

# POSTER ATTIVO

STRUMENTI DI DIDATTICA INCLUSIVA PER LA SCUOLA

Desirée Rossi

Illustrazioni  
ELENA  
DELLA ROCCA

SCUOLA  
DELL'INFANZIA  
3-6 ANNI

## HO UNA VISTA CHE...

Giochi di osservazione, scoperta e  
arricchimento linguistico nella scuola dell'infanzia



Erickson

# HO UNA VISTA CHE...

Il libro **Ho una vista che...**, con i numerosi materiali allegati, offre lo spunto per divertenti giochi di tipo *cerca e trova*, di comprensione e descrizione di situazioni illustrate, **allenando e consolidando le capacità di attenzione, classificazione, memoria visiva e arricchimento linguistico** che sono abilità di base precursori dell'apprendimento scolastico.

I giochi proposti, suddivisi in **tre livelli di difficoltà**, possono essere svolti **in piccoli gruppi e personalizzati di volta in volta** sulle esigenze dei bambini e delle bambine a cui è possibile affidare semplici ruoli, con l'obiettivo di collaborare per l'esecuzione dell'attività.

Il volume contiene:

- 14 attività.
- 1 **Poster Attivo** illustrato su due lati, la città e la casa.
- 116 carte gioco.
- 12 cartelle di osservazione.
- Il **dado** e la **ruota girevole**.



## POSTER ATTIVO

### Strumenti di didattica inclusiva per la scuola

Una nuova linea che si rivolge a tutti i gradi scolastici, un vero e proprio materiale didattico che di volta in volta, nelle sue diverse forme per le diverse fasce d'età a cui si rivolge, viene costruito e personalizzato dalla classe grazie alle attività laboratoriali proposte nel volume. Con il POSTER ATTIVO gli alunni possono giocare, discutere, prendere decisioni, costruire contenuti e monitorare il proprio processo di apprendimento in ottica di autovalutazione. Uno strumento di didattica collaborativa e inclusiva che favorisce un'attività partecipativa, cooperativa e metacognitiva che si sviluppa negli spazi dell'aula, tra il banco e le pareti.

€ 17,50

Libro più allegati indivisibili

ISBN 978-88-590-2334-0



9 788859 023340

www.ericson.it

**i MATERIALI** Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Erickson Collana diretta da Dario Ianes

**POSTER ATTIVO**

Desirèe Rossi

# HO UNA VISTA CHE...

Giochi di osservazione,  
scoperta e arricchimento linguistico  
nella scuola dell'infanzia

Illustrazioni di  
**ELENA DELLA ROCCA**

Erickson

## **DESIRÉE ROSSI**

Laureata in Scienze dell'educazione e in Psicologia Clinica, è stata insegnante presso le Scuole dell'Infanzia della Provincia di Trento e attualmente insegna alla Scuola Primaria. Esperta nel tema dell'alfabetizzazione emergente e autrice di giochi didattici basati sull'autocorrezione, collabora con il settore Ricerca e Sviluppo Erickson. È autrice di testi dedicati alla scolastica in collaborazione Fabbri-Erickson.

# **SOMMARIO**

## **PRESENTAZIONE**

4

## **IL POSTER ATTIVO E LA DIDATTICA LUDICA**

6

## **PRESENTAZIONE DEI MATERIALI**

10

## **GUIDA ALLE ATTIVITÀ**

15

# PRESENTAZIONE

Lo spazio dell'aula scolastica è da sempre pieno di materiali, strumenti, arredi e corpi di adulti, bambini e ragazzi che quotidianamente lo vivono, lo riempiono di significato, di emozioni e di apprendimento. Se lo spazio orizzontale è da tempo fonte di ricerca e innovazione per ottenere percorsi didattici più funzionali, più partecipativi e cooperativi, meno attenzione si è rivolta allo spazio verticale dell'aula.

Lo spazio alle pareti e sulle porte dell'aula scolastica è usato principalmente per quattro funzioni:

- la documentazione di progetti, percorsi didattici e esperienze formative che hanno coinvolto l'intera classe;
- la gestione e organizzazione delle attività del gruppo classe (nomi, foto, ruoli, presenze, assenze, ecc.);
- il recupero immediato di regole, contenuti chiave, linee del tempo, dal primo abecedario alle funzioni di analisi logica e grammaticale;
- l'abbellimento dello spazio con immagini, citazioni, brani letterari, personaggi chiave per il mondo dell'educazione.

La nuova linea editoriale di Erickson POSTER ATTIVO si rivolge a tutti i gradi scolastici, dalla scuola dell'infanzia in su, per attivare uno strumento troppo spesso statico come il poster. Per renderlo fulcro di un'attività partecipativa, cooperativa e metacognitiva che si sviluppi tra l'attività al banco, l'attività alla parete e l'attività anche ludica negli spazi dell'aula.

La linea POSTER ATTIVO si compone di un poster vero e proprio e di un volume di attività laboratoriali che l'insegnante gestirà in attività di gruppo e in attività individuali.

Con i Poster Attivi le studentesse e gli studenti possono **giocare, discutere, prendere decisioni, costruire contenuti, organizzare e recuperare informazioni importanti, monitorare il proprio processo di apprendimento in ottica di autovalutazione.**

Il Poster Attivo non è solo un oggetto bello che «arreda» la classe, ma è un **vero e proprio materiale didattico** che di volta in volta, nelle sue diverse forme per le diverse fasce d'età a cui si rivolge, viene completato, costruito, giocato, personalizzato dalla classe grazie alle **attività laboratoriali** proposte nel volume che lo accompagna.

In questo modo lo spazio verticale diventa **fulcro di movimento fisico, di azione didattica, di gioco e riflessione**, ampliando le possibilità che già lo spazio orizzontale dell'aula mette a disposizione della scuola.

I principi didattici e pedagogici che sottostanno a questa visione sono certamente quelli della didattica attiva e co-costruttiva dell'apprendimento, una visione dello spazio dell'apprendimento come luogo di scambio, discussione, presa di decisione collaborativa, condivisione dei materiali. Non per niente, una delle sperimentazioni che maggiormente a livello nazionale ha riflettuto sull'importanza dello spazio verticale a scuola è la sperimentazione portata avanti dalla rete delle «Scuole senza zaino», che nel suo modello di revisione della concezione degli spazi di apprendimento in ottica democratica e collaborativa dedica ampia riflessione all'importanza dell'uso delle pareti e della verticalità.

