate?».</p>
<p>2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).</p>	<p>Tiramolla dice: «Sapete che sono un po' speciale, mi piace così tanto imparare che ho trovato tanti modi per riuscire a fare le cose bene. Se volete vi insegno come. Volete diventare come me? Oggi vorrei mostrarvi come si fa a non avere fretta, a riflettere e a pensare a quello che si deve fare per farlo meglio possibile».</p>

* Cfr. *Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione. Giochi e attività sul controllo attentivo*, vol. 1, pp. 60-63, Trento, Erickson, 2008.

continua...

<p>3. Stimolare il ricordo delle capacità prerequisite.</p>	<p>Dire: «Chi di voi sa già come si fa ad aspettare e a riflettere prima di agire per fare le cose bene?». Raccogliere le modalità espresse dai bambini.</p>
<p>4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.</p>	<p>Presentare un cartellone (prendere come esempio la scheda 2) con la filastrocca e le modalità di controllo disegnate da Tiramolla.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mi fermo a <i>riflettere</i> (prendere tempo). 2. Capisco <i>cosa</i> devo fare (capire la consegna). 3. Penso a <i>come</i> devo fare (trovare un trucco). 4. Lavoro <i>senza avere fretta</i> (concludere l'attività). <p>Insegnare ai bambini la filastrocca coinvolgendoli a mimare i comportamenti rappresentati anche nel cartellone. Ripetere più volte la filastrocca accompagnata dagli aspetti mimico-gestuali.</p>
<p>5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.</p>	<p>Dire: «Cosa vuol dire fermarsi a riflettere? Proviamo a imparare come si fa... Ora dovete <i>toccare con la mano sinistra la punta del naso</i>. Fatemi vedere bene che non provate subito, ma vi fermate a riflettere. Quale mano vi verrebbe spontaneo utilizzare? Ma io che mano ho detto e... cosa dovete toccare?!».</p> <p>Far sperimentare ai bambini, una alla volta, le modalità presentate.</p>
<p>6. Fare da guida.</p>	<p>Far ripetere ancora ai bambini la filastrocca con modalità diverse (a voce alta, sottovoce, lentamente/velocemente, una strofa veloce, una lenta, ecc.) fino a che iniziano a ricordarla.</p> <p>La filastrocca può essere ripetuta come pro-memoria all'inizio delle attività successive, mirate a potenziare il controllo dell'impulso a fornire risposte precipitose.</p>
<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Dire: «Bene bambini, vedo che vi impegnate a imparare i trucchi di Tiramolla! Vedo che molti di voi li ricordano già».</p> <p>Far riflettere sulle strategie (trucchi) e sul fatto che la filastrocca possa aiutare a ricordare i trucchi di Tiramolla. Chiedere: «Pensate che vi serviranno i trucchi di Tiramolla? E imparare la filastrocca può esservi utile a tenere in mente i trucchi meglio?».</p> <p>Far notare che procedendo senza fretta si ottiene un risultato migliore e che si può diventare campioni di precisione come Tiramolla, se si lavora senza fretta.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare se ciascun bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sa verbalizzare le strategie di Tiramolla; • sa ripetere tutta o in parte la filastrocca; • abbia tentato di applicare una o più strategie.
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Far ripetere ancora una volta la filastrocca.</p> <p>Tiramolla dice: «Bravi ragazzi, complimenti! Vi siete impegnati e siete riusciti a imparare i miei trucchi. Ci vediamo la volta prossima. A presto!».</p> <p>Invitare i bambini ad autograticarsi dicendosi: «Sono stato bravo», «Sono riuscito a imparare la filastrocca», «Mi sono impegnato e ho imparato i trucchi di Tiramolla... ho fatto del mio meglio».</p>



