

DESIRÉE ROSSI E ANNA MARINELLI

PARTIRE...in PRIMA

LABORATORI E ATTIVITÀ



GUIDA PER L'INSEGNANTE

Erickson

DESIRÉE ROSSI E ANNA MARINELLI

PARTIRE...in PRIMA

LABORATORI E ATTIVITÀ

GUIDA PER L'INSEGNANTE



Erickson

PROGETTAZIONE/EDITING

TANIA ECCHER
GIULIA DA CAMPO

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

SARA CATTONI
MATTIA CASAGRANDE
ANDREA SALMI

ILLUSTRAZIONI

RICCARDO BEATRICI
BEATRICE XOMPERO

IMMAGINE DI COPERTINA

BEATRICE XOMPERO

COPERTINA

SARA CATTONI

DIREZIONE ARTISTICA

GIORDANO PACENZA
SAMUELE PROSSER

© 2018 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 950690 - Fax 0461 950698
www.erickson.it - info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-1646-5

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.
È consentita la fotocopiatura delle schede operative contrassegnate dal simbolo del © copyright, a esclusivo uso didattico interno.

Finito di stampare nel mese di luglio 2018
da Longo AG-SPA, Bolzano



INDICE

INTRODUZIONE p. 5

CONTENUTO DELLA VALIGETTA p. 7

LABORATORI p. 17

ESERCITO E CONTROLLO
I PREREQUISITI p. 61

TABELLA DI OSSERVAZIONE
DELLA CLASSE p. 94

INTRODUZIONE

IL VIAGGIO, METAFORA DEL PASSAGGIO

Quando si affronta il passaggio da un grado scolastico all'altro la domanda che si pongono non solo gli adulti, ma anche i bambini, per «assorbimento» delle aspettative esterne, è: «Siamo pronti?».

A questo interrogativo non c'è una risposta standard perché il viaggio che i bambini e le bambine stanno per intraprendere è diverso per ognuno ed è caratterizzato da molteplici sfaccettature e da numerosi elementi di novità.

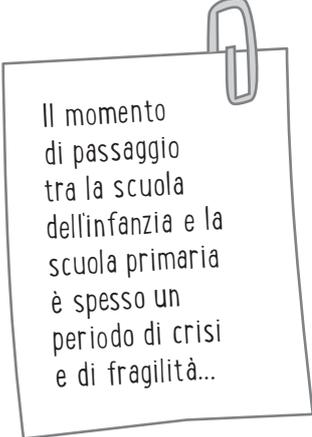
I bambini iniziano la loro avventura, come i personaggi della storia contenuta in questa Valigetta *La fantastica scuola nel Bosco Tantezampe*, non solo con abilità e competenze costruite e consolidate nell'infanzia e necessarie per affrontare «il nuovo percorso», ma anche con timori ed emozioni contrastanti perché si imbattono in nuovi spazi da esplorare, in nuovi compagni di viaggio, in diverse figure guida con cui interagire. Mutano le regole di viaggio e aumentano le richieste che vengono fatte ai viaggiatori. Iniziare

un percorso così importante è motivante ma richiede anche impegno e tutto il tempo necessario affinché avvenga la conoscenza reciproca tra compagni.

I bambini hanno, nel loro zainetto personale, un bagaglio ricco di esperienze utili ma estremamente diversificate e non tutte alla pari. Se l'inizio del viaggio è fondamentale per la buona riuscita del percorso, perché ogni insegnante sa che creare un buon clima tra i viaggiatori permette un cammino sereno, nel tragitto possono presentarsi imprevisti e il malfunzionamento di qualche «mezzo di trasporto» che ostacola il viaggio di alcuni bambini.

Fuor di metafora, il passaggio alla scuola primaria rappresenta un momento molto delicato per chi lo vive. I bambini mostrano differenze sempre più accentuate nei livelli di alfabetizzazione emergente, nelle esperienze pregresse e negli strumenti che hanno a disposizione per costruire con serenità l'apprendimento scolastico. I bambini, nella mag-

gior parte dei casi, iniziano la scuola carichi di interesse e curiosità nei confronti della letto-scrittura e della conoscenza logico-matematica ma, accanto a questa spinta motivazionale, possono provare sentimenti di inadeguatezza rispetto ad aspettative e pressioni esterne elevate. Paura e ansia incidono negativamente sul senso di autostima e vanno a intaccare la serenità emotiva necessaria per affrontare con concentrazione e impegno l'attività scolastica.



Il momento di passaggio tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria è spesso un periodo di crisi e di fragilità...

L'ambiente di apprendimento si differenzia rispetto a quanto sperimentato nella scuola dell'infanzia. Infatti, se nella scuola dell'infanzia l'attività ludica stimolava prima la sensorialità e solo in un secondo momento l'aspetto cognitivo, nella scuola primaria la stimolazione avviene soprattutto attraverso vie visivo-uditive, accrescono le richieste cognitive ai fini

dell'apprendimento, è necessario un maggior livello di autoregolazione internalizzata (sia dal punto di vista emotivo, sia nei processi cognitivi e nella gestione del proprio corpo e del proprio comportamento). Con il passaggio alla scuola primaria avviene un cambiamento importante in termini di complessità di relazioni e di diversità delle regole di vita (*routine*).

Ecco che in questo periodo di «crisi» — intesa come uno stato che accompagna un cambiamento verso un'evoluzione — possono emergere alcune fragilità, come la fatica nel riconoscere e gestire le proprie emozioni, il disagio nel lavorare autonomamente organizzandosi in uno spazio nuovo, la problematicità nell'espressione verbale di ciò che si pensa e si sente, condizioni ostacolanti che non permettono di utilizzare le abilità maturate alla scuola dell'infanzia.

Da sottolineare anche che l'avvio degli apprendimenti formalmente riconosciuti e valutati anche dal mondo adulto — rappresentato da genitori e insegnanti — restituisce al bambino una prima immagine di sé come essere competente sia dal punto di vista cognitivo-motivazionale («sono in grado

anch'io di apprendere»), sia dal punto di vista sociale, perché attraverso le nuove conoscenze (letto-scrittura, mondo numerico) il bambino inizia a interagire in modo più partecipe con il mondo.

Il primo periodo alla scuola primaria risulta complesso anche per gli insegnanti, assorbiti nell'attività di conoscere i propri alunni, di individuare e valorizzare abilità presenti, di rilevare ambiti di difficoltà, attivare potenziamenti in aree di carenza, incrementare i prerequisiti base dell'apprendimento, gestire le relazioni e allo stesso tempo iniziare a costruire un buon clima e un'identità di classe. Tale investimento dell'insegnante avviene in un contesto che richiede una mediazione continua tra richieste scolastiche e necessità di dare adeguato spazio ai bisogni dei bambini.

L'idea della *Valigetta per partire... in prima* nasce proprio dal bisogno di valorizzare questo primo periodo, mettendo al centro i bambini — protagonisti del viaggio — e tenendo presente, allo stesso tempo, le mete da raggiungere.

Alla base della progettazione dei materiali della *Valigetta* c'è l'idea di un bambino considerato nelle sue diverse competenze, secondo un'ottica globale. Ogni bambino, come sostiene Gardner, è dotato, per potenzialità biologica, di diverse intelligenze che evolvono in gradi diversificati per condizionamento dei fattori genetici e per opportunità esperienziali offerte da un particolare contesto culturale e di apprendimento. Seguendo questa linea, abbiamo voluto presentare ai bambini, in modo semplificato, queste diverse intelligenze, assegnandone (tramite descrizione e illustrazione) una specifica a ogni personaggio della storia. Ci è sembrato importante valorizzare la diversità e l'unicità di ogni bambino nelle risorse possedute e nel modo di manifestarle al mondo, rafforzando l'idea che le difficoltà possono essere superate attraverso l'impegno individuale e con aiuti esterni come la collaborazione tra pari o il sostegno dell'insegnante.

Questo è il messaggio principale che desideriamo arrivi ai bambini che stanno per intraprendere il meraviglioso viaggio nel mondo della scuola e che i simpatici personaggi trasmettono in ogni pagina attraverso le loro avventure.

CONTENUTO DELLA VALIGETTA

Il viaggiatore esperto, prima di affrontare un nuovo viaggio, cerca di organizzarsi al meglio e di assicurarsi che tutto vada per il verso giusto. Dopo aver raccolto le informazioni principali sul luogo di destinazione e aver strutturato un programma di massima dei luoghi da visitare e delle cose da fare, prepara una valigia con tutto l'occorrente per esplorare al meglio il nuovo ambiente, con la speranza di riuscire a gestire anche i piccoli imprevisti.

L'inizio della scuola primaria è l'inizio di un nuovo viaggio e i viaggiatori esperti sono i bambini che, appena concluso il loro percorso nella scuola dell'infanzia, sono pronti per ripartire — carichi delle proprie esperienze e dei propri vissuti — verso una nuova e misteriosa avventura, ma sono anche gli insegnanti che devono rimettersi in gioco per conoscere nuovi alunni e creare un gruppo affiatato con cui affrontare nuove esperienze di relazione e di apprendimento.

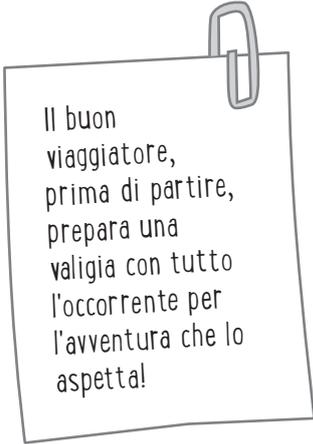
Ma cosa mettere in valigia?

