

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**Percorsi operativi
per il passaggio
alla scuola primaria**

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

2.6 Completare disegni incompleti*

 Dove	In aula/sezione, a parete o a tavolino.
 Durata dell'attività	Circa 10-15 minuti.
 Parola chiave	Nessuna.
 Obiettivi	Prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale.
 Materiali	Fotocopia della scheda «Disegni incompleti», strumento di lavoro a scelta (per un elenco di opzioni, si veda il box «Varianti»).

Apertura

L'insegnante avrà scelto uno scenario della scheda «Disegni incompleti» da usare in apertura e lo avrà con sé, senza mostrarlo ai bambini.

Il gruppo è disposto in cerchio e l'insegnante chiede di ricostruire brevemente la storia di Pallino. L'obiettivo è nominare e descrivere lo scenario che l'insegnante ha preventivamente scelto. Dopo che lo scenario è stato descritto, l'insegnante mostra la fotocopia dello scenario scelto ai bambini e chiede cosa manchi. Via via emergeranno gli elementi da aggiungere.

Svolgimento

L'insegnante colloca i bambini a parete oppure a tavolino e porge loro uno scenario/elemento da completare fotocopiato dalla scheda «Disegni incompleti» su formato A3. A ciascun bambino viene richiesto di completare l'immagine con quello che manca utilizzando lo strumento che l'insegnante avrà indicato.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

➤ **N.B.** Attenzione alla postura dei bambini, se in piedi, e all'impugnatura, se a tavolino. Se in piedi, il foglio va appeso all'altezza delle spalle del bambino; se a tavolino, l'impugnatura corretta è quella a tre dita: pollice e indice che tengono lo strumento e medio che lo sostiene, a circa 2 cm dalla punta dello strumento. Attenzione inoltre al polso: deve muoversi fluidamente e non essere rigidamente contratto.