Rendere significativo per l'apprendimento l'intero spazio in cui le alunne e gli alunni si trovano a passare tante ore della giornata è importante, anche per diminuire alcune carenze di spazio di lavoro che purtroppo sono presenti in molte delle nostre aule. Con i poster attivi si aggiunge un tassello importante alla completezza dei materiali a disposizione dei docenti e degli alunni, incentivando la didattica attiva e rompendo un piccolo ulteriore vincolo della didattica tradizionale, l'idea che si possa lavorare solo al banco o nello spazio orizzontale.

Lo spazio verticale ha la sua centralità e i poster attivi sono materiali didattici, pensati da autori insegnanti che da anni sperimentano e innovano i metodi didattici, con una visione inclusiva, partecipativa e attiva.

*Francesco Zambotti*  
 Responsabile Area Educazione  
 Edizioni Centro Studi Erickson

# IL POSTER ATTIVO E LA DIDATTICA LUDICA

Gioco e apprendimento costituiscono nell'evoluzione globale del bambino un binomio perfetto, in quanto il gioco è per i bambini un'esperienza ricca di motivazione, elemento decisivo per intraprendere, condurre e portare a termine anche le sfide che vanno oltre le abilità acquisite (zona di sviluppo prossimale) e che consentono il permanere in un'attività nonostante le difficoltà o la presenza di ostacoli personali e/o relazionali. L'esperienza ludica è scelta per se stessa, senza altro fine, e coinvolge il giocatore nella sua dimensione bio-psico-sociale con grande partecipazione della sfera emotiva. Mentre un bambino gioca e apprende, infatti, nella sua memoria autobiografica resta la traccia dell'emozione con cui apprende (Lucangeli, 2019). Risulta perciò particolarmente produttiva nella costruzione del proprio senso di autoefficacia e autostima la relazione apprendimento-emozione positiva. Il gioco è una delle principali modalità attraverso cui i bambini apprendono, soprattutto nella seconda infanzia, durante la quale tramite l'azione ludica «i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali» (Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo, Ministero della Pubblica Istruzione, 2012). Nel gioco c'è impegno e scoperta, ci si diverte, si sperimenta l'errore non come un nemico da evitare in maniera assoluta, ma come uno stimolo per ripartire e fare meglio, imparando così anche a gestire le proprie emozioni. In sintesi, attraverso il confronto coi pari, nelle attività ludiche i bambini e le bambine non solo sviluppano capacità cognitive e importanti funzioni esecutive come la flessibilità cognitiva e l'autoregolazione, ma conoscono se stessi e si esprimono liberi da condizionamenti esterni. Ecco perché il Poster Attivo dedicato alla scuola dell'infanzia si propone come uno strumento che genera esperienze ludiche di allenamento e potenziamento di precursori importanti dell'alfabetizzazione formale e degli apprendimenti successivi.

## IL POSTER ATTIVO COME ESPERIENZA DI ATTIVITÀ IN GRUPPO

La sezione della scuola dell'infanzia costituisce la prima «microsocietà» in cui i bambini e le bambine imparano a relazionarsi con i propri pari, acquisiscono le prime abilità sociali e gettano le fondamenta per l'apprendimento cooperativo. Una delle risorse principali è proprio l'eterogeneità del gruppo: età e esperienze pregresse «dialogano tra loro» nell'ambiente scolastico, arricchendo le competenze di tutti e al contempo assecondando il ritmo individuale di ciascun bambino e bambina. I «costruttori del processo di apprendimento» assimilano le nuove esperienze nel bagaglio delle conoscenze che già possiedono; mano a mano che interagiscono con l'ambiente e le persone, modificano e riorganizzano quanto conosciuto e sperimentato nelle relazioni familiari. Howard Gardner (2013) sostiene che un contesto eterogeneo favorisce lo sviluppo delle intelligenze multiple. Il confronto con punti di vista differenti dal proprio è stimolato dalla presenza di diverse prospettive e idee, che vengono vagliate fino ad arrivare alla negoziazione di soluzioni comuni.

Il Poster Attivo e i materiali che lo accompagnano hanno lo scopo di valorizzare questa ricchezza presente nelle sezioni della scuola dell'infanzia e quindi il lavoro in gruppo, pur tenendo conto dei bisogni e delle abilità tipiche delle diverse età dei bambini e delle bambine. Le esperienze di attività vengono proposte prevalentemente con una metodologia di coppia o piccolo gruppo, ma il Poster riporta poi sempre a un momento di confronto comune: è come un accentratore di senso, in parte dato e in parte ricreato ogni volta anche attraverso la creatività dei bambini e delle bambine. Durante i giochi proposti i bambini si scambiano idee e opinioni su come procedere, condividono strategie, e su più livelli avviene un apprendimento per *modeling*, perché l'azione risulta finalizzata a una costruzione condivisa (si vince se si collabora). Grazie al *tutoring*, anche i bambini con maggiori abilità traggono vantaggi: rafforzano le proprie competenze (di pensiero e linguistiche) che

comunicano agli altri attraverso le proprie argomentazioni, accrescono il proprio senso di autostima e autoefficacia e sviluppano atteggiamenti prosociali (Bandura et al., 2002). L'operare in piccoli gruppi permette una rassicurazione emotiva maggiore rispetto all'impegnarsi in un'attività individuale: il gruppo sostiene, rassicura e motiva. Quando un bambino si trova in difficoltà può essere sostenuto a livello percettivo, cognitivo ed emotivo da un compagno o da un amico, dal momento che stanno lavorando per lo stesso fine. Le incertezze e i rischi legati alla richiesta possono essere condivisi (nel senso «divisi tra chi sta agendo») con la possibilità di mettersi alla prova e sperimentarsi in uno «spazio» supportante, in cui ci può essere un rispecchiamento alla pari, anche nelle difficoltà. L'insegnante diventa un ottimo organizzatore dell'attività: pensa ai gruppi, al tipo di proposta di gioco da fare in base ai bambini e alle bambine che partecipano, ai tempi, agli spazi. È il regista dell'attività, ma durante l'esperienza «lascia agire i bambini» stimolando la loro autonomia. Le proposte di gioco semplici e che richiedono poche indicazioni favoriscono proprio questo tipo di intervento; l'autocorrezione/verifica del gioco avviene in gruppo grazie al Poster. L'insegnante che conosce i propri alunni può utilizzare in modo mirato l'una o l'altra modalità di gioco per includere tutti, anche chi ha bisogni educativi speciali, favorendo in questo modo il loro senso di autoefficacia e autostima.