Se pensiamo ai primi mesi di scuola primaria sappiamo che sono momenti di osservazione e di studio reciproco, nei quali creare il terreno fertile per porre lo studen-

te al centro del processo di apprendimento. Per fare questo bisogna lavorare molto su una vasta gamma di prerequisiti, siano essi cognitivi (preconoscenze), relazionali (conoscenza interpersonale), emotivi (riconoscere ed esprimere il proprio stato d'animo) e motivazionali (dare un senso al proprio lavoro e al proprio processo di apprendimento).

Queste considerazioni sono alla base del kit proposto dalla *Valigetta per partire... in prima*, il cui senso ultimo è proprio quello di soddisfare il più possibile le esigenze di alunni e insegnanti alle prese con l'inizio della scuola primaria.

L'attenzione all'accoglienza dei bambini nei primi mesi significa, prima di tutto, porre attenzione alla sfera emotiva, farli sentire parte di un gruppo (con un ruolo all'interno di esso), vivendo esperienze di relazione finalizzate al raggiungimento di un obiettivo



Il buon viaggiatore, prima di partire, prepara una valigia con tutto l'occorrente per l'avventura che lo aspetta!

comune. Significa, soprattutto coinvolgere i bambini in attività ricche di significato all'interno di una cornice narrativa che stimoli il più possibile la sfera della fantasia.

Proprio per questi motivi le proposte dell'intero progetto, pur rimanendo indipendenti nella loro struttura e nelle possibili modalità di presentazione, ruotano attorno alla storia fantastica di un gruppo di animali alle prese con un viaggio meraviglioso che accompagna i bambini nell'affrontare i diversi ambiti di lavoro.

Il contenuto della Valigetta fornisce materiali utili alle insegnanti nello stimolare e allenare i bambini alle competenze dello «stare a scuola» catturando la loro attenzione, stimolando la concentrazione e l'autocontrollo

e motivandoli all'impegno del fare. Tutto questo all'interno di una cornice narrativa fantastica che «trascina» i bambini in attività didattiche che diventano anche ludiche.

La Valigetta contiene:

- Il libro con la storia illustrata *La fantastica scuola nel Bosco Tantezampe*;
- 9 tavole formato A4 con gli sfondi e i personaggi a colori da utilizzare per animare il teatrino;
- 2 mazzi di 55 carte ciascuno: le Carte emozioni e le Carte sensi;
- Il tabellone *Amici nel bosco* con pedine e dadi;
- Il libro *Partire in prima: laboratori e attività. Guida per l'insegnante*.

LA FANTASTICA SCUOLA NEL BOSCO TANTEZAMPE

I bambini sono particolarmente attratti dalla narrazione, tanto che essa può diventare lo sfondo integratore di tutte le attività svolte in classe poiché stimola la motivazione a impegnarsi in compiti che inizialmente sembrano troppo difficili.

La storia *La fantastica scuola nel Bosco Tantezampe* narra una fantastica avventura illustrata di una classe di animali, nella quale ognuno ha proprie abilità e propri limiti e che affronta il periodo preparatorio alla scuola primaria e i primi mesi in classe. Si procede, in questo momento di passaggio, con un parallelismo di emozioni, pensieri e strategie d'azione che portano i bambini a viaggiare con l'immaginazione dentro la storia e dentro le diverse prove che il gruppo affronta e supera quando impara a essere collaborativo.

A guidare i personaggi della storia è presente una maestra «regista», che ascolta, supporta, suggerisce ma non si sostituisce, stimola autonomie e il confronto tra i suoi alunni, valorizzando le ricchezze di ognuno.

Il volume a spirale è strutturato in modo che l'insegnante legga la parte di testo raccontando la storia, mentre i bambini osservano le immagini e ascoltano.

L'obiettivo è quello di stimolare l'attenzione dei bambini attraverso un ascolto partecipativo, elemento che può permettere di avanzare nelle diverse proposte didattiche con un grado di concentrazione maggiormente esercitato.

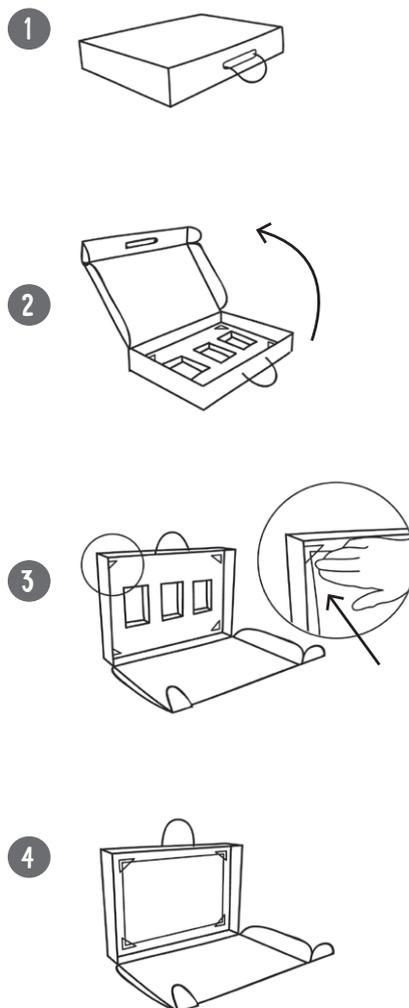
La storia, con i suoi primi capitoli introduttivi, si presta a creare un collegamento tra scuola dell'infanzia e scuola primaria e, avviandola nell'ultimo periodo scolastico dell'infanzia assieme ai compagni più grandi, per poi ritrovarla in classe prima, dà percezione al bambino di una continuità e innesca il desiderio di conoscere il susseguirsi degli eventi e delle avventure vissute dai personaggi.

Le diverse proposte di attività contenute nella Valigetta non prevedono propedeuticità, ma la narrazione può essere punto di

partenza per «catturare» i bambini e dare uno sfondo di significato alle richieste che seguono.

IL TEATRINO

Il fondo della valigetta è stato strutturato in modo che, oltre a contenere materiali, possa trasformarsi in un teatrino: gli 8 sfondi a colori possono essere inseriti nei triangoli trasparenti posizionati sulla base della scatola e i personaggi, ritagliati e disposti su legnetti di supporto, possono essere utilizzati come piccole marionette, permettendo ai bambini di drammatizzare, rielaborare e personalizzare la storia. Il Laboratorio 11 fornirà idee e materiali per far realizzare ai bambini marionette personalizzate e diverse varianti per inventare e creare nuovi teatri. Qui a lato sono illustrate le fasi per la trasformazione della Valigetta in teatrino.



I MAZZI DI CARTE

«Nessuna attività è in grado di motivare i bambini all'azione in maniera così forte come il gioco», sostiene Gianluca Daffi. Durante il gioco il bambino è totalmente coinvolto in ciò che sta compiendo nella sua dimensione bio-psico-sociale. Alcune ricerche condotte in scuole dell'infanzia dove sono stati applicati curricoli ludici confermano le potenzialità del gioco per la *readiness* scolastica e per gli apprendimenti successivi. I bambini di classe prima hanno da poco lasciato l'ambiente della scuola dell'infanzia dove la proposta ludica costituisce il mezzo e l'input attraverso il quale si sviluppano le competenze. Nel gioco il bambino conosce se stesso e gli altri, si confronta, cresce, sperimenta creatività, sviluppa capacità cognitive e funzioni esecutive ed esprime se stesso in totale libertà dai condizionamenti esterni.

Per poter sostenere il proprio gioco ogni bambino deve attivare un certo livello di autoregolazione emotiva, che mette in condizione di accettare e di adeguarsi alle regole stabilite e di tollerare le piccole frustrazioni che possono derivare da situazioni casuali o conflittuali (ad esempio, ricevere carte poco fortunate o non saperle giocare al meglio, vedere il compagno che sta per vincere, ecc.); tale allenamento è importantissimo per il mantenimento di un buon clima di

classe. Nel gioco si verifica spesso un inatteso effetto *modeling*, dove i bambini imparano dai pari strategie che funzionano e che possono poi applicare in altri turni, e/o un effetto *tutoring*, con benefici risvolti nelle relazioni tra compagni.

Proprio per queste motivazioni si è ritenuto importante inserire dei giochi da fare in piccolo gruppo con l'obiettivo di avere uno spazio-tempo per la conoscenza reciproca.

Vengono proposti due giochi con le carte (Carte emozioni e Carte sensi), il primo ha per focus le emozioni e il loro riconoscimento attraverso la lettura del linguaggio corporeo, il secondo concentra l'attenzione sulla sensorialità attraverso la quale i bambini percepiscono il mondo e sulla consapevolezza dell'utilizzo dei sensi nelle esperienze quotidiane.



CARTE EMOZIONI: ISTRUZIONI

GIOCATORI: da 4 a 8

Obiettivi

- Affinare la consapevolezza legata alle emozioni e alle situazioni che le generano
- saper riconoscere e nominare le emozioni
- rispettare le regole di un gioco di gruppo
- sviluppare le abilità sociali e relazionali

MATERIALI

- Mazza di 55 carte
- 40 carte situazione con le 5 emozioni (gioia, tristezza, rabbia, paura, stupore) rappresentate attraverso situazioni vissute dagli 8 personaggi del libro
- 8 carte personaggio
- 5 carte emozioni in cui vengono rappresentate le emoticon relative a ciascuna emozione in gioco
- 2 carte vuote da utilizzare in sostituzione di carte gioco perse o rovinare

Carte personaggio e Carte emozioni



→ REGOLE DEL GIOCO

- 1 Le 40 carte situazione vengono mescolate e distribuite a tutti i giocatori.
- 2 Ogni giocatore deve cercare di formare quintetti completi (5 carte dello stesso personaggio nelle 5 emozioni differenti) per poterli scartare.
- 3 Il giocatore che inizia la partita chiede a un altro a sua scelta se sia in possesso di una delle carte che gli mancano per formare un quintetto. Se il compagno interrogato possiede la carta richiesta, la deve consegnare al giocatore che ringrazia e prosegue nella ricerca; se il compagno interrogato non possiede la carta richiesta il turno passa a lui, che così inizia la sua ricerca.
- 4 Scopo del gioco è formare e scartare più quintetti possibili. In caso di parità vince il primo che è riuscito a completarli.