Filastrocca di TIRAMOLLA

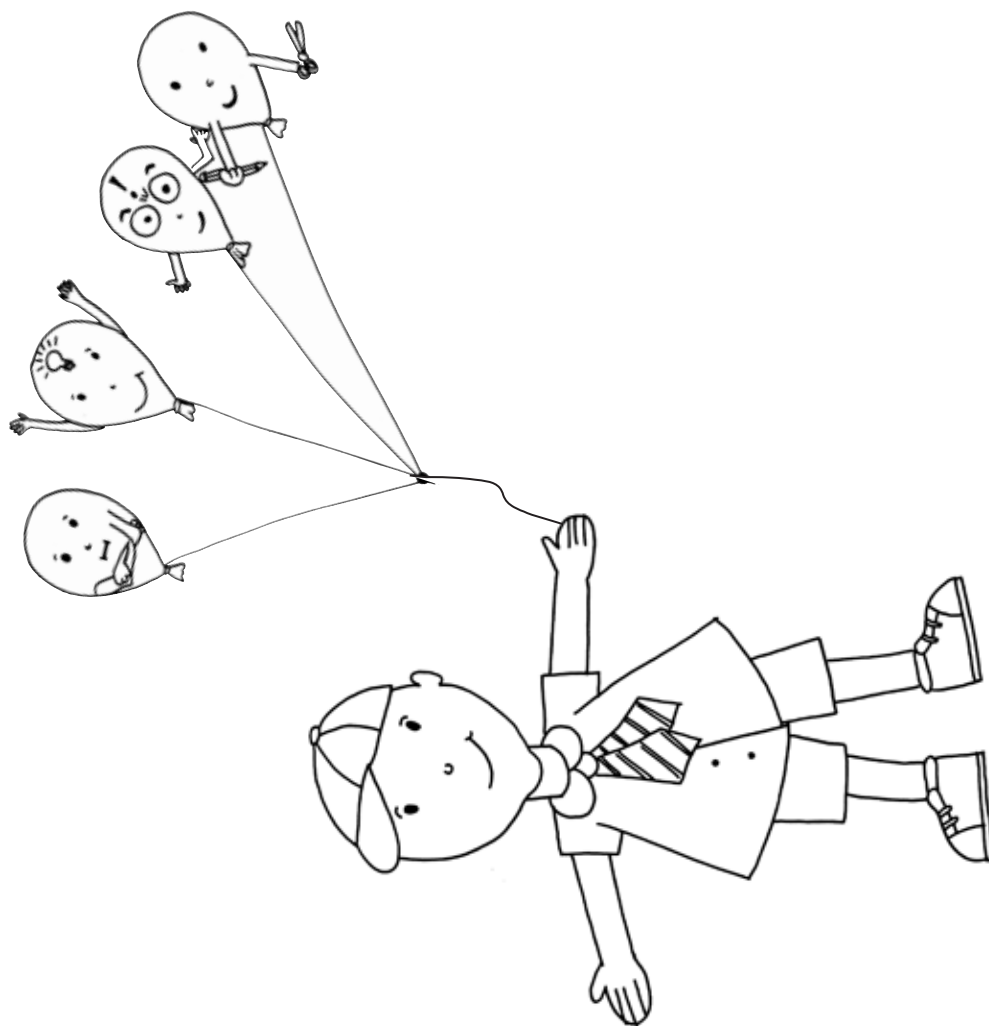
Io mi chiamo Tiramolla
che attenzione mai non molla...
Ma voi già mi conoscete
e i miei pregi già sapete.

Fretta io non ho
e **aspettare** sempre so.
Prima voglio **capire**,
poi trovare **come fare**
perché voglio ben riuscire.

No, non voglio pasticciare,
non mi piace poi rifare,
preferisco pazientare
e **con calma lavorare**.

Vuoi saper la mia ricetta:
non conviene avere fretta!
Quattro cose devi fare:
aspettare e poi **capire**,
trovare **come fare**
e **con calma lavorare**.

Io ho capito la lezione,
e son campione di precisione!



Il contratto

Area generale: controllo inibitorio.

Area specifica: consapevolezza dei processi metacognitivi di controllo della risposta precipitosa.

► **Obiettivo:** dato un impegno assunto dal singolo bambino, utilizzare strategie di autocontrollo della risposta precipitosa per tutta la durata di un'attività (15-20 minuti).

Materiali: foglio del contratto (scheda 1), fogli di carta, istruzioni per costruire l'elefante di carta (scheda 2), una medaglia, una coccardina (scheda 3), bollino adesivo o un piccolo oggetto per ciascun bambino.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti.

Organizzazione del gruppo: classe disposta per un'attività a tavolino.

Numero di operatori presenti: 1/2.