## LE POTENZIALITÀ DEL POSTER ATTIVO

Il Poster, che si presenta fisicamente come uno strumento dalle dimensioni diverse rispetto al solito materiale illustrato, fa percepire a livello implicito che attorno ci si trova in più di uno ed esprime quindi la dimensione sociale della proposta. Diventa attivo perché attraverso gli altri materiali presenti nel kit «si anima»: consente diverse modalità di gioco con cartelle, carte, ruota e dado; si arricchisce grazie alla presenza delle proposte di attività e alle relative varianti presentate in questo volume, ma soprattutto può essere personalizzato con il pensiero e la mano dei bambini e delle bambine, che dopo aver sperimentato il gioco base possono inserire creativamente, su input dell'insegnante o per loro idea, carte e quindi nuove modalità/forme di gioco. Il gioco può mutare ogni volta grazie all'utilizzo dei diversi materiali presenti nella teca, che interagiscono col Poster partendo da una base sicura di attività.

Nella sua duplice versione fronte e retro, il Poster Attivo punta a sviluppare abilità di base specifiche diverse e fondamentali precursori dell'apprendimento scolastico; il suo contenuto è in sintonia con un'ottica interdisciplinare che tocca i diversi campi di esperienza presentati nelle indicazioni per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia, e allo stesso tempo punta a sviluppare le abilità sociali di base. Presentato ai bambini e alle bambine attraverso una veste ludica, consente all'insegnante di adottarlo con diverse funzioni: apprendimento, monitoraggio, esercizio e potenziamento delle abilità indicate. La possibilità di utilizzarlo con dei piccoli e semplici ruoli responsabilizza ogni singolo giocatore, che viene quindi motivato a collaborare nel gruppo per arrivare a un risultato comune. La durata dell'attività non è predefinita, in quanto dipende molto dagli alunni e dal loro stare con i loro sensi e la loro attenzione nel gioco; perciò vengono indicati dei momenti minimi e massimi di attività, che ogni insegnante adatterà ai propri alunni e all'esperienza vissuta in quel momento. L'intenzione è rendere l'attività accattivante per i bambini e per le bambine; in questo senso potrebbe essere utile, ad esempio, non saturare velocemente e con troppa intensità le energie dei bambini con proposte troppo concentrate nel tempo, ma favorire le loro richieste e le motivazioni che li spingono ad avvicinarsi spontaneamente alle esperienze che possono essere fatte attraverso il Poster Attivo. I materiali che completano il Poster Attivo consentono di ordinare le proposte per difficoltà crescente e sfidante; a questo scopo sono state inserite anche diverse varianti di gioco, proprio per incrementare il livello di esercizio dei precursori richiesti e adattarli a età, bisogni e competenze dei bambini e delle bambine. A fine attività il gruppo si trova di fronte al Poster, che svolge la funzione di elemento aggregatore, un po' come quando a fine attività ci si trova sul tappeto o seduti in cerchio per condividere l'esperienza effettuata. È un modo tipico presente nella scuola dell'infanzia per lavorare a livello metacognitivo e riflessivo sulle esperienze effettuate. Anche in questo caso, oltre all'autocorrezione condivisa, ci si trova vicino al Poster per stimolare la comunicazione di «piccole strategie» di attività (ad esempio, «Ma voi come avete fatto per trovare tutti gli oggetti presenti nella vostra carta?»). È un atto semplice, ma diventa un momento particolarmente arricchente per i bambini e per le bambine, perché è data loro la possibilità di esprimere e rielaborare strategie proprie, di ascoltare e di confrontarsi con modalità d'azione diverse sperimentate dai pari e che, quando funzionali, possono essere riadottate.

Lo strumento principale di attivazione degli input del Poster Attivo sono le illustrazioni, particolarmente curate e pensate proprio per la fascia d'età 4-6 anni. La parte illustrativa del Poster è molto ricca, tanto che i bambini e le bambine lavoreranno prima su settori di Poster attraverso l'osservazione delle cartelle per poi ricollocare in un secondo momento quanto hanno fatto nel Poster, con un intenso lavoro di orientamento spaziale. L'illustrazione è ricca, ma allo stesso tempo semplice e chiara, in modo che le richieste di gioco non siano troppo elevate rispetto allo sviluppo dei bambini e delle bambine. In particolare, l'ambientazione dell'illustrazione scelta per questo Poster Attivo, sia nella proposta fronte che in quella retro, fa parte del contesto di vita dei bambini e consente di stabilire un parallelismo tra quanto esperito fuori e dentro la scuola, tramite dei «potenti ponti di collegamento» che costituiscono i tasselli fondamentali per la costruzione attiva dei propri apprendimenti.

## ALLENARE I PREREQUISITI

Coloro che si occupano di precursori dell'apprendimento della letto-scrittura e delle abilità di calcolo sono concordi nel riconoscere un intervento multidimensionale dei prerequisiti alla base della costruzione di processi di alfabetizzazione formale (Cornoldi, Molin e Poli, 2012). All'interno di questa multifattorialità, trovano un posto rilevante l'*analisi visiva* e la *componente linguistica* sia nella produzione (come atto di esplicitazione del pensiero) sia nella comprensione (come elaborazione delle informazioni ricevute).

Si è ritenuto pertanto importante inserire l'allenamento di questi due precursori nelle proposte ludiche del Poster Attivo, così che i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia possano, attraverso il gioco, potenziare le competenze che supportano gli apprendimenti di letto-scrittura e di calcolo. L'analisi visiva caratterizza le proposte della parte di Poster dedicata agli *Ambienti della città*, mentre l'arricchimento del lessico e dell'espressione verbale viene stimolato dalle proposte effettuate attraverso la parte del Poster illustrata con gli *Ambienti della casa*. La separazione dei precursori su due materiali illustrati in modo diverso serve all'insegnante per sapere prioritariamente qual è l'ambito di attività che va a sollecitare e potenziare. La differenziazione sta nell'intensità con cui si stimola un prerequisito piuttosto che un altro; le illustrazioni che costituiscono il

tramite e il materiale dell'attività sono state pensate per potenziare adeguatamente ognuno dei due precursori. Nell'esperienza con i bambini e le bambine si potrà notare come le due abilità siano strettamente connesse e come entrambe risultino quindi sollecitate dalle diverse proposte di attività.