Carta situazione: gioia

Carta situazione:
tristezza

Carta situazione: rabbia



Carta situazione: paura

Carta situazione:
stupore

Varianti

Utilizzando le 8 carte personaggio e le 5 carte emozioni, l'insegnante può strutturare attività/giochi di classificazione.

1. Dispone ciascuna carta emozione su 5 banchi differenti e distribuisce a ogni alunno una carta situazione. I bambini, muovendosi all'interno dell'aula, devono trovare chi — come loro — possiede la carta situazione che rappresenta la stessa emozione e insieme devono recarsi alla postazione corretta.
2. Divide la classe in 8 gruppi e assegna loro una carta personaggio, che diventa la carta rappresentativa. Distribuisce equamente fra i vari gruppi le 40 carte situazione. Ciascun gruppo trattiene le carte che corrispondono al personaggio posseduto e manda un membro del gruppo ad effettuare gli scambi necessari per ottenere il maggior numero di carte situazione relative al proprio personaggio. Vince il gruppo che per primo raccoglie il maggior numero di carte situazione riferite al proprio personaggio.
3. L'insegnante struttura una griglia formata dalle carte personaggio poste in verticale e dalle carte emozione in orizzontale (può utilizzarle tutte o solo una parte in base alla difficoltà del reticolo che vuole realizzare). Distribuisce agli alunni le carte situazione utili a strutturare il reticolo e, uno alla volta, i bambini dispongono le carte che possiedono in modo da creare un reticolo corretto. L'insegnante può far lavorare autonomamente un gruppo di bambini alla realizzazione di un reticolo, fornendo loro le carte necessarie.

CARTE SENSI: ISTRUZIONI

GIOCATORI: da 2 a 5

Obiettivi

- Affinare la consapevolezza legata alla sensorialità e abbinare, a determinate situazioni illustrate, i sensi impiegati in tale situazione
- rispettare le regole di un gioco di gruppo
- sviluppare le abilità sociali

MATERIALI

Mazzo di 55 carte

- 15 carte sensi (3 per ogni senso)
- 30 carte situazione
- 5 carte «cambia senso» che permettono al giocatore di cambiare il senso delle carte nel mazzo
- 5 carte «pesca due carte» (+2 carte) che possono essere utilizzate solo se nel mazzo di scarto c'è lo stesso senso rappresentato sulla carta

→ REGOLE DEL GIOCO

- 1 Un giocatore (chi ha il nome più corto) mischia le carte e ne distribuisce 5 a ognuno degli altri giocatori. Posiziona il resto delle carte a faccia in giù per formare il «mazzo pesca».
- 2 Si effettua una conta per determinare chi inizia il gioco, che poi prosegue in senso orario. Il primo giocatore prende una carta dal mazzo e la gira per determinare l'inizio del «mazzo di scarto». A turno, ogni giocatore può scartare una carta se possiede una carta situazione che implica lo stesso senso oppure se ha una carta senso dello stesso tipo.
- 3 Il senso può essere cambiato attraverso una carta senso quando nel mazzo di scarto c'è una carta senso (qualsiasi); se nel mazzo di scarto c'è una carta con simbolo di senso (ad esempio, +2 carte), oppure se si ha una carta «cambia senso» (jolly).
- 4 La carta «pesca due carte» può essere scartata solo quando c'è corrispondenza tra il senso presente sulla carta e quello dell'ultima riposta nel mazzo di scarto.
- 5 Vince il giocatore che per primo riesce a rimanere senza carte. Se il «mazzo pesca» si esaurisce, vengono rimescolate le carte del mazzo di scarto per ricostruire il nuovo «mazzo pesca».

Varianti

Utilizzando le 15 carte sensi e le 30 carte situazione, l'insegnante può strutturare attività di classificazione.

1. Distribuisce a metà classe le carte sensi e all'altra metà le carte situazione (una carta per ciascun alunno). I bambini della carta senso scelgono un bambino con la carta situazione per farsi raccontare cosa c'è illustrato sulla carta. I bambini non devono mai mostrare la propria carta. Se la carta situazione corrisponde al senso, il bambino con la carta situazione si aggancia a quel senso e assieme vanno ad ascoltare un altro bambino che ha la carta situazione e così via. Vince il gioco il gruppo che riesce ad avere il maggior numero di bambini, cioè il maggior numero di esperienze sensoriali corrette nel minor tempo possibile.
2. Divide la classe in due squadre e distribuisce 15 carte situazione a gruppo. Prepara 5 isole di banchi sulle quali verranno poste le carte sensi, una per ogni isola. Al via, i bambini di ogni squadra dovranno interpretare le loro situazioni e lasciare le carte situazione sull'isola di senso corretta. Vince il gioco la squadra che per prima finisce di distribuire le carte. Lo stesso gioco può essere effettuato dividendo la classe in 6 gruppi e assegnando a ognuno una tipologia di bambino/situazione. Anche in questo caso vince la squadra che per prima distribuisce tutte le sue carte in modo corretto.



Carta situazione: gusto



Carta situazione: olfatto



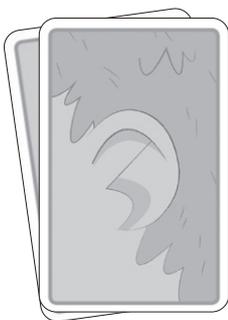
Carta situazione: tatto



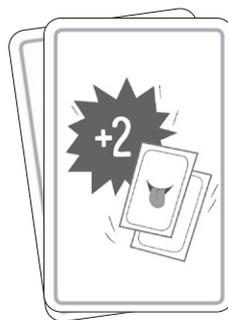
Carta situazione: udito



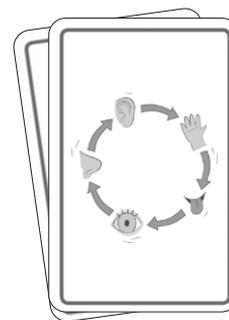
Carta situazione: vista



Carta senso (udito)



Carta «pesca due carte»



Carta «cambia senso»

IL TABELLONE AMICI NEL BOSCO

MATERIALI

- Tabellone
- 5 pedine
- 1 dado

GIOCATORI: da 2 a 5

Oltre alle attività ludiche con i mazzi di carte, nella Valigetta è presente un gioco a tabellone, *Amici nel bosco*, dove i bambini, superando alcune semplici richieste, svolgono un percorso simile a quello dei personaggi della storia. Durante il gioco, grazie alle «prove stimolo», anche i bambini impareranno a conoscersi meglio.

ISTRUZIONI

Tutti i giocatori partono dalla casella Scuola. Ognuno tira il dado e inizia il giocatore che ottiene il numero più alto. Il gioco prosegue in senso orario. L'obiettivo è arrivare giusti alla casella Teatro della scuola (se con i dadi si ottiene un numero più alto è necessario tornare indietro).

Caselle speciali

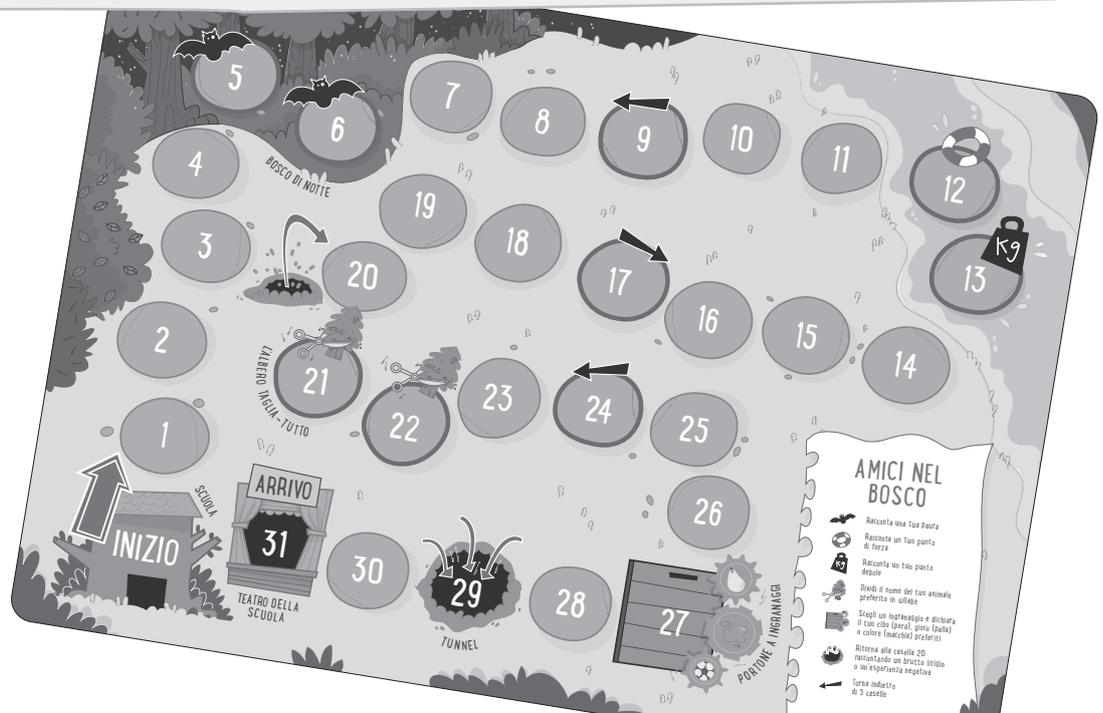
- > 5-6: il giocatore racconta di una sua paura: «Ho paura di...».
- > 12: il giocatore è invitato a raccontare al gruppo un suo punto di forza: «Sono capace di...».
- > 13: il giocatore è invitato a raccontare al gruppo un suo punto debole: «Non sono capace di...».
- > 21-22: il giocatore prova a dividere in pezzi (sillabe) il nome del suo animale preferito: «Il mio animale preferito a pezzi è A-QUI-LA».
- > 27: il giocatore sceglie una tra le tre categorie di ingranaggio proposte (pera, palla e macchia di colore) e dichiara: «Il mio cibo preferito è...», «Il mio gioco preferito è...», «Il mio colore preferito è...».
- > 29: il giocatore deve ritornare alla casella 20 (con un tunnel) raccontando un brutto litigio o un'esperienza negativa che ha fatto o in cui si è trovato: «Mi sono comportato male quando...».