Luogo in cui si effettua l'attività: aula.

MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.	Mettersi in posizione visibile a tutti i bambini e dire: «Adesso faremo un gioco, voi dovete aprire bene gli occhi e le orecchie per poter vedere e ascoltare bene. Siete pronti?».
2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).	Dire: «Oggi faremo un contratto. Sapete che cosa è un contratto? È una cosa che fanno i grandi quando si impegnano a fare qualcosa. Il nostro impegno sarà mettere in pratica i trucchi di Tiramolla per <i>lavorare senza fretta</i> e fare meglio che possiamo un elefante di carta».
3. Stimolare nei bambini il ricordo delle capacità prerequisite.	Dire poi:* «Ricordiamo i trucchi che ci ha insegnato Tiramolla per lavorare bene e senza fretta. La filastrocca, chi la ricorda?». Recuperare anche i racconti spontanei dei bambini al proposito.
4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.	Presentare il contratto (scheda 1). Dire: «Questo è il foglio del vostro contratto. Ognuno di voi lo deve firmare, che vuol dire scrivere il proprio nome. Anche il maestro/la maestra metterà la sua firma perché un contratto si fa tra due persone. Quando si firma ci si impegna a rispettare il contratto. Nel contratto ci sono anche due spazi, uno per voi e uno per il maestro/la maestra. Lì dovrete incollare i simboli che trovate sotto il contratto: una faccina che ride significa che avete rispettato il contratto ("contratto rispettato"), l'altra è seria e significa "contratto non rispettato". Alla fine del lavoro, se avete rispettato il contratto, dovete incollare la faccina allegra, se non lo avete rispettato dovete incollare quella triste. Il maestro/la maestra farà la stessa cosa nel suo spazio, poi darà il riconoscimento speciale a tutti i bambini che rispettano il contratto».
5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.	Invitare un alunno a dire che cosa è un contratto e cosa comporta accettare e firmare un contratto. Invitare un alunno a ripetere la consegna, cioè gli impegni del contratto: 1. Mi fermo a <i>riflettere</i> (prendere tempo). 2. Capisco <i>cosa</i> devo fare (capire la consegna). 3. Penso a <i>come</i> devo fare (trovare un trucco). 4. Lavoro <i>senza avere fretta</i> (concludere l'attività). Dire: «Ora che è chiaro in cosa consiste il contratto, volete firmarlo?». Invitare i bimbi a firmare il contratto e controfirmare a propria volta il contratto di ogni bimbo.

* È possibile ricordare, se effettuata, l'analogia proposta nell'Unità 1 del primo volume (pp. 60-63).

continua...

<p>6. Fare da guida.</p>	<p>Chiedere: «Chi di voi sa dirmi come possiamo fare per essere sicuri di mantenere il nostro impegno?».</p> <p>Recuperare oralmente le strategie spontanee dei bambini. Esempi ipotizzabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Per ricordarmi gli impegni penso alla filastrocca di Tiramolla. – Guardo il cartellone con i trucchi di Tiramolla. – Mi dico: «Non inizio subito. Aspetto! Cosa devo fare? Come faccio? Non ho fretta, lavoro con calma!». <p>Esplicitare una strategia comune, ripeterla più volte ai bambini e invitarli a usarla durante il gioco. Se lo ritiene opportuno, l'insegnante può esporre bene in vista il cartellone con i trucchi e la filastrocca di Tiramolla. Dire: «Ora vi darò delle consegne e voi non dovete eseguirle subito, ma provare a comportarvi proprio come Tiramolla, facendo le cose che lui vi ha insegnato nella filastrocca».</p> <p>Consegnare ai bambini un foglio di carta e leggere il primo passo per costruire l'elefante di carta (scheda 2) e mostrare ai bambini come eseguirlo. Invitare i bambini a mettere in pratica i suggerimenti di Tiramolla. Procedere con le consegne successive fino a completare il lavoro. Accertarsi di volta in volta che i bambini eseguano correttamente, procedano senza avere fretta, cercando di seguire i suggerimenti dati.</p>
<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Nel corso dell'attività l'insegnante può avvertire i singoli alunni, chiamandoli per nome, quando lavorano in fretta e rischiano di commettere errori.</p> <p>Far verbalizzare ai bambini come fanno a mettere in pratica gli impegni attuando così un autocontrollo sul proprio operato.</p> <p>Se qualcuno non è riuscito, farne ipotizzarne il motivo.</p> <p>Ribadire come può fare per essere sicuro di riuscire la volta successiva.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che i bambini abbiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mantenuto l'attenzione e una postura adeguata; • utilizzato le strategie individuate, attuando una iniziale forma di autocontrollo; • saputo verbalizzare la strategia utilizzata o saputo dire perché non ci sono riusciti. <p>Procedere alla verifica del rispetto del contratto disegnando le rispettive faccine negli spazi e consegnando il riconoscimento speciale (scheda 3).</p>
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Far completare la scheda di autovalutazione (pagine seguenti).</p> <p>Dare dei rinforzi positivi: «Siete stati bravi, siete riusciti a usare i trucchi di Tiramolla per completare l'elefante di carta!».</p> <p>Invitare i bambini ad autogratificarsi dicendosi: «Bravo!», «Sono stato forte!», «Ho provato e ci sono riuscito!», «Mi sono impegnato... ho fatto del mio meglio!».</p>