### Abilità visuo-spaziali



Le abilità visuo-spaziali permettono di interagire positivamente con il proprio ambiente e di intervenire in modo competente per modificarlo, implicano processi di percezione, attenzione, analisi e discriminazione, memoria visiva e memoria di lavoro visuo-spaziale (Tretti, Terreni e Corcella, 2002; Vio, Tressoldi e Lo Presti, 2012). Per quanto riguarda l'apprendimento della lettura, sia di lettere che di numeri, l'analisi visiva diventa un prerequisito specifico di base per il riconoscimento, discriminazione e associazione al suono corretto; questa abilità risulta importante anche per l'associazione quantità numero. Perciò le proposte di gioco con il Poster Attivo *Ambienti della città* puntano proprio ad allenare le abilità di osservazione, analisi, discriminazione delle immagini, mantenendo alto il livello di attenzione e coinvolgendo la memoria visiva. Come anticipato, le proposte di gioco aumentano gradatamente in competenza richiesta attraverso le varianti del gioco base e attivano processi anche più complessi e in stretta connessione con l'analisi visiva, come memoria di lavoro visuo-spaziale, attenzione sostenuta e attenzione focalizzata, classificazione, logica, orientamento spaziale, problem solving. Il tutto viene proposto in una cornice ludica e attraverso immagini accattivanti adatte all'età, in modo che i bambini possano allenare queste importanti abilità divertendosi.

## Abilità di espressione e di comprensione linguistica



Il linguaggio, nelle sue diverse componenti, costituisce un altro fondamentale precursore degli apprendimenti formalizzati futuri (Girolametto et al., 2001), tanto che i disturbi del linguaggio in fase prescolastica costituiscono un «campanello d'allarme» riconosciuto a livello scientifico dalla *Consensus Conference* per i disturbi dell'apprendimento (Associazione Italiana Dislessia, 2007). L'età prescolastica ha però il vantaggio di essere un periodo particolarmente favorevole, durante il quale è possibile colmare eventuali lacune o potenziare specifiche abilità, in quanto è l'età in cui il livello di plasticità neuronale evolutivo è al suo massimo. Le attività proposte attraverso il Poster Attivo *Ambienti della casa* mirano appunto a sviluppare le diverse componenti del linguaggio sempre in modo graduale: arricchimento del lessico, corretta espressione di frasi minime dal punto di vista sia pragmatico che sintattico (narrazione), arricchimento della struttura della frase per i bambini e le bambine più grandi, ascolto e comprensione del linguaggio orale espresso da pari e attività di riflessione metafonologica (ricerca di suoni iniziali). Assieme al linguaggio vengono attivati anche altri processi di apprendimento, come attenzione, memoria verbale, memoria di lavoro, riconoscimento di suoni e associazioni logiche. Anche in questo caso la proposta viene effettuata attraverso immagini accattivanti e semplici e che riprendono i contesti di vita dei bambini: input importanti per l'argomentazione e lo sviluppo del linguaggio, in quanto partono dall'esperienza vissuta anche nell'ambiente extrascolastico e permettono ai bambini lo scambio e il confronto di idee.

## BIBLIOGRAFIA

Associazione Italiana Dislessia (2007), *Consensus conference*, [https://www.aiditalia.org/Media/Documents/consensus/indicazioni\\_consensus\\_DSA2007.pdf](https://www.aiditalia.org/Media/Documents/consensus/indicazioni_consensus_DSA2007.pdf) (consultato il 16 giugno 2020).

Bandura A.S., Millard M., Peluso E.A. e Ortman N. (2002), *Effects of peer education training on peer educators: Leadership, self-esteem, health knowledge and health behaviors*, «*Journal of College Student Development*», vol. 41, n. 5, pp. 471-478.

Cornoldi C., Molin A. e Poli S. (2012), *Preparare la lettoscrittura*, Milano, Giunti.

Gardner H. (2013), *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli.

Girolametto L., Wiigs M., Smyth R., Pearce P.S. e Weitzman E. (2001), *Children with a history of expressive vocabulary delay: Outcomes at 5 years of age*, «*American Journal of Speech-Language Pathology*», n. 10, pp. 358-369.

Lucangeli D. (2019), *Cinque lezioni leggere sull'emozione di apprendere*, Trento, Erickson.

Ministero della Pubblica Istruzione (2012), *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo*, <http://www.indicazioninazionali.it/2018/08/26/indicazioni-2012/> (consultato il 16 giugno 2020).

Tretti M.L., Terreni A. e Corcella P.R. (2002), *Materiali IPDA per la prevenzione delle difficoltà di apprendimento*, Trento, Erickson.

Vio C., Tressoldi P.E. e Lo Presti G. (2012), *Diagnosi dei disturbi specifici dell'apprendimento scolastico*, Trento, Erickson.

# PRESENTAZIONE DEI MATERIALI

*Ho una vista che...* si compone di vari materiali propeutici alle attività di osservazione, scoperta e arricchimento linguistico nella scuola dell'infanzia.

## IL LIBRO

Il presente volume vuole essere una breve guida metodologica che indica come utilizzare il Poster e renderlo attivo attraverso le diverse proposte ludiche presenti utilizzando una logica di apprendimento in gruppo, tanto più efficace perché coinvolge le abilità diversificate di ciascun bambino e bambina. Le attività risultano inoltre efficaci per i bambini che hanno difficoltà nelle aree di prerequisito affrontate, in quanto il particolare periodo evolutivo vissuto dai bambini della scuola dell'infanzia, caratterizzato da massima plasticità nelle funzioni e nelle strutture dei processi di apprendimento, consente il recupero di abilità carenti. Nella prima parte della guida vengono indicate le aree di prerequisito che si intendono sviluppare e potenziare con le attività del Poster Attivo. Per ciascuna delle due parti del Poster vengono proposti dei giochi e delle varianti di gioco che consentono di sviluppare in modo completo le diverse componenti dei prerequisiti nell'area visivo-spaziale e in quella linguistica. Oltre alle varianti di gioco, vengono proposte delle varianti metodologiche che permettono ai bambini e alle bambine di apprendere in modo cooperativo.

Nelle pagine finali del libro sono riportate alcune tabelle di verifica degli elementi nel poster. L'indicazione di questi elementi può essere utile per agevolare la ricerca degli obiettivi sul poster, tuttavia non si esclude la possibilità di individuarne altri non espressamente segnalati in tabella, secondo un'ottica che tiene in considerazione il pensiero del bambino e le sue spiegazioni con flessibilità.