Ci sono tre caselle «torna indietro di 5 caselle»:

- > 9 torna alla 4
- > 17 torna alla 12
- > 24 torna alla 19.

Vince chi per primo arriva esattamente al Teatro della scuola, cioè alla casella 31.

Tabellone *Amici nel bosco*



LA GUIDA PER L'INSEGNANTE

Il presente volume si compone di due sezioni, *Laboratori ed Esercizio e controllo i prerequisiti*, e contiene una *Tabella di osservazione della classe* per conoscere le potenzialità e le fragilità di ogni alunno.

Ogni esperienza proposta nella Valigetta fornisce informazioni importanti nella definizione del profilo dell'alunno ed è fondamentale che l'insegnante concretizzi le sue osservazioni inserendo le proprie valutazioni nella tabella, che punta a essere uno strumento per «fotografare in un'istantanea» la situazione della propria classe.

I LABORATORI

Vengono proposte 11 esperienze laboratoriali che attivano lo sviluppo della conoscenza attraverso il fare e il mettersi in gioco. In questa sezione i bambini lavorano molto sull'accoglienza e sulla costruzione dell'identità di gruppo senza tralasciare gli obiettivi specifici delle diverse aree di apprendimento. Alla base sta, infatti, la convinzione che si possa lavorare costruttivamente per entrambe le finalità, favorendo un dialogo e un arricchimento continuo fra educazione e insegnamento.

Ogni laboratorio ha come portavoce un personaggio della storia, che incarna il tipo di intelligenza principalmente sollecitata:

1. La bandiera dell'amicizia (Accoglienza);
2. Costruiamo il nostro cartellino (Conoscenza);
3. Saluto alla classe (Accoglienza);
4. Emozioni allo specchio (Emozioni);
5. Gioco-mimo (Conoscenza corporea);
6. L'Orto dei bruchi (Conteggio e quantità);
7. Festoni di classe (Logica e costruzione);
8. Foresta sonora (Musicalità);
9. Il gioco dell'albero taglia-parole (Metafonologia);
10. Il mandala della natura (Attività naturalistica);
11. Laboratorio teatro (Accoglienza).

ESERCIZIO E CONTROLLO I PREREQUISITI

Le attività di prerequisito offrono ai bambini una modalità operativa individuale (o a coppia, se sono ancora in difficoltà) dove si sperimenta un lavoro che si avvicina a quello che caratterizzerà la richiesta scolastica in classe prima. Sono tre le aree di approfondimento:

- *metafonologia*: attività di produzione, ascolto e riflessione-manipolazione dei suoni che compongono le parole;
- *analisi visiva e pregrafismo*: esercitazione della capacità attentiva nel visualizzare disegni, dettagli e simboli;

- *abilità di pre-calcolo*: stimolare le abilità logiche e di conteggio-quantificazione.

All'interno di ogni sezione le attività sono in ordine di crescente difficoltà e possono essere utilizzate anche come modalità di verifica. In fondo a ogni pagina i bambini sono chiamati a esprimere il loro grado di soddisfazione, in un'ottica di approccio metacognitivo, con il monitoraggio-autovalutazione rispetto ai propri apprendimenti.

DIFFERENZIARE LE PROPOSTE DIDATTICHE

La ricchezza di un viaggio non è solo la meta e ciò che si vede e si impara durante il percorso ma anche, e soprattutto, come e con chi si vive l'esperienza. Ad esempio, si può visitare una piccola isola percorrendo a piedi i sentieri più suggestivi, attraversandola tutta in bicicletta, oppure circumnavigandola a bordo di una piccola barca. L'isola è sempre la stessa ma i diversi punti di vista offrono emozioni e possibilità di apprendimento differenti. Lo stesso vale se un viaggio si intraprende in solitudine, in compagnia della propria famiglia, degli amici più cari o di semplici conoscenti.

Ecco perché, anche nel muovere i primi passi nel mondo della scuola primaria, per l'insegnante è importante, fin da subito, osservare le situazioni da differenti punti di vista, fornendo e sperimentando modalità di lavoro diverse e mantenendo negli alunni una motivazione e un interesse alto grazie a varie tipologie di attività che mettano alla prova e stimolino le diverse intelligenze.

Per questo motivo all'interno della Valigetta sono presenti proposte didattiche differenziate che permettono modalità di lavoro varie ed efficaci in quanto calibrate sull'età, sulle abilità e sulle esigenze dei bambini che iniziano la scuola primaria.

Sono presenti:

- Attività in grande gruppo: ascolto della storia narrata dall'insegnante e alcuni labora-

tori come *Emozioni allo specchio*, *Gioco-mimo*, *Il gioco dell'albero taglia-parole*, *Saluto alla classe*, *Foresta sonora*;

- Attività in coppia: i laboratori *Emozioni allo specchio*, *Festoni di classe*, *Saluto alla classe*;
- Attività di tipo cooperativo: i laboratori *La bandiera dell'amicizia*, *Il mandala della natura*;
- Attività individuali: i laboratori *L'Orto dei bruchi*, *Costruiamo il nostro cartellino*.

Le attività di *Esercizio e controllo i prerequisiti* sono di tipo individuale poiché hanno l'obiettivo di verificare le preconcoscenze di ogni alunno. Possono venire proposte anche come lavori di coppia per affrontare e gestire difficoltà nell'esecuzione individuale.

Anche le esperienze ludiche presenti nella Valigetta, cioè i giochi con le Carte emozioni e con le Carte sensi e il tabellone *Amici nel bosco*, fanno parte di una progettazione didattica coerente con il percorso proposto, in quanto il materiale è stato predisposto per essere utilizzato anche nelle ore curricolari attraverso la strutturazione della classe in isole di attività.

In questo modo l'insegnante, dopo aver precedentemente spiegato e provato con l'intera classe i singoli giochi, può realmente gestire e coordinare un'ora di lezione impegnando gli alunni in differenti attività ludiche e stimolanti.



LABORATORI

-  LA BANDIERA DELL'AMICIZIA | Accoglienza
-  COSTRUIAMO IL NOSTRO CARTELLINO | Conoscenza
-  SALUTO ALLA CLASSE | Accoglienza
-  EMOZIONI ALLO SPECCHIO | Emozioni
-  GIOCO-MIMO | Conoscenza corporea
-  L'ORTO DEI BRUCHI | Conteggio e quantità
-  FESTONI DI CLASSE | Logica e costruzione
-  FORESTA SONORA | Musicalità
-  IL GIOCO DELL'ALBERO TAGLIA-PAROLE | Metafonologia
-  IL MANDALA DELLA NATURA | Attività naturalistica
-  LABORATORIO TEATRO | Accoglienza



LA BANDIERA DELL'AMICIZIA

Attività grafico-espressiva volta a promuovere la conoscenza interpersonale e a costruire l'identità di appartenenza al gruppo classe.



Classe suddivisa a isole o aula arte-immagine.



Due fasi di circa un'ora e mezza ciascuna.

COME SI GIOCA



PRIMA FASE

- 1 Dispersi seduti in cerchio per introdurre l'attività.
- 2 L'insegnante chiede agli alunni se sanno cos'è e cosa rappresenta l'oggetto «bandiera». Si ascoltano le idee dei bambini e si arriva a una semplice definizione condivisa.
- 3 L'insegnante invita i bambini a realizzare ciascuno una propria bandiera che lo rappresenti. Ognuno sceglie colori, forme, dimensioni e tutto ciò che può renderla speciale. L'insegnante può dare dei suggerimenti per stimolare la creatività, lasciando autonomi i bambini che riescono a lavorare da soli e aiutando chi è in difficoltà.
- 4 L'attività termina con una condivisione in gruppo del lavoro fatto individualmente. Anche le insegnanti realizzano la propria bandiera. A turno, partendo dall'insegnante, ognuno «racconta» la propria opera ed espone ai compagni il motivo della scelta dei materiali che caratterizzano il proprio lavoro.



Obiettivi

- Sviluppare la motricità fine
- Risolvere esperienze conflittuali grazie all'utilizzo di un elemento simbolico
- Esprimere le proprie idee collaborando alla realizzazione di un prodotto di classe

MATERIALI

- Carta e cartoncino colorati
- Ritagli di carta di differenti colori o di immagini tratte da riviste
- Stampi da cucina o sagome in cartoncino
- Matite colorate, pennarelli, forbici e colla, nastro adesivo
- Cartellone grande da appendere in classe

È importante che l'insegnante stimoli l'aiuto reciproco tra compagni!

