Innovazione della didattica delle discipline e motivazione all'apprendimento

Per una definizione di AMBIENTE di APPRENDIMENTO

- Paesaggio educativo – Sentieri di apprendimento – Ambiente di apprendimento

- Termini usati nel lessico delle scienze dell'educazione soprattutto nell'ultimo ventennio con passaggio da *paradigma dell'insegnamento a paradigma dell'apprendimento*.

- Focalizzazione da COSA INSEGNO a COME FACILITO-GUIDO-ACCOMPAGNO gli alunni nella COSTRUZIONE dei LORO SAPERI e che SITUAZIONI organizzo per facilitare l'apprendimento.

Luogo
VIRTUALE

Luogo
FISICO

Spazio
MENTALE E
CULTURALE

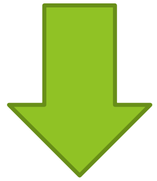
AMBIENTE di APPRENDIMENTO

Spazio
ORGANIZZATIVO

Spazio
EMOTIVO/AFFETTIVO

Secondo LORIS MALAGUZZI

AMBIENTE FISICO non è neutro



Sua struttura, conformazione, qualità e predisposizione equivalgono ad un TERZO insegnante

Osservando NON solo lo spazio, ma anche le componenti presenti nella situazione in cui vengono messi in atto processi di apprendimento…

- Contesto di attività strutturate intenzionalmente predisposto dall'insegnante in i cui si organizza l'insegnamento affinché il processo di apprendimento che si intende promuovere avvenga secondo le modalità attese.

- Ambiente come SPAZIO d'AZIONE creato per sostenere e stimolare la costruzione di competenze, abilità, conoscenze e motivazioni.

- In questo spazio di azione si verificano INTERAZIONI e SCAMBI tra ALUNNI – OGGETTI DEL SAPERE -DOCENTI

Ambiente di apprendimento nei documenti europei

Cornice europea
OCSE > Ambiente di apprendimento

In base a opinioni e percezioni studenti e dirigenti scolastici, elementi invariati sono sei:

1. Atteggiamento di docenti e studenti nei confronti dell'apprendimento
2. Clima disciplinare della classe
3. Relazione tra insegnante e studente
4. Capacità del docente nello stimolare motivazione e impegno
5. Ruolo, coinvolgimento ed aspettative dei genitori rispetto a processo
6. formativo
7. Leadership educativa espressa dal dirigente scolastico

Tra questi i tre che fanno la differenza sono….

1) Clima disciplinare positivo della classe
2) Atteggiamento dei docenti ottimistico
3) Relazione costruttiva docente - studente

ALCHIMIA RELAZIONALE – COMUNICATIVA tra studenti/tra studenti e docenti

<u>Motivazione passa attraverso relazione</u>

Ambiente di apprendimento

SCUOLA DELL'INFANZIA

L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica.

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Spazio accogliente, caldo e curato
- Tempo disteso
- Stile educativo improntato a progettualità osservazione, ascolto
- Partecipazione e corresponsabilità
- Esperienza e gioco
- Documentazione

Per un ambiente di apprendimento efficace

Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni

Favorire l'esplorazione e la scoperta

Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità

Incoraggiare l'apprendimento collaborativo

Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio

Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere

CLASSE o NON PIU' CLASSE

USO FLESSIBILE

degli SPAZI – AULA

e

delle ATTREZZATURE TECNICHE e TECNOLOGICHE

I suggerimenti… per DEAULIZZAZIONE

IMPLEMENTARE LA FLESSIBILITA' UTILIZZANDO AULE ATTREZZATE PRESENTI NEGLI ISTITUTI

Ruolo del docente nella progettazione di un ambiente di apprendimento

Quali azioni pongo in essere come docente per perseguire obiettivi di insegnamento/apprendimento?

Che ruolo svolgo come docente?

SFONDO

Clima di classe favorisce comunicazione ed interazione tra pari?

LUOGO

Il luogo è adatto a svolgere determinate attività didattiche?

Posso scegliere tra luoghi diversi?

IMPALCATURE

Metodologie adeguate?

Tempi ben ponderati?

Modalità di lavoro ben concertate? Organizzazione efficace?

Cooperative learning Fare/imparare a fare/discutere con altri

Quale il ruolo delle TECNOLOGIE MULTIMEDIALI nell'ambiente di apprendimento?

Aumentano le MODALITA' SOCIALI di APPRENDIMENTO?