## IL POSTER

Il poster è proposto in due varianti illustrate, **Ambienti della città** e **Ambienti della casa**, pensate per allenare e potenziare abilità visuo-spaziali e di arricchimento linguistico.

Il poster è realizzato con una speciale carta ingualcibile e resistente all'usura. Questo permette di utilizzarlo sia appeso in classe sia steso a terra, come una sorta di «tappeto illustrato» attorno al quale raggrupparsi e giocare. La plastificazione del poster consente anche di attaccarvi sopra i post-it segna obiettivi, importanti per il gioco.



STAZIONE  
DEI TRENI

MERCATO

TRAFFICO

PARCO

SCUOLA

CENTRO CITTÀ



CAMERA  
DEI GENITORI

CUCINA

STUDIO

CAMERETTA  
DEI BAMBINI

BAGNO

SOGGIORNO

## CARTELLE DI OSSERVAZIONE

In allegato sono disponibili sei cartelle di osservazione, illustrate fronte e retro, raffiguranti le parti del poster.

- **Ambienti della città:** mercato, parco, centro città, stazione, scuola, traffico.
- **Ambienti della casa:** soggiorno, cucina, bagno, camera dei genitori, cameretta dei bambini, studio.

Ciascuna cartella con l'ambiente della città è caratterizzata da un colore di riferimento che servirà per l'abbinamento con le relative carte per le attività di gioco. Le cartelle di osservazione saranno consegnate ai bambini e serviranno da guida per le attività di ricerca visiva o espressione verbale che saranno via via attuate.

AMBIENTE CITTÀ	COLORE
Mercato	Rosso
Parco	Verde
Centro città	Viola
Stazione	Blu
Scuola	Arancione
Traffico	Grigio



## CARTE

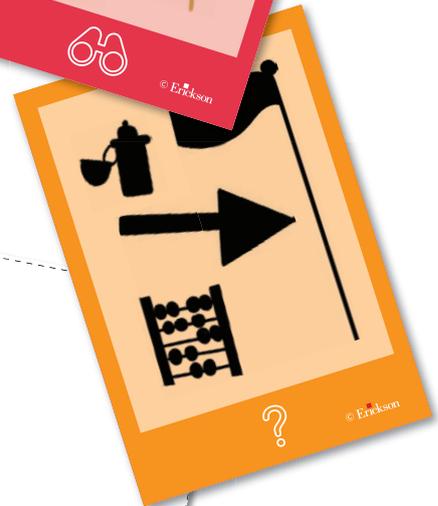
Le carte illustrate, da ritagliare, arricchiscono le proposte di gioco e si riferiscono a parti delle ambientazioni o singoli elementi presenti nel poster. Le carte rappresentano la parte «domanda del gioco», nel senso che sopra la carta c'è l'input di richiesta (domanda) dell'attività stessa.

Sono illustrate con gli elementi del poster che rappresentano l'obiettivo dell'attività di gioco e sono graduate per difficoltà attraverso la quantità di elementi proposti nella ricerca e attraverso i diversi stimoli visivi da cercare (più o meno espliciti).

Le carte, utilizzabili su entrambi i lati, sono contrassegnate da simboli relativi alle attività da svolgere o da colori associabili alla rispettiva cartella di osservazione.

In allegato sono disponibili delle carte vuote, da personalizzare in base all'attività richiesta. Si consiglia, prima dell'utilizzo, di fotocopiare la pagina così da poter creare nuove carte personalizzabili all'occorrenza.

SIMBOLO	GIOCO	POSTER
	Binocoli pronti	Città
	Mosca quasi cieca	Città
	Nascosti nell'ombra	Città
	Al posto giusto	Città
	A spasso per tutta la città	Città
	Racconto una storia	Casa



## DADO E RUOTA GIREVOLE

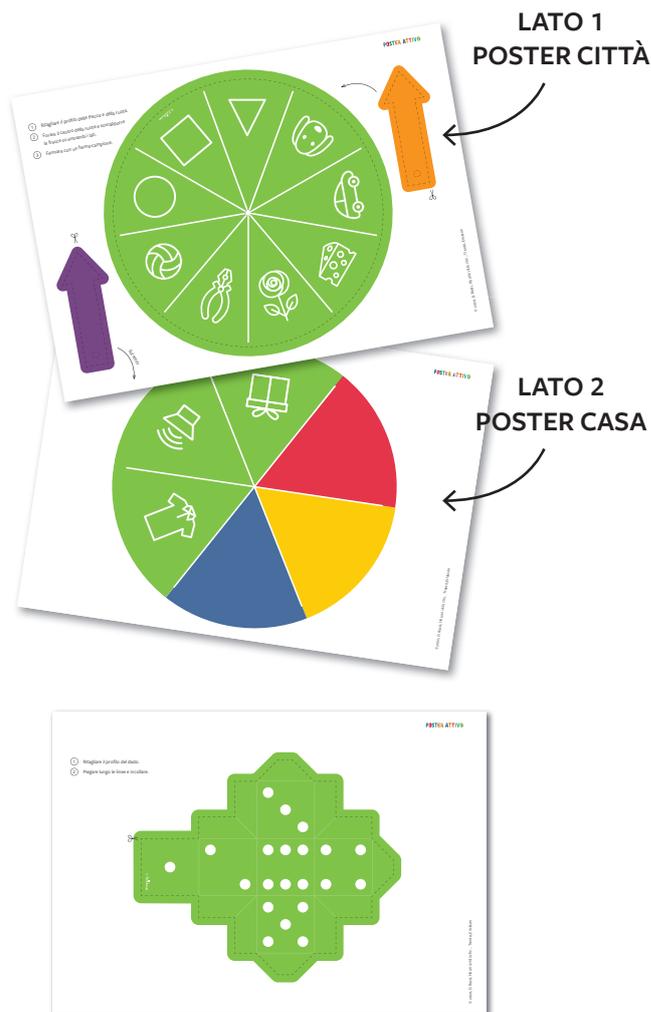
Si tratta di componenti ritagliabili da assemblare, che arricchiranno le varianti di gioco proposte in questa guida. Nella ruota, utilizzabile su entrambi i lati, sono rappresentati simboli che corrispondono a categorie di elementi da cercare nel poster.