SECONDA FASE

- 5 L'insegnante invita gli alunni a unire le loro bandiere, ragionando sul modo in cui tante bandiere singole possono diventare una bandiera unica che rappresenti il gruppo classe.
- 6 Si attaccano sul cartellone le bandiere. I bambini scelgono la modalità più consona all'assemblaggio, per unire i loro lavori (attività di autocorrezione e *modeling*).
- 7 Una volta unite tutte le bandiere, il cartellone viene appeso e chiamato «Bandiera dell'amicizia».
- 8 L'insegnante spiega alla classe che nei momenti di difficoltà o di conflitto i bambini possono raggrupparsi vicino alla «Bandiera dell'amicizia» per discutere assieme e risolvere i problemi.
- 9 A conclusione dell'attività i bambini invitano i compagni delle classi vicine a osservare la loro bandiera e provano a spiegare, con il supporto dell'insegnante, il significato del lavoro svolto.

Variante

Si può proporre lo stesso laboratorio variando i materiali, utilizzando stoffe di colori diversi e decorando le bandiere con oggetti di piccole dimensioni (bottoni, nastri, ecc.). L'uso di questo tipo di materiali stimola maggiormente i bambini nella spiegazione della propria scelta e introduce un diverso livello di *problem solving*. I bambini, infatti, dovranno ragionare in modi differenti per effettuare l'assemblaggio e saranno portati a sperimentare e a imparare dai compagni.



COSTRUIAMO IL NOSTRO CARTELLINO

Attività pratica di tipo espressivo utile a promuovere la conoscenza interpersonale e a favorire il senso di appartenenza al gruppo.

MATERIALI

- Cartoncino bianco o colorato
- Spago o nastro da pacco sottile
- Perforatrice
- Sagoma del cartellino personale fotocopiabile su cartoncino (in allegato)
- Matite, colori a matita e gomma da cancellare

Obiettivi

- Presentarsi attraverso il disegno
- Saper riconoscere e interpretare dei semplici simboli
- Aiutare il passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria
- Costruire e consolidare il gruppo classe

COME SI GIOCA

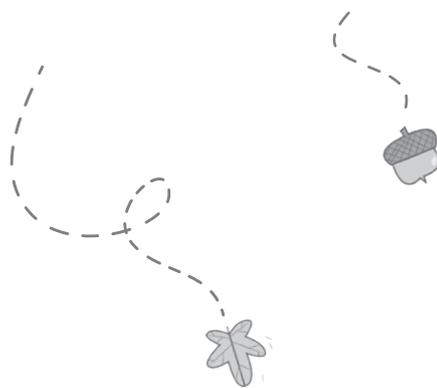
- 1 L'insegnante consegna a ciascun alunno una copia del cartellino da piegare e incollare.
- 2 Invita i bambini a preparare il materiale utile (matita, gomma, colori a matita) e attraverso la legenda spiega bene tutti i simboli, necessari per eseguire l'attività, rappresentati sui cartellini.
- 3 Ciascun alunno inizia a completare individualmente il proprio cartellino (l'insegnante può intervenire come facilitatore per chiarire ulteriormente le indicazioni date o per sostenere verbalmente i bambini nel lavoro).
- 4 Una volta terminato il lavoro, l'insegnante realizza con la perforatrice un foro in alto al centro per inserirci lo spago o il nastro da pacco e appende i cartellini di riconoscimento al collo di ciascun bambino.



Classe o
aula arte-immagine
(scuola primaria o
dell'infanzia).



Circa un'ora
di attività.



È importante che l'insegnante
intervenga come facilitatore
per chiarire le consegne del
lavoro assegnato!

5 Per concludere l'attività gli alunni si siedono in cerchio e presentano se stessi seguendo le indicazioni del cartellino di riconoscimento. Si inizia da chi si offre volontario, provando a far partecipare e intervenire tutti.

6 In un secondo momento l'insegnante può verificare l'attenzione prestata dagli alunni e il livello di conoscenza raggiunto dal gruppo facendo indovinare alla classe a chi appartengono i vari cartellini.



Variante

L'attività può essere svolta dai bambini grandi della scuola dell'infanzia come preparazione all'ingresso nella scuola primaria, nell'ottica dei progetti di continuità scolastica. I bambini della scuola primaria, in qualità di tutor nei confronti dei bambini più piccoli, aiutano a creare legami e relazioni per i futuri alunni.



GIOCO PREFERITO:

Blank space for preferred game



PUNTO DI FORZA:

Blank space for strength point



CHE ANIMALE VORREI ESSERE:

Blank space for animal preference



PUNTO DI DEBOLEZZA:

Blank space for weakness point

Large blank space for drawing or notes

AUTORITRATTO:



Blank space for self-portrait

Blank space for self-portrait

COME MI SENTO:



NOME:





LEGENDA



NOME



AUTORITRATTO.
DISEGNO DI ME STESSO



EMOTICON DI COME
MI SENTO



GIOCO PREFERITO



PUNTO DI FORZA.
COSA MI RIESCE BENE



PUNTO DI DEBOLEZZA.
COSA NON MI RIESCE



ANIMALE CHE VORREI
ESSERE



ESERCITO E CONTROLLO I PREREQUISITI

METAFONOLOGIA

- 1 LEGGO LE IMMAGINI
- 2 SALTI DI PAPPAGALLA
- 3 COME INIZIA?
- 4 COME FINISCE?
- 5 TROVA LA RIMA
- 6 INCOLLA I PEZZI
- 7 SPEZZATINO DI SUONI
- 8 CERCA I SUONI
- 9 CAMBIO SUONO. NUOVA PAROLA
- 10 PAROLE SPEZZATE

ANALISI VISIVA E PREGRAFISMO

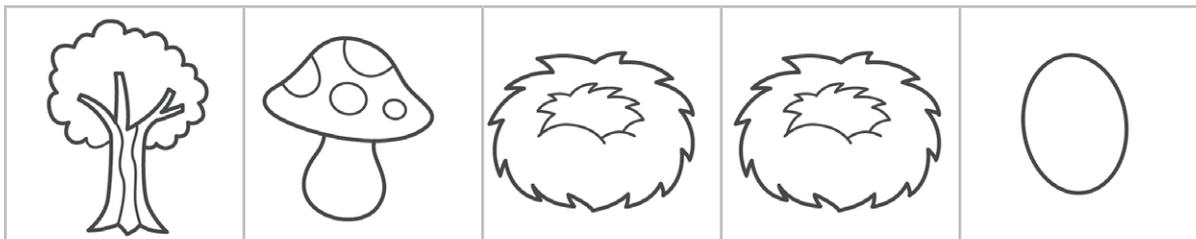
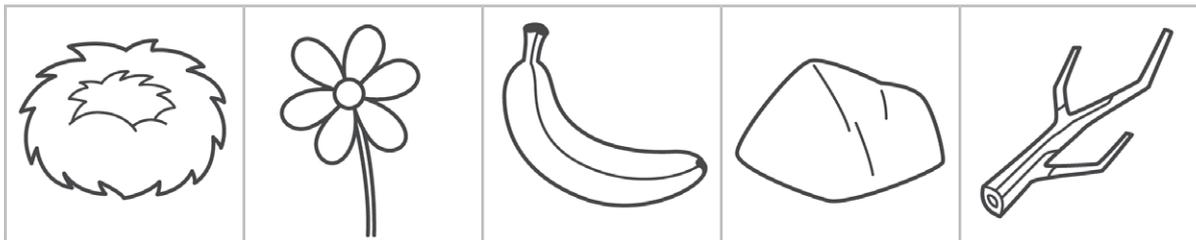
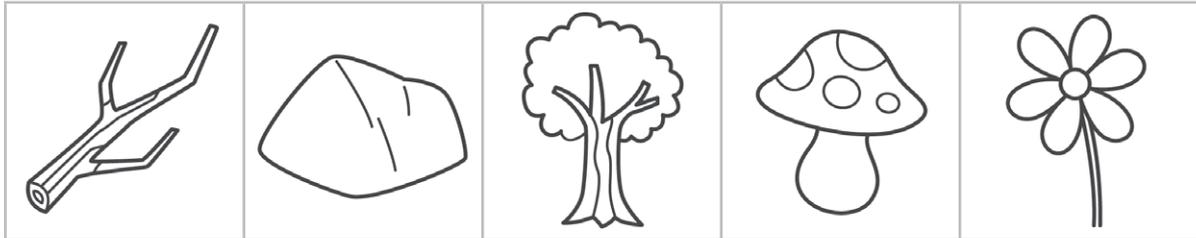
- 1 FESTA DI INIZIO SCUOLA
- 2 PORTA A INGRANAGGI
- 3 AGUZZA LA VISTA
- 4 UN LOMBRICO PER AMICO
- 5 NEL CAMPO DI GRANO
- 6 COSE UGUALI. SCENE DIVERSE
- 7 DIPINTO MISTERIOSO
- 8 UN FIUME DI LETTERE
- 9 CODICE SEGRETO
- 10 TUTTI A RACCOGLIERE LA FRUTTA

ABILITÀ DI PRE-CALCOLO

- 1 COLORA E COMPLETA I RITMI
- 2 FORME E ANIMALI
- 3 FACCIAMO ORDINE
- 4 SFIDA A CARTE
- 5 DAL PICCOLO AL GRANDE
- 6 INVASIONE DI COCCINELLE
- 7 DI MENO O DI PIÙ?
- 8 AVANTI E INDIETRO
- 9 ALTALENE IN EQUILIBRIO
- 10 SUDOKU CON I DISEGNI

1 LEGGO LE IMMAGINI

→ GUARDA I DISEGNI E PRONUNCIA A VOCE ALTA IL LORO NOME.
CERCA DI ESSERE PIÙ VELOCE CHE PUOI E PROCEDI CON ORDINE DA SINISTRA A DESTRA.