NUOVI SETTING d'AULA….

- Come appare evidente, nella declinazione dei traguardi giocano un ruolo fondamentale sia la **rivisitazione del concetto di classe** - frutto solo dell'aggregazione di alunni accomunati dalla stessa età anagrafica - sia la **riorganizzazione dello spazio dell'aula**, finora pensata per una didattica prevalentemente erogativa e frontale, ancora molto diffusa, ma poco apprezzata dai nativi digitali quali sono i nostri studenti.

- esperienze propongono **nuovi *setting* d'aula** ed una **differente idea di edificio scolastico,** il quale deve essere in grado di garantire l'integrazione, la complementarità e l'interoperabilità dei suoi spazi.

Strutturazione flessibile dello spazio…

AGEVOLA PROCESSI

DI

COMUNICAZIONE

SOCIALIZZAZIONE

QUALCHE IDEA A CUI ISPIRARSI….

E nella mia scuola….cosa posso fare?

- **RISTRUTTURARE AMBIENTE DELL'AULA**
- **Creare ANGOLI**

- **Fare - Imparare a fare - Discutere con altri**

E ancora…

- **Favorire l'apprendimento cooperativo (COOPERATIVE LEARNING) > piccoli gruppi con relazione di interdipendenza > successo di ogni membro contribuisce al successo di tutti**

COMUNITA' di APPRENDIMENTO

Usando anche METODO BYOD (*bring your own device)*

APPRENDIMENTO BASATO SU PROBLEMI

Adeguati all'età degli alunni

(problem based learning)

APPRENDIMENTO BASATO SU SFIDE

(challenged based learning)

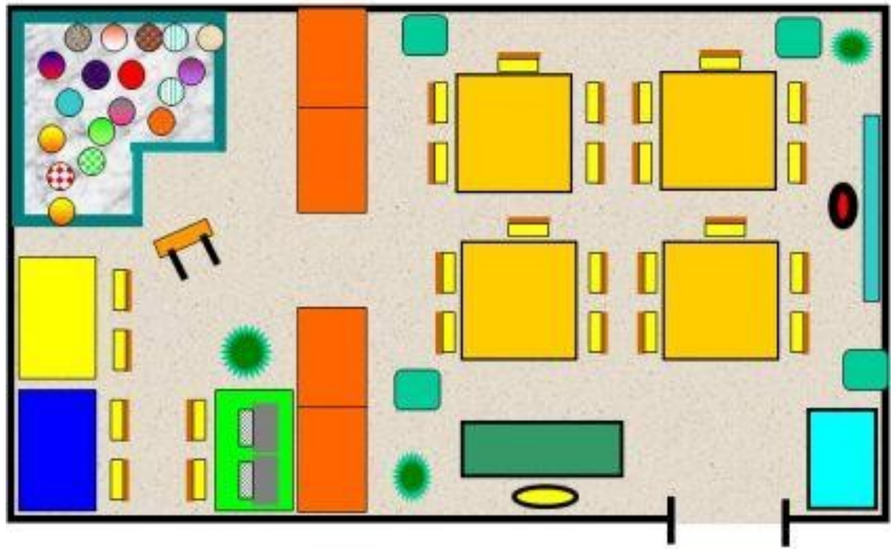
John Dewey > didattica basata su esperienze significative

Metodo sperimentato da Apple

Qualche esempio

Spazio per relax

Classe SENZA ZAINO - Modello



Aula di lettura

Come motivare a leggere bambini di tutte le età

SETTIMANA della LETTURA

Ruolo del docente

- Si PRENDE CURA degli alunni
  - Li COORDINA
- Regista/Attore/Sceneggiatore

PER SOGNARE…

SVEZIA - 2012

www.impactlab.net

New school system in Sweden is eliminating classroom entirely

Roberta Fantinato

Scuola HELLERUP in Danimarca

IN CONCLUSIONE

CLASSE come laboratorio di ricerca

Laboratorio per CO – COSTRUIRE conoscenze e competenze

Contesto ricco di RELAZIONI, SCAMBI e RICERCA COLLABORATIVA alla soluzione di PROBLEMI COGNITIVI

QUALI SPAZI per APPRENDIMENTO?

Spazi per l'apprendimento devono CAMBIARE ed ADATTARSI a nuovi modi di apprendere

SPAZI TRADIZIONALI ADATTATI A PEDAGOGIA ATTIVA, COLLABORATIVA e SOSTENUTA DA TECNOLOGIE DIGITALI

utilizzando

INTELLIGENZA e CREATIVITA'

Tecnologie sono INDISPENSABILI?