### LATO 1 – POSTER CITTÀ

SIMBOLO	CATEGORIE DA CERCARE
	Animali
	Mezzi di trasporto
	Cibi
	Piante
	Strumenti di lavoro
	Giocattoli
	Elementi tondi
	Elementi triangolari
	Elementi quadrati

### LATO 2 – POSTER CASA

SIMBOLO	CATEGORIE DA CERCARE
	Oggetti che producono suoni o rumori
	Indumenti
	Oggetti di colore rosso
	Oggetti di colore blu
	Oggetti di colore giallo
	Pacchi regalo



### MATERIALI DA PROCURARSI

#### Post-it

Post-it di colore bianco, di piccolo formato, che ogni gruppo potrà personalizzare attraverso un colore che rappresenta la propria squadra o post-it di diversi colori. I post-it consentiranno ai bambini di «interagire» con il poster, per indicare le proprie risposte: una volta individuato l'elemento da cercare previsto dal gioco, i bambini potranno segnalarlo posizionando sopra i post-it del proprio colore.

#### Fermacampione

Per costruire la ruota, utilizzabile su entrambi i lati in base all'attività da svolgere, è necessario procurarsi un fermacampione per assemblare la ruota e le due frecce.

# GUIDA ALLE ATTIVITÀ

## AMBIENTI DELLA CITTÀ

BINOCOLI PRONTI

16

A SPASSO PER TUTTA LA CITTÀ

19

GIRA LA RUOTA, TIRA IL DADO E CERCA

21

A CACCIA DELL'INTRUSO

23

## AMBIENTI DELLA CASA

INDOVINA DOVE

25

CACCIA AL TESORO IN CASA...

27

TROVA CIÒ CHE INIZIA PER...

29

RACCONTO UNA STORIA

31

## TABELLE DI VERIFICA

33

# Gioco 1



## BINOCOLI PRONTI

È un gioco/sfida, pensato per un piccolo gruppo o per una coppia (è possibile giocare anche individualmente se il gruppo di bambini è ristretto), di ricerca visiva di oggetti e/o elementi presenti nella propria cartella e da individuare in una porzione del poster.

**Obiettivi didattici:** allenare in modalità ludica la percezione, la discriminazione, l'analisi e la memoria visiva; favorire l'attenzione e la concentrazione su uno stimolo target; favorire l'orientamento spaziale; attivare le abilità sociali attraverso il gioco cooperativo.

**Livello:** ●

**Durata dell'attività:** 10 minuti per ogni manche di gioco (si suggerisce di prevedere da 3 a 6 manche di gioco a seconda dell'età e della motivazione/attenzione dei bambini e delle bambine).

### Organizzazione della classe

- Costituire gruppi da 3 componenti, ciascuno in una sezione eterogenea per età, o in un gruppo di intersezione per età.
- Appendere il poster nel lato *Città* oppure posizionarlo a terra nel centro della stanza/tappeto della comunicazione.
- Consegnare a ciascun gruppo una o più cartelle di osservazione degli ambienti della città, assegnate casualmente.

**Materiali necessari:** poster *Ambienti della città*, cartelle di osservazione della città, carte *binocolo* , post-it segna obiettivo.



## Svolgimento dell'attività

I bambini e le bambine vengono divisi in piccoli gruppi da tre (o coppie) e vengono spiegate le regole del gioco. Ogni gruppo si cerca uno spazio in cui poter effettuare l'osservazione del poster e della cartella assegnata, poi riceve una cartella illustrata con un ambiente della città. Al via dell'insegnante, i bambini e le bambine effettuano 5 minuti di osservazione dell'illustrazione presente sulla propria cartella; durante questi minuti di osservazione i bambini possono parlare tra di loro, confrontandosi su ciò che vedono. Quando l'insegnante dà il via al gioco, consegna a ciascun gruppo una carta *binocolo* relativa al proprio ambiente di osservazione tenendo presente che le diverse numerosità di elementi da cercare nelle carte, determinano un aumento graduale di difficoltà.

La squadra che per prima individua tutti gli elementi presenti nella propria carta e attacca i post-it sulla propria cartella, pronuncia assieme la parola «trovato!», alzando le mani. In questo modo l'attività degli altri gruppi si blocca e avviene l'autocontrollo sul poster. Il gruppo che ha fermato il gioco si avvicina al poster e attacca i post-it dalla propria cartella agli oggetti trovati nel poster; avviene così un controllo di gruppo. Nel caso in cui il gruppo che ha fermato il gioco non abbia individuato tutti gli elementi richiesti o non abbia trovato quelli giusti, l'insegnante potrà far ripartire il gioco per tutte le squadre, dando quindi la possibilità di vincere la manche di gioco. Qualora il primo gruppo che ferma la partita abbia svolto correttamente l'attività, si aggiudica la manche di gioco, ma l'insegnante lascia un tempo supplementare a tutti i gruppi per completare l'attività. A fine gioco, valutando l'attenzione mantenuta dai bambini durante l'attività, è possibile chiedere ai gruppi quali strategie abbiano adottato per essere veloci nella ricerca: in questo modo possono essere condivise e apprese modalità di attività efficaci anche da coloro che non le avevano adottate.

## Assegnazione dei ruoli

Può essere interessante, a seconda dell'età e delle diverse competenze raggiunte dai bambini e dalle bambine, assegnare dei ruoli all'interno del gruppo, in modo da favorire la partecipazione e la collaborazione. Precisato che ognuno ha il compito di osservare e segnalare agli altri gli oggetti trovati, possono essere proposti alcuni ruoli che variano a seconda del numero di componenti del gruppo: può essere *responsabile* chi ruota la cartella e la carta di gioco

al momento giusto e controlla in fase finale che tutti gli elementi siano stati trovati, *lettore d'immagini* chi osserva bene la carta e indica quali sono gli elementi da trovare all'interno del proprio ambiente poster, *messaggero* chi indica all'insegnante gli elementi trovati e *appiccichino* chi attacca gli adesivi sugli elementi del poster. Nel caso in cui il gruppo sia composto da una coppia, possono essere assegnati più ruoli per ciascun bambino o bambina.

## VARIANTI DI GIOCO



### MOSCA QUASI CIECA

**Livello:** ●●

**Materiali:** poster *Ambienti della città*, cartelle di osservazione della città e carte contrassegnate con  post-it segna obiettivo.