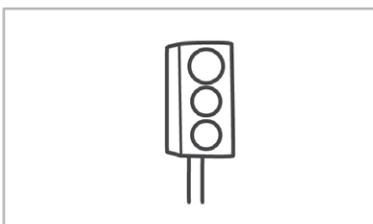
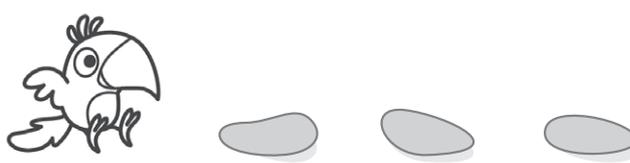
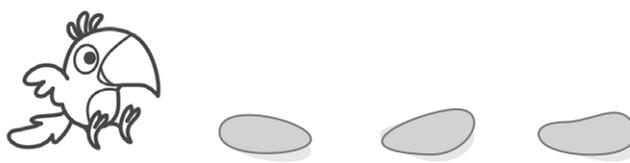
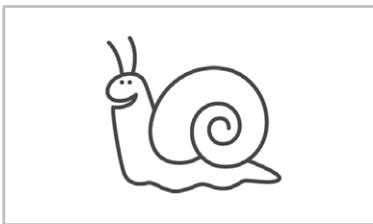
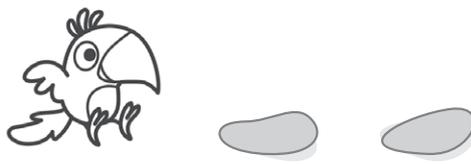
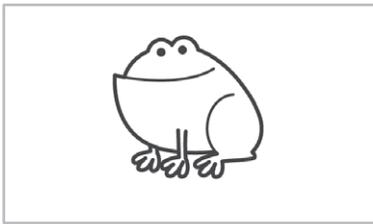
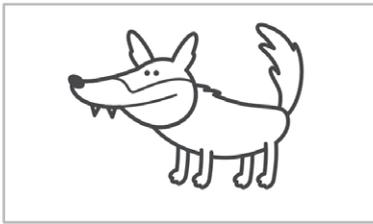
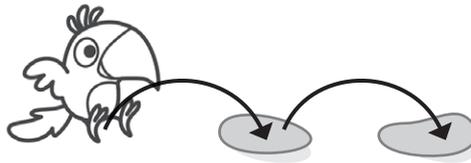
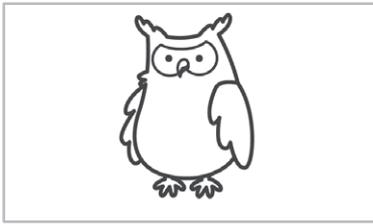
HO IMPIEGATO

TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



2 SALTI DI PAPPAGALLA

→ DIVERTIAMOCI A SPEZZARE LE PAROLE DELLE IMMAGINI. CONTA QUANTI SALTII DEVE FARE LA PICCOLA PAPPAGALLA E SEGNALI COME NELL'ESEMPIO.

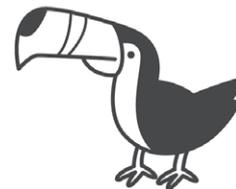
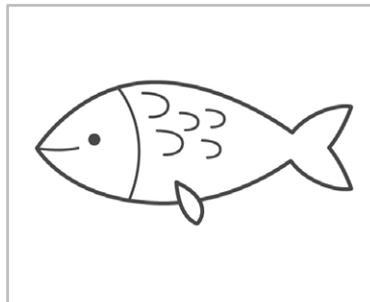
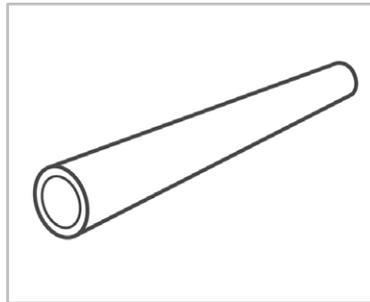
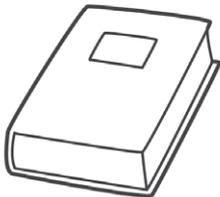
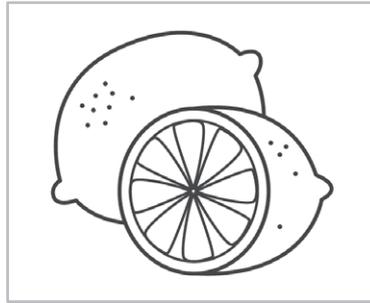
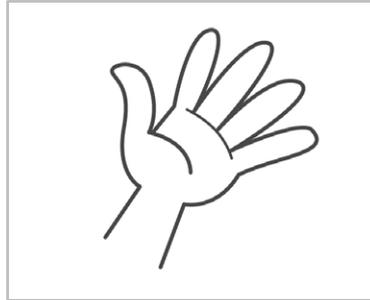


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



3 COME INIZIA?

→ OSSERVA E PRONUNCIA IL NOME DELLE IMMAGINI. FAI ATTENZIONE AL SUONO INIZIALE DELLA PAROLA E COLLEGA OGNI DISEGNO AL GIUSTO RIQUADRO CERCANDO LO STESSO SUONO INIZIALE.

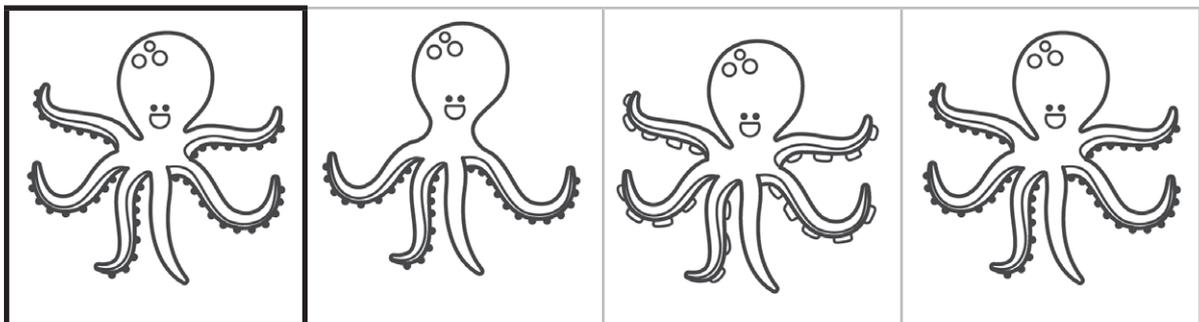
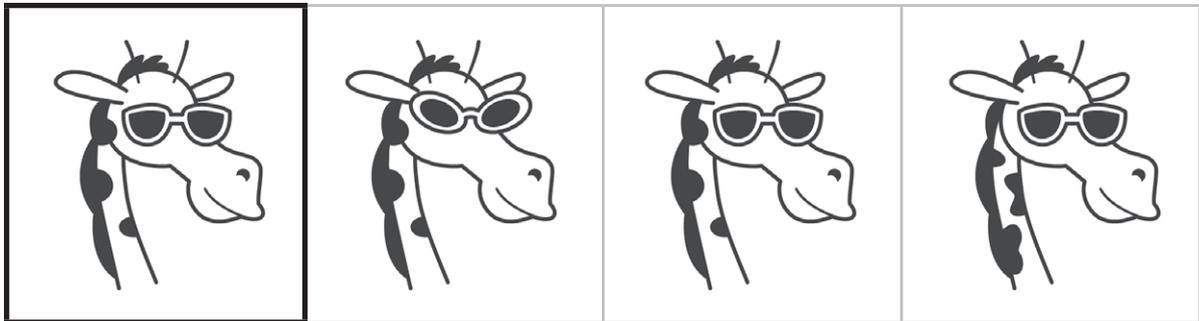
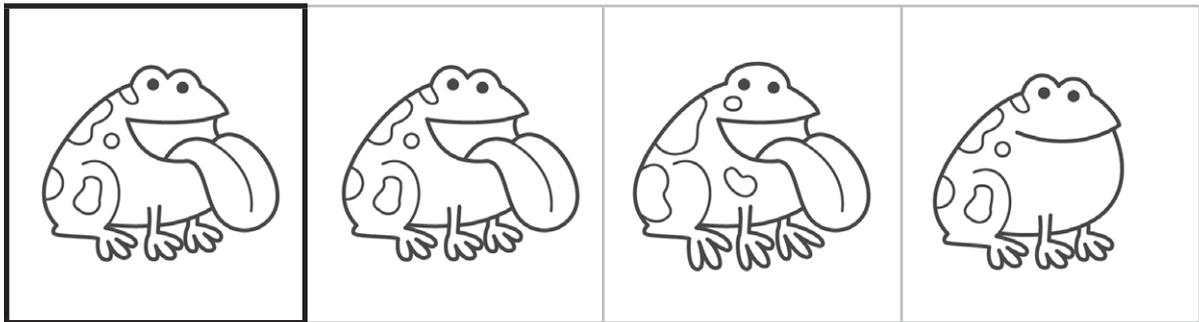
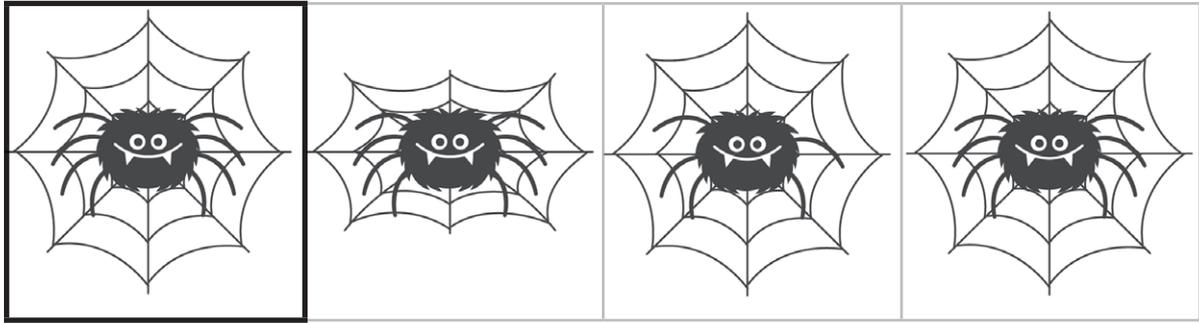


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



3 AGUZZA LA VISTA

→ OSSERVA IL PRIMO DISEGNO A SINISTRA E COLORA NELLA SERIE QUELLO ESATTAMENTE UGUALE.