NO! NON SONO INDISPENSABILI… MA

- Permettono di creare ambienti di apprendimento più stimolanti ed inclusivi
- Rispondono più facilmente ai bisogni degli alunni
- Competenze digitali sono fondamentali in ottica di LLP

Tecnologie…

Strumento di esplorazione e produzione

in interazione

Con quaderni/libri/lavagne

Ruolo dei docenti

INSEGNANTI INNOVATIVI

Escono dall’isolamento e fanno sistema

COMUNITA’ PROFESSIONALE

che APPRENDE

Il docente

- Si prende cura
- Incoraggia
- Progetta con attenzione (PROFESSIONISTA CONSAPEVOLE)
- MOTIVAZIONE degli alunni come sfida culturale> fare uscire materia dai manuali

Fare leva su…

PEDAGOGIA

TECNOLOGIA

CULTURA del
CAMBIAMENTO

SINTESI
AMBIENTE di APPRENDIMENTO

Luogo FISICO

Luogo VIRTUALE

MENTALE E CULTURALE

Spazio ORGANIZZATIVO

Spazio EMOTIVO/AFFETTIVO

Scuola dell’Infanzia Innovativa

OBIETTIVI

- Saper operare da una scuola del sapere a una scuola delle competenze
- Arricchire le strategie di insegnamento
- Conoscere delle nuove metodologie per la didattica innovativa
- Saper promuovere apprendimenti significativi in classe per il successo formativo di tutti gli alunni
- Incoraggiare lo sviluppo naturale del bambino per favorire un'intelligenza personale

DALLA SCUOLA DEGLI APPRENDIMENTI
ALLA SCUOLA DELLE COMPETENZE

Cambia il ruolo del docente Al docente sarà richiesto un limitato impegno nella presentazione dei contenuti.

Egli dovrà ideare, progettare e implementare le attività di apprendimento.

LE COMPETENZE

Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

Le competenze sono descritte in termini di **responsabilità** e **autonomia.**

PERCHE' LE COMPETENZE

Le **competenze** costituiscono un fattore essenziale di innovazione, produttività e competitività e contribuiscono alla motivazione e soddisfazione. I ragazzi acquisiscono le competenze tramite il **curricolo non formale** (informazioni ed esperienze condotte in altri contesti educativi: casa, gruppi, ecc.), il **curricolo informale** (le esperienze spontanee di vita) e infine, **il curricolo formale** che rappresenta la scuol

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Il Sistema scolastico italiano d'istruzione assume come quadro di riferimento le **8 competenze-chiave** (definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'unione europea) come delle competenze di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale: la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

LA DIDATTICA PER COMPETENZE

È un modo differente di organizzare tutto l'insegnamento, è la strada maestra per programmare una formazione che non fornisca solo conoscenze e abilità, ma che riesca ad incidere sulla cultura, sugli atteggiamenti e sui comportamenti e quindi diventi patrimonio permanente della persona.

PERCHE' LA DIDATTICA PER COMPETENZA

La Riforma della scuola pone grande importanza sul passaggio dalla didattica per conoscenze alla **didattica per competenze**, dove l'innovazione rappresenta l'aspetto più significativo. Essa è condizione essenziale per ottenere negli allievi un apprendimento efficace.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Riflessione e approfondimenti sul D. Lgs 65/2007, sulle Indicazioni Nazionali del 2012 e Raccomandazioni del Parlamento Europeo.

...Per cui, la **competenza** si può accertare facendo ricorso ai cosiddetti **COMPITI AUTENTICI**, perciò questa nuova realtà deve entrare a far parte della **didattica** quotidiana di ogni docente.

COMPITO AUTENTICO DI REALTÀ

DI **REALTÀ** PERCHÉ APPARTIENE ALLA REALTÀ DI CHI LO PRATICA. **AUTENTICO** PERCHÉ APERTO A UNA MOLTEPLICITÀ DI SOLUZIONI DIVERSE.

Cosa distingue il compito autentico di realtà dalla normale didattica d'aula?

<u>Sono due gli aspetti fondamentali:</u>

1. un compito di realtà, per definirsi tale, non può avere un unico risultato per tutti, ma deve essere aperto a soluzioni differenti.