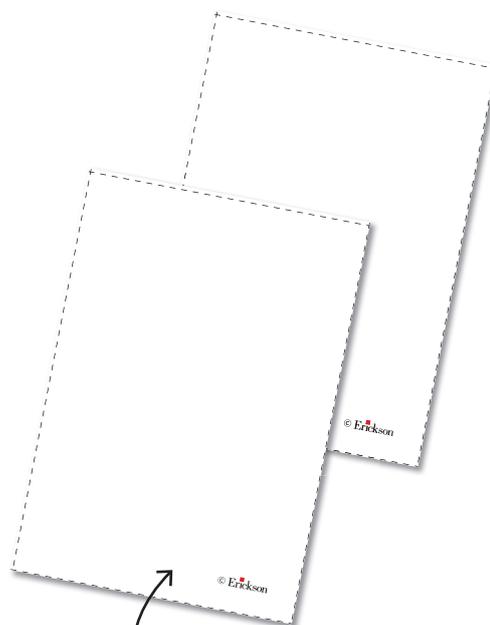
**Svolgimento dell'attività:** per aumentare il livello di difficoltà della sfida si può proporre ai gruppi l'osservazione degli elementi da individuare a tempo. In questo gioco valgono le regole di *Binocoli pronti*, con la differenza che dopo la fase di osservazione degli elementi da individuare, la carta verrà girata e i bambini dovranno ricordare a memoria i loro obiettivi. Per iniziare, si effettuano quindi 5 minuti di osservazione dell'ambiente riprodotto sulla cartella illustrata, si lascia al gruppo la carta con gli elementi da trovare per altri 5 minuti, dopodiché, allo stop dell'insegnante, la carta deve essere girata e i bambini incominciano a cercare gli elementi che devono trovare. Mano a mano che vengono trovati, vengono segnati sulla cartella con i post-it e infine in fase di controllo trasferiti sul poster. Anche in questo caso può essere utile assegnare ruoli ai componenti del gruppo.

## ILLUSTRO IO

**Livello:** ●●

**Materiali:** poster *Ambienti della città*, cartelle di osservazione della città e allegato/Carte da personalizzare.

**Svolgimento dell'attività:** per rendere più accattivante il gioco e personalizzarlo in base ai livelli delle bambine e dei bambini presenti, si può proporre loro di scegliere un ambiente città e di osservarlo attentamente per individuare gli elementi o i dettagli di alcuni elementi presenti nell'illustrazione che vorrebbero far cercare agli altri gruppi in gioco. L'insegnante consegna una carta vuota per ciascun partecipante al gruppo (precedentemente fotocopiata dall'allegato *carte da personalizzare*, incollate su cartoncino e ritagliate). I componenti di ciascun gruppo disegneranno 4 elementi a scelta su ciascuna carta vuota e coloreranno il contorno della carta in associazione con l'ambiente a cui appartiene; in questo modo si genereranno nuove carte che verranno mescolate e scambiate con gli altri gruppi per riacendere nuove e stimolanti sfide. In questo gioco si aggiunge alla ricerca visiva la difficoltà nell'interpretare correttamente i disegni dei compagni.



CARTE DA  
PERSONALIZZARE

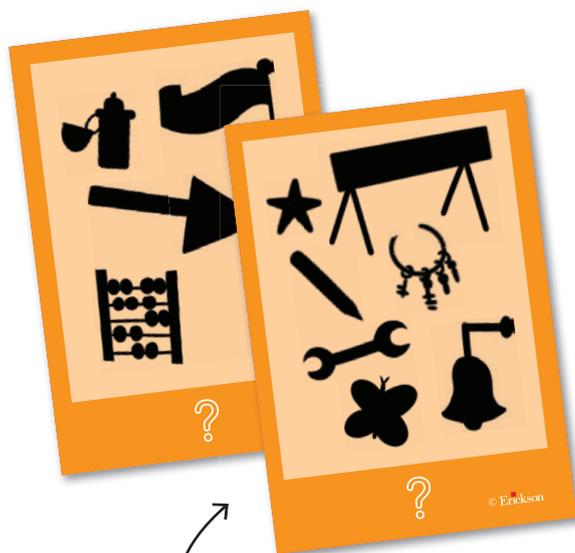


## NASCOSTI NELL'OMBRA

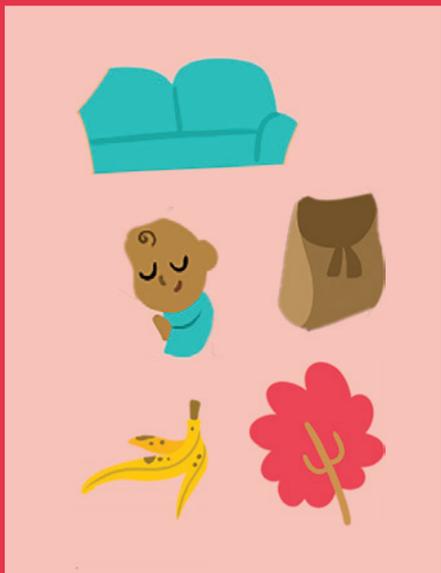
**Livello:** ●●●

**Materiali:** poster *Ambienti della città*, cartelle di osservazione della città e carte con le sagome nere contrassegnate da ?, post-it segna obiettivo.

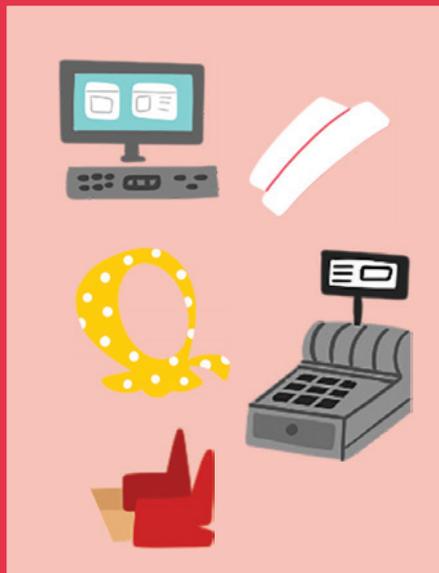
**Svolgimento dell'attività:** si segue la modalità di gioco proposta in *Binocoli pronti*, ma consegnando le carte con le sagome degli oggetti da cercare al posto delle illustrazioni degli oggetti veri e propri.