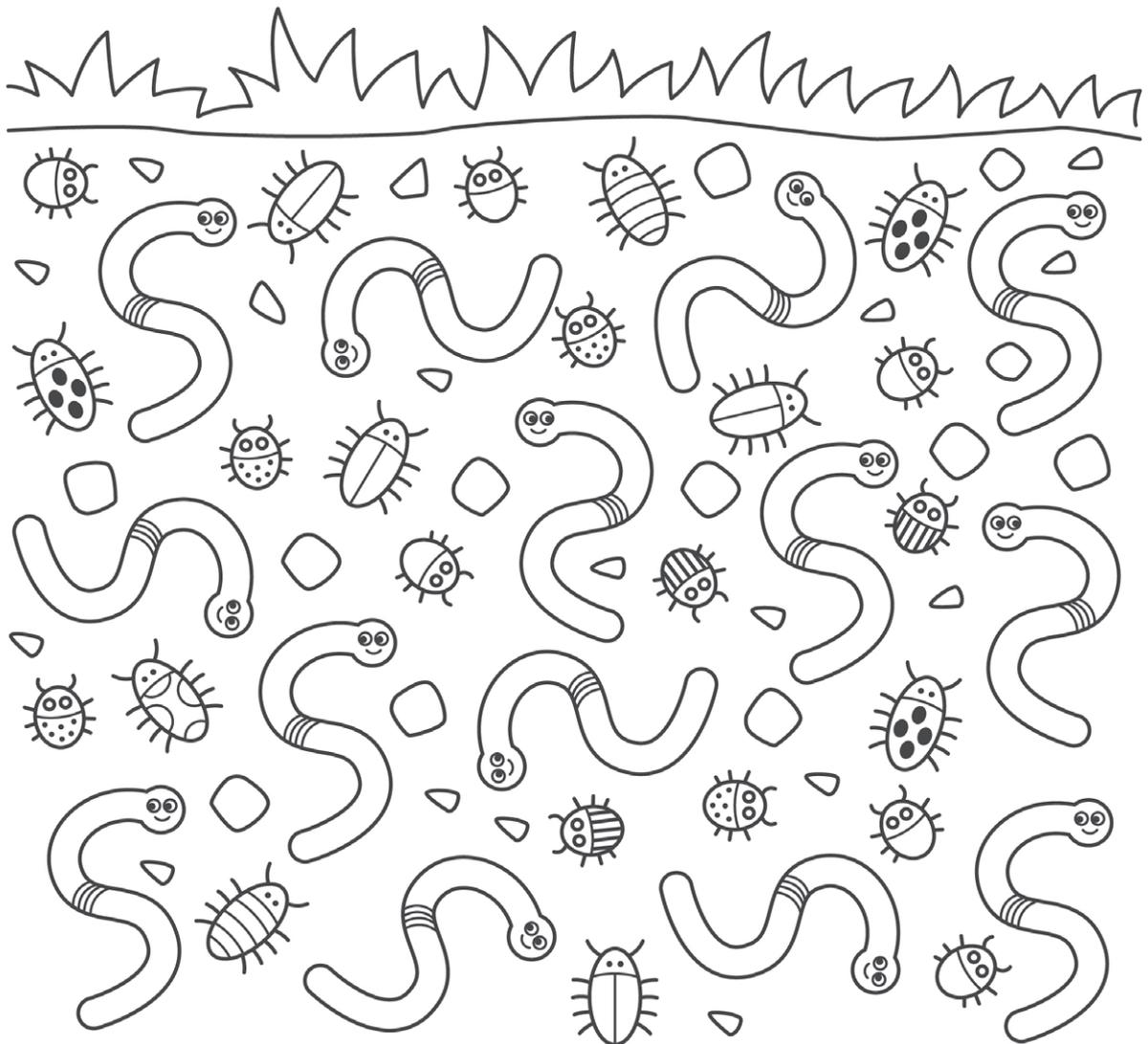
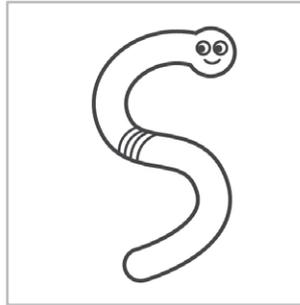


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



4 UN LOMBRICO PER AMICO

→ OSSERVA IL LOMBRICO E COLORA TUTTI QUELLI CHE SONO NELLA STESSA POSIZIONE SOTTO TERRA.

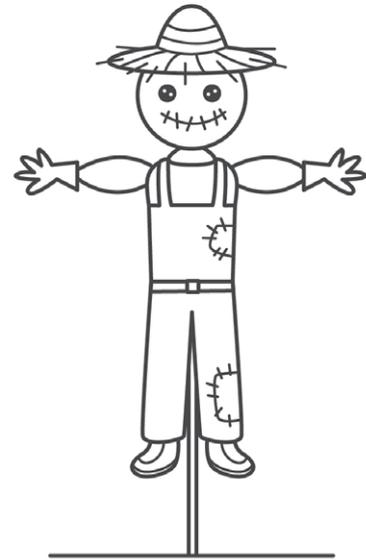
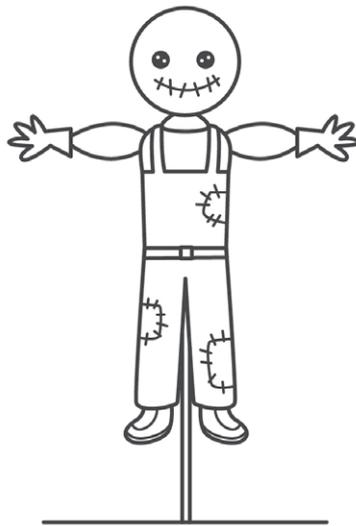
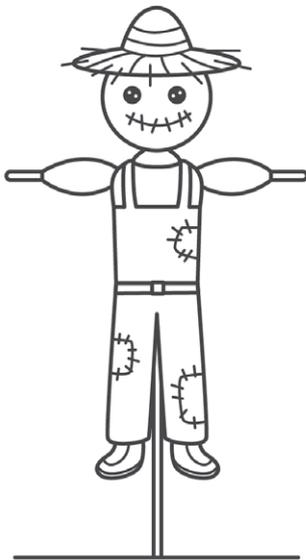
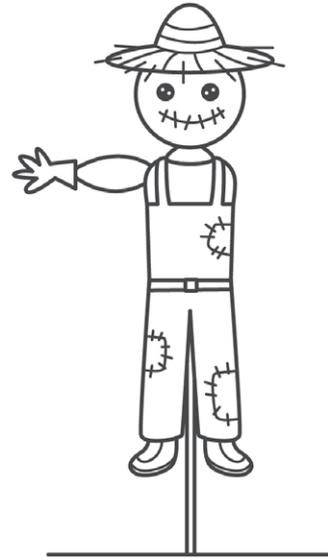
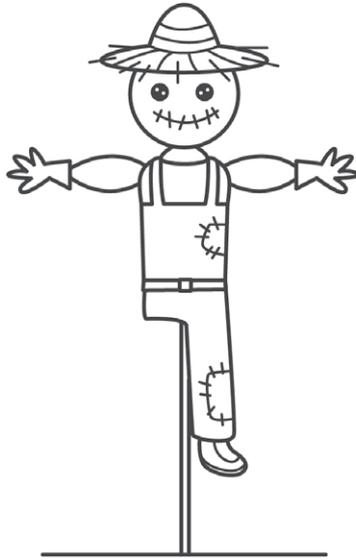
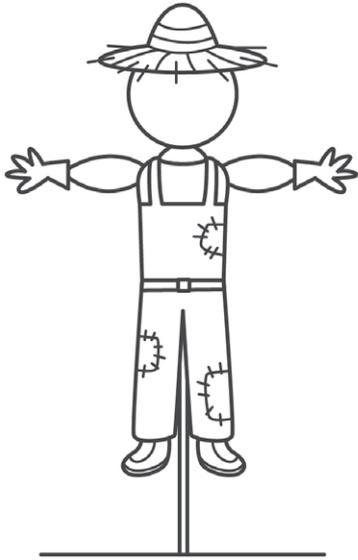


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



5 NEL CAMPO DI GRANO

→ OSSERVA BENE GLI SPAVENTAPASSERI. AD OGNUNO MANCA QUALCOSA!
DISEGNA IL PARTICOLARE MANCANTE.