2. il compito di realtà è una vera e propria sfida a cui i bambini prendono parte e il risultato che interessa è riuscire a portare a termine l'obiettivo.

PROGETTAZIONE DI UN COMPITO DI REALTÀ

I compiti di realtà si progettano attraverso 4 fasi:

- **Raccolta delle idee:** partendo da ciò che i bambini conoscono sull'argomento per poi offrire informazioni e riflessioni.

- **Organizzazione delle idee:** si sviluppano delle idee portate dai **bambini più quelle proposte dalle insegnanti.**

- **Elaborazione**: è la fase di realizzazione di tutti i prodotti necessari per portare a compimento il compito che si sta offrendo.

- **Riflessione**: riflettiamo con i bambini sul lavoro, ci confrontiamo e discutiamo.

L'OSSERVAZIONE DELLE COMPETENZE DA PARTE DELL'INSEGNANTE

Nella Scuola dell'Infanzia sono molte le esperienze

"reali e autentiche"

che le insegnanti propongono con grande frequenza ai bambini.
Per osservare tali competenze l'insegnante impiegherà delle apposite griglie di osservazione con cui sarà possibile individuare il livello di competenza che ciascun allievo manifesta in relazione a un particolare indice di riferimento.

Il livello da rilevare sarà selezionato tra:

A = avanzato **B = intermedio** **C = base** **D = iniziale**

REALIZZARE UN LABORATORIO ATTRAVERSO L'UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

- Individuare un nucleo centrale del sapere
- Coinvolgere i colleghi che condividono lo stesso nucleo del sapere
- Definire un compito più vicino alla realtà
- Identificare le competenze mirate
- Definire la sequenza in fasi di lavoro
- Elaborare una consegna tramite testi Indicare i criteri di valutazione

Prevedere un evento pubblico dove gli alunni possano presentare i prodotti del laboratorio

VALUTARE LE COMPETENZE

La “**valutazione autentica**” ricorre continuamente nel contesto di un ambiente di apprendimento significativo e riflette le esperienze di apprendimento reale e meritevole.

LE COMPETENZE SI POSSONO VALUTARE ATTRAVERSO:

- **L'autobiografia cognitiva:** è uno strumento di autoanalisi che si basa sulla consapevolezza di come conoscenze, abilità e competenze divengano saperi autentici rielaborati, interpretati nell'identità personale.

- **Le osservazioni sistematiche:** ci permettono di rilevare il processo di pensiero messo in atto dell'alunno e devono riferirsi ad aspetti specifici che caratterizzano la prestazione (**indicatori di competenza**: autonomia, relazione, partecipazione, responsabilità, flessibilità, consapevolezza).

- **La rubrica di valutazione:** è uno strumento che ci consente di valutare la qualità di prestazioni complesse, di valutare una o più competenze come strumento di interconnessione di conoscenze e abilità nel momento in cui concorrono alla creazione di una o più competenze.

LE METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Per stare al passo con i tempi e con le crescenti e sempre più diversificate esigenze degli alunni è necessario applicare

“metodologie educativo-didattiche”

valide ed efficaci nel promuovere da una parte l’apprendimento degli alunni e, dall’altra, il loro benessere emotivo - motivazionale nello stare insieme a scuola.

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE ATTIVE

- COOPERATIVE LEARNING
- STORYTELLING ED EBOOK
- APPRENDIMENTO PER PROBLEMI E PER PROGETTI
- PEER EDUCATION
- METODO LUDICO
- CODING E ROBOTICA PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

LE METODOLOGIE DIDATTICHE MAGGIORMENTE TRATTATE :

COOPERATIVE LEARNING

Il **Cooperative Learning** nella Scuola dell'Infanzia favorisce:

- La naturale propensione dei bambini alla socialità;
- Promuove l'insegnamento di modalità di interazione efficaci e corrette al fine di migliorare il percorso di apprendimento cognitivo e sociale di ciascuno.

Predisponendo delle attività e dei laboratori in contesti relazionali: in coppia, in piccolo gruppo, in grande gruppo, si contribuisce al progressivo superamento dell'egocentrismo del bambino ed alla costruzione di una corretta socialità di base migliorando altresì le occasioni di apprendimento per tutti.

STORYTELLING ED EBOOK

La metodologia dello Storytelling consiste nell'uso di procedure narrative al fine di promuovere meglio valori e idee, ed è incentrato sulle dinamiche di influenzamento sociale.