CARTE  
SAGOMA



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



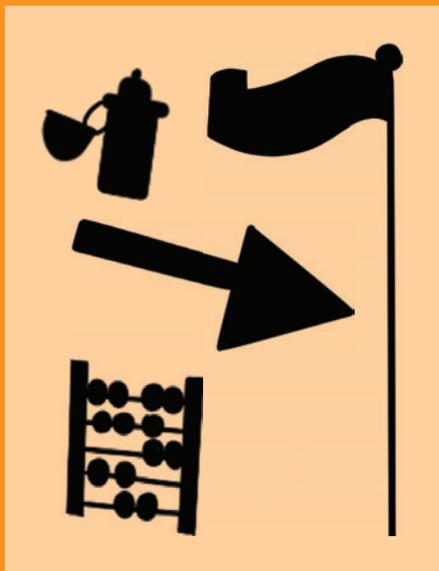
© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson



© Erickson

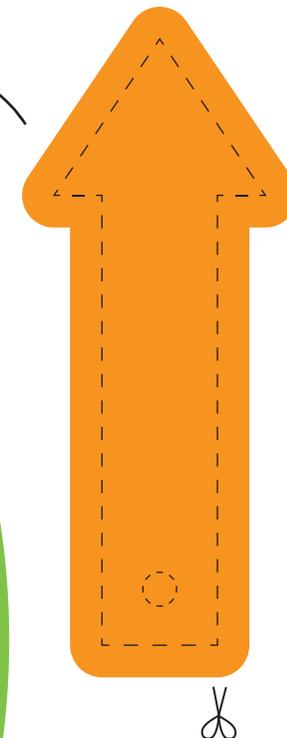
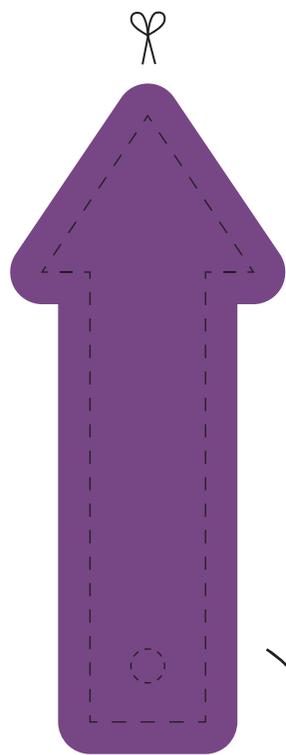


© Erickson

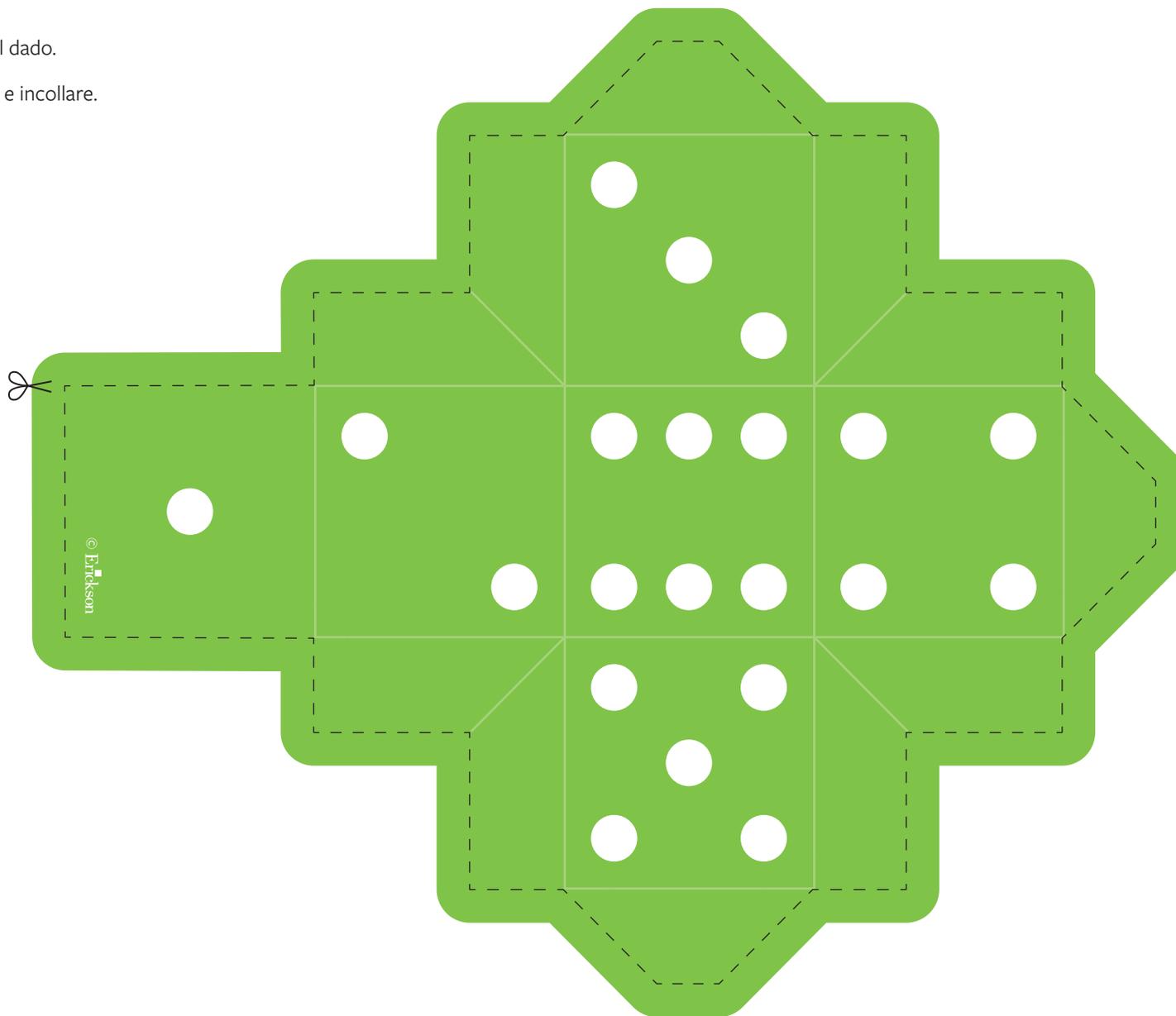




- ① Ritagliare il profilo delle frecce e della ruota.
- ② Forare il centro della ruota e sovrapporre le frecce su entrambi i lati.
- ③ Fermare con un ferma-campione.



- ① Ritagliare il profilo del dado.
- ② Piegarlo lungo le linee e incollare.



HO UNA VISTA CHE...

# LA CITTÀ

POSTER  
ATTIVO

Erickson