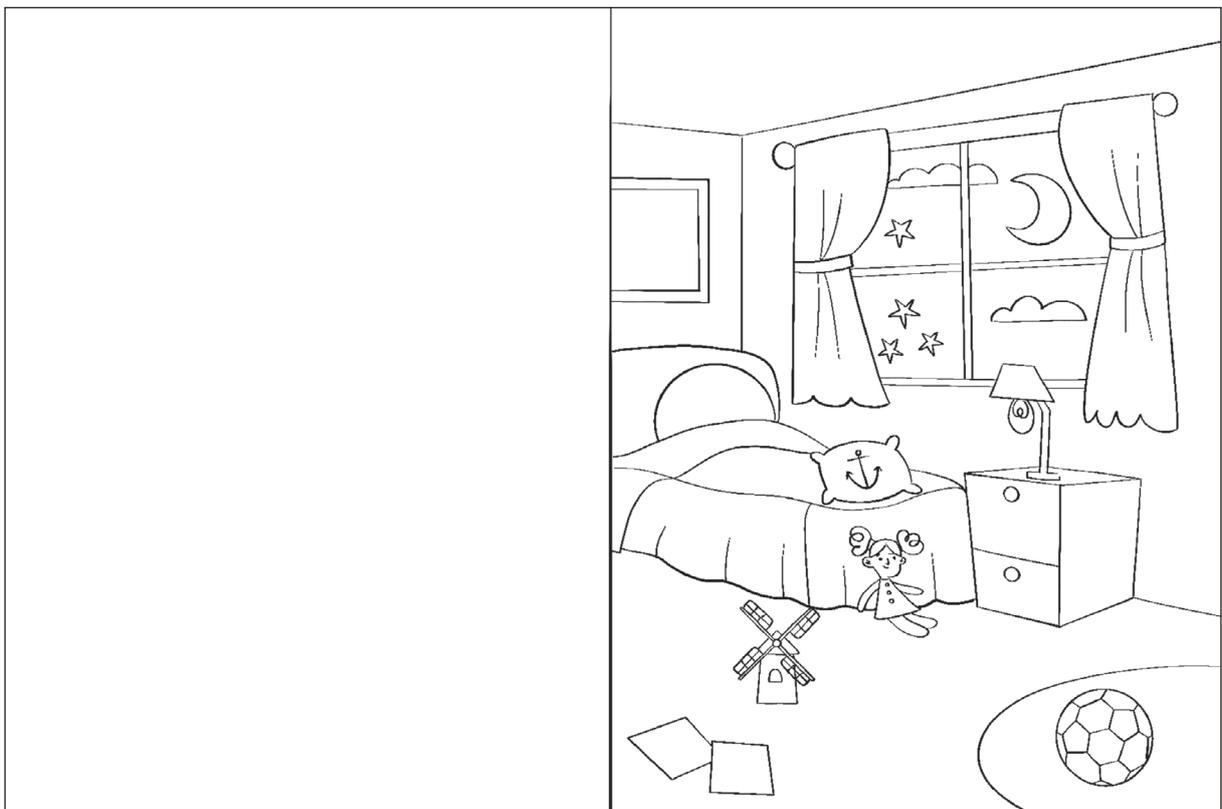


Varianti

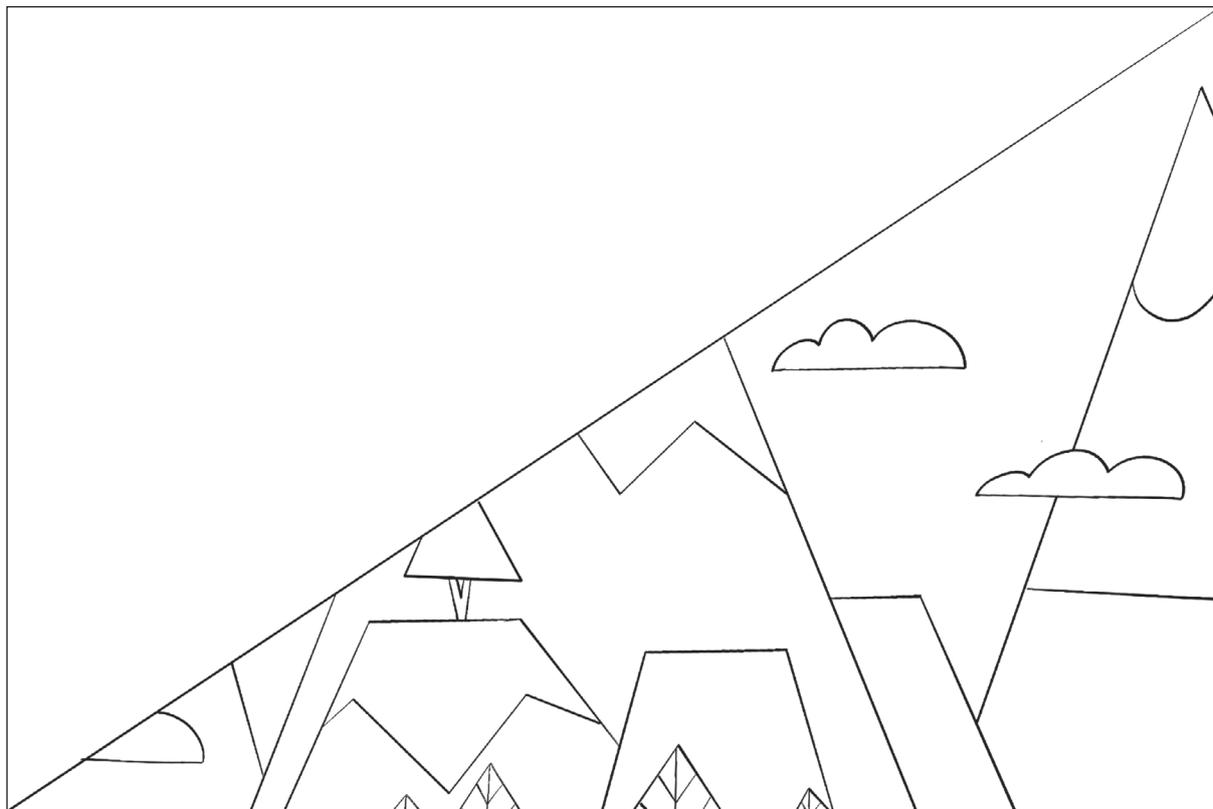
- Cambiare lo strumento di scrittura. In ordine, dal più semplice al meno semplice: dito, colori a dita, pennello senza colore, pennello con colore, pennarello grande, pennarello piccolo, matita di grafite (HB), pastello a cera, matita colorata.
- Variare la dimensione del foglio.
- Usare altri soggetti creati in precedenza dall'insegnante o dai bambini stessi.