CONTRATTO

io (nome e cognome del bambino)

MI IMPEGNO A SEGUIRE I TRUCCHI DI TIRAMOLLA:

- fermarmi e riflettere prima di iniziare il lavoro
- capire cosa devo fare
- pensare a come fare
- lavorare senza avere FRETTA.

io (nome e cognome dell'insegnante)

MI IMPEGNO A:

consegnare un riconoscimento speciale se il contratto viene rispettato

Spazio per l'alunno

Disegnare simbolo della faccina
allegra «contratto rispettato»
o della faccina triste
«contratto non rispettato»



Spazio per l'insegnante

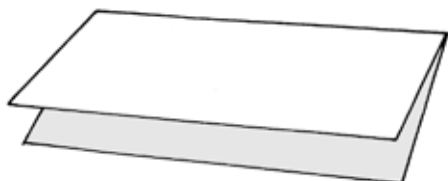
Disegnare simbolo della faccina
allegra «contratto rispettato»
o della faccina triste
«contratto non rispettato»



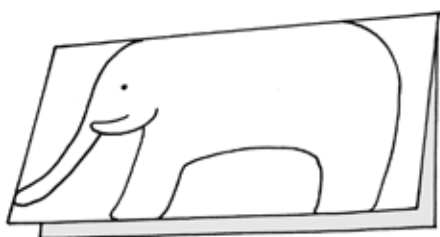
CONTRATTO RISPETTATO



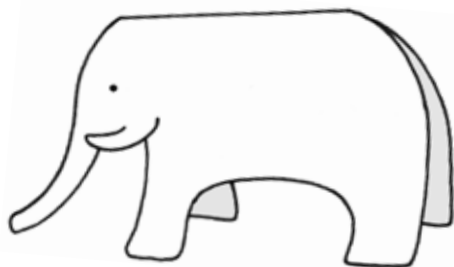
CONTRATTO NON RISPETTATO



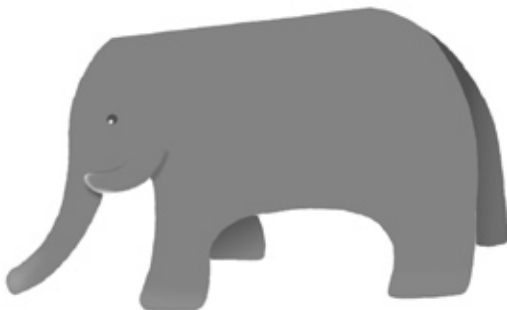
1. PIEGARE UN FOGLIO QUADRATO IN DUE PARTI UGUALI.