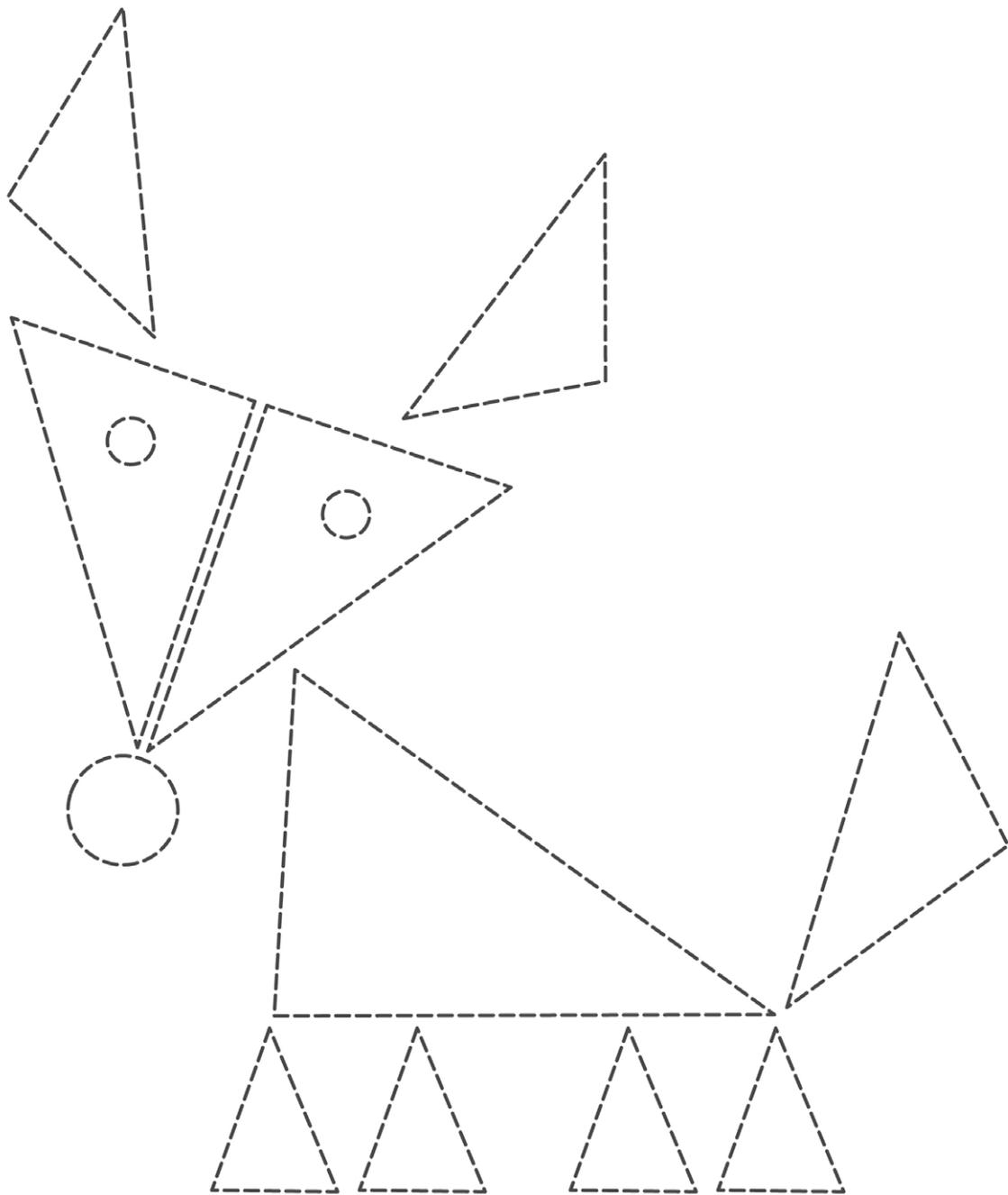


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



2 FORME E ANIMALI

→ UNISCI I TRATTINI E COLORA L'ANIMALE CHE APPARE.



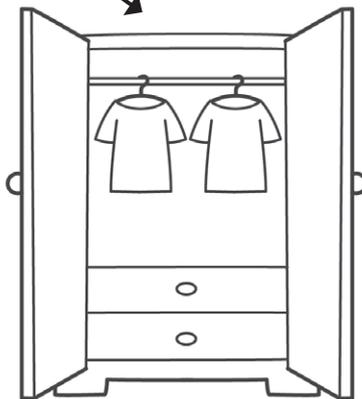
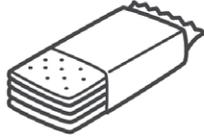
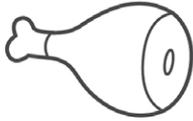
→ DISCUTI CON I TUOI COMPAGNI: DA QUALI FIGURE GEOMETRICHE È FORMATA LA VOLPE?

TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



3 FACCIAMO ORDINE

→ INSERISCI LE IMMAGINI NEL POSTO GIUSTO.

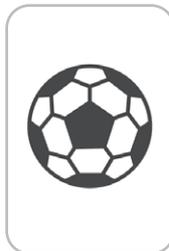
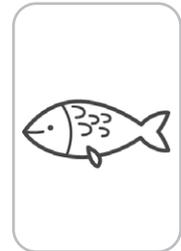
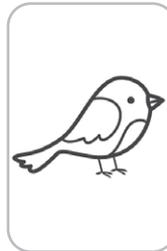
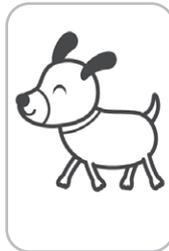
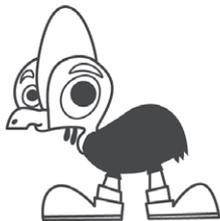
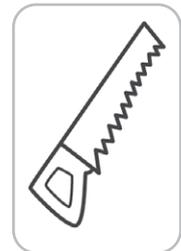
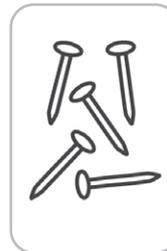
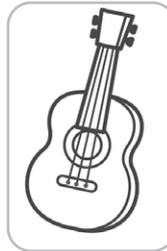


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



4 SFIDA A CARTE

→ GLI AMICI ANIMALI STANNO GIOCANDO A CARTE AL GIOCO DELLE FAMIGLIE. SOLO UNO DI LORO È RIUSCITO A FORMARE UN QUARTETTO CON LE CARTE DELLA STESSA FAMIGLIA. CHI È? COLORA LA STRISCIA DI CARTE VINCENTI.

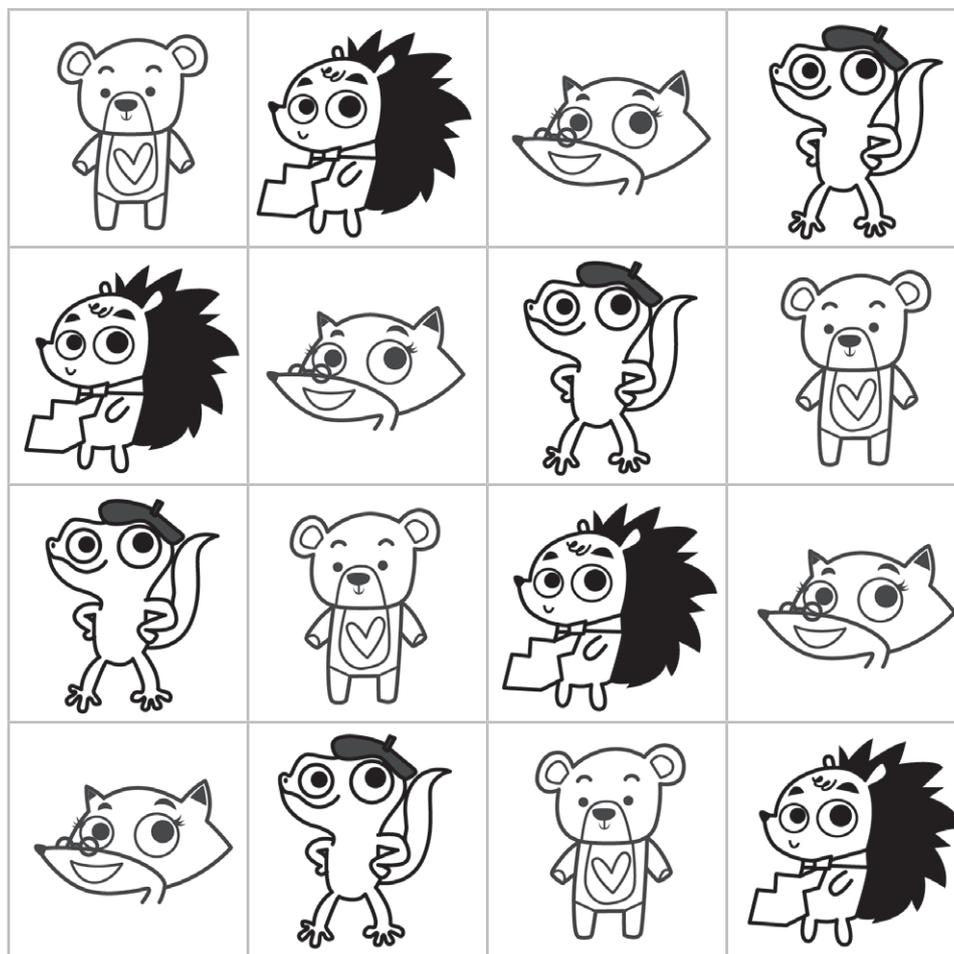


TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?



(Continua) SUDOKU CON I DISEGNI

ESEMPIO



TI È PIACIUTA QUESTA ATTIVITÀ?