* Per un approfondimento teorico sulla progressione e sull'uso dello strumento grafico (che vengono anche richiamati nelle varianti), si veda P. Fantuzzi e S. Tagliazucchi (2009), *Laboratorio grafo-motorio*, Trento, Erickson.

Disegni incompleti



Disegni incompleti



6.1 Una pigna per ogni albero del bosco

 Dove	In cortile, in palestra o in aula sgombra di arredi.
 Durata dell'attività	Circa 30 minuti.
 Parola chiave	Bosco.
 Materiali	Indicatori degli elementi usati (10 indicatori di pigna e 10 indicatori di alberi, fotocopiati ingranditi dalla scheda «Indicatori del bosco»), cordicelle per rendere indossabili gli indicatori.

Apertura

L'insegnante ha preventivamente procurato gli indicatori degli alberi e delle pigne, fotocopiati e ingranditi dalla scheda «Indicatori del bosco». Per indicatore si intende un foglio A5 o di dimensioni simili, meglio se montato su cartoncino e non su semplice carta, sul quale sia stato rappresentato un elemento della storia e al quale siano stati praticati due fori in alto per farvi passare una corda così da poterlo indossare a mo' di collana.

Il gruppo è disposto in linea o in semicerchio lungo il lato corto della palestra e l'insegnante chiede ai bambini di ricostruire gli eventi della storia di Pallino sino ad arrivare alla parola chiave. A questo punto, a turno, ciascun bambino nomina un elemento che caratterizza il bosco oppure, in alternativa, un tipo di albero.



Svolgimento

L'insegnante nomina un bambino che sarà di turno, lo fa alzare e lo benda. Fatto questo, sceglie dei bambini che saranno gli alberi, consegna a ciascuno di loro un indicatore di albero e li fa posizionare sparpagliati nello spazio. Allo stesso modo nomina altrettanti bambini che saranno le pigne, riceveranno il loro indicatore e si metteranno di nuovo seduti.

Al bambino in turno viene chiesto di togliersi la benda e nominare i bambini-pigna da assegnare ai bambini-albero, ad esempio: «Andrea è la pigna di Lucia». Alla fine degli abbinamenti, il bambino cede il suo turno a un altro a sua scelta, identificandolo per nome (ad esempio: «Cedo il mio turno a Elisa»), e torna a sedersi.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

➤ **N.B.** Poiché lo scopo di questa attività è imparare/ricordare i nomi dei compagni, le copie devono essere inizialmente poche, per poi aumentare di numero all'aumentare della familiarità dei bambini tra loro. Questo stesso gioco si può utilizzare in ambito matematico per lavorare su quantità e abbinamenti logici, ma l'insegnante deve valutare il carico chiesto ai bambini nel caso di uso come icebreaker o come gioco matematico.



Varianti

- Mettere distrattori: nominare più pigne del necessario; prevedere elementi che con il bosco non hanno attinenza (ad esempio, mettere 3 alberi e un galeone nello spazio; mettere 3 alberi e predisporre 3 pigne e un ferro da stiro; ecc.).
- Evidenziare i bambini-pigna facendoli sedere vicini, davanti al resto del gruppo.
- Cambiare gli elementi: non più solo alberi-pigne, ma fiori-farfalle, nidi-uccellini, ecc.
- Individuare il numero degli alberi attraverso il tiro di un dadone di gommaspugna; in questo caso si può far lanciare il dado a un bambino (non come inizio dell'attività in caso di icebreaker).

Indicatori del bosco