2. DISEGNARE UN ELEFANTE IN UNA DELLE DUE METÀ FACENDO IN MODO CHE LA PARTE PIÙ ALTA COINCIDA CON LA PIEGA.

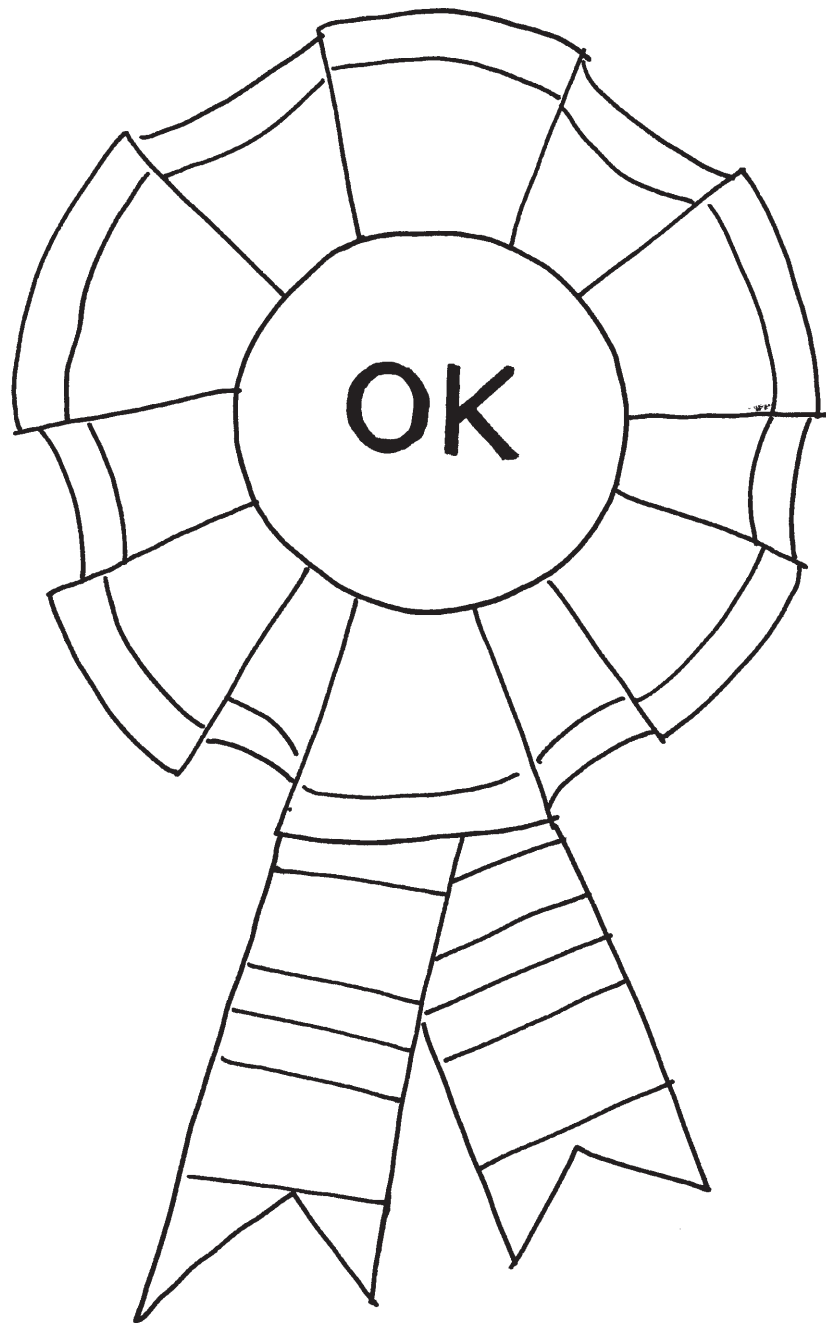


3. RITAGLIARE LA SAGOMA E COLORARE.



4. ECCO COME APPARE L'ELEFANTE UNA VOLTA TERMINATO IL PERCORSO.

Tratto da *Laboratorio creativo con la carta* di R. Pucci, Trento, Erickson, 2003, p. 141.



UNITÀ 2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

io (scrivi il tuo nome e il tuo cognome, se lo sai fare)

Ti sei impegnato a imparare i trucchi di Tiramolla? Indica per quali ci sei riuscito.	Indica con la faccina adatta se ci sei riuscito o meno.
<p>1. FERMARSI E RIFLETTERE PRIMA DI INIZIARE IL LAVORO.</p> 	
<p>2. CAPIRE COSA SI DEVE FARE.</p> 	
<p>3. PENSARE COME SI PUÒ FARE.</p> 	
<p>4. LAVORARE SENZA FRETTA.</p> 	



CI SONO RIUSCITO



HO FATTO FATICA