Il termine ebook, in italiano foglio elettronico, è un libro formato digitale a cui si può avere accesso mediante computer e dispositivi mobili come, smartphone, tablet e dispositivi appositivamente creati per la lettura di testi lunghi in digitali detti eReader (ebook reader).

Book Creator è una di quelle app che non possono mancare nell'iPad di qualsiasi insegnante. Il suo utilizzo, è mirato alla creazione di e-Book, ma trova spazio anche nella realizzazione di appunti strutturati, dispense, album fotografici, etc.

METODO LUDICO

Il **GIOCO** è lo strumento principe attraverso il quale il bambino esprime la propria identità e sviluppa le proprie conoscenze.

La Scuola dell'Infanzia deve:

- sapere **utilizzare e valorizzare al massimo la dimensione ludica.**
- deve saper accogliere lo sviluppo infantile in tutti i suoi aspetti.
- deve essere una scuola realmente accogliente, capace di mettere al centro della propria attenzione il bambino intero.

CODING E ROBOTICA PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Il **coding** possiamo intenderlo come una nuova lingua che permette di "dialogare" con il computer per assegnargli dei compiti e dei comandi. Gli alunni devono essere capaci di ideare, creare e costruire con la programmazione di ambienti virtuali.

Il **pensiero logico** e **computazionale** è la capacità di individuare un procedimento fatto di semplici comandi, di piccole azioni per arrivare alla soluzione del problema e al raggiungimento dell'obiettivo.

La **robotica educativa** permette di far lavorare in gruppo docenti e alunni per apprendere in modo divertente e creativo. Nella Scuola dell'Infanzia uno strumento utile per introdurre la robotica educativa è l'ape robot, alias Bee-Bot.

IL GIGANTE EGOISTA E LE EMOZIONI

PERCORSO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA infanzia

tuttodisegni.com

Il ruolo del gioco nella scuola dell’infanzia

Attraverso il gioco il bambino:

•Diviene padrone di sé e del suo equilibrio psicologico;
•Si rende conto dell'esistenza di regole di comportamento che vanno rispettate;
•Impara ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità;
•Prende coscienza del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà.
•Impara ad essere creativo, sperimenta le sue capacità cognitive, scopre se stesso, entra in relazione con i suoi coetanei e sviluppa quindi la sua intera personalità;
• Il gioco favorisce lo sviluppo affettivo, lo sviluppo cognitivo e lo sviluppo sociale;
•Aiuta il bambino ad affrontare le emozioni della vita: amore, odio, aggressività, ansia.

L'insegnante propone la fiaba del «*Gigante egoista*» in una versione appositamente semplificata e ridotta. *La narrazione cattura l'interesse dei bambini e facilita l'identificazione*. Il racconto consente di sviluppare nei bambini una primordiale forma di responsabilità, mediante la consapevolezza che tutte le azioni hanno delle conseguenze.

Ogni fase è caratterizzata da una breve narrazione, accompagnata dal supporto interattivo della LIM e agevolata dall'enfasi e dalla gestualità espressiva dell'insegnante che facilitano l'apprendimento dei bambini.

A questa seguono attività ludico-espressive di gruppo e individuali.

La sezione

L’attività è rivolta ad una sezione di 20 alunni di 5 anni ed è stata predisposta per favorire nei bambini la consapevolezza dei propri limiti e bisogni.

Competenze di cittadinanza europee 2018

Educazione Civica Legge 20 agosto 2019 N.

Indicazioni nazionali per il curricolo 2018

Riferimenti psico-pedagogici e normativi

J. Dewey Scuola laboratorio

J. Piaget Gli stadi di sviluppo

M.Montessori Ambiente di lavoro

Campi d’esperienza

Trasversalità epistemologica

Il sé e
l’altro

Il corpo e il
movimento

Immagini,
suoni e
colori

I discorsi e
le parole

La conoscenza
del mondo

Competenze europee e campi d'esperienza

COMPETENZE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole
Competenza matematica, competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo
Competenza digitale	Trasversale a tutti i campi
Competenza sociali e civiche e capacità di imparare ad imparare	Trasversale a tutti i campi
Competenze in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro
Competenza imprenditoriale	Trasversale a tutti i campi
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il corpo e il movimento Immagini, suoni e colori

Il sé e l'altro

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Obiettivi di apprendimento:

- Favorire la relazione e la cooperazione con gli altri;
- Promuovere l'autonomia.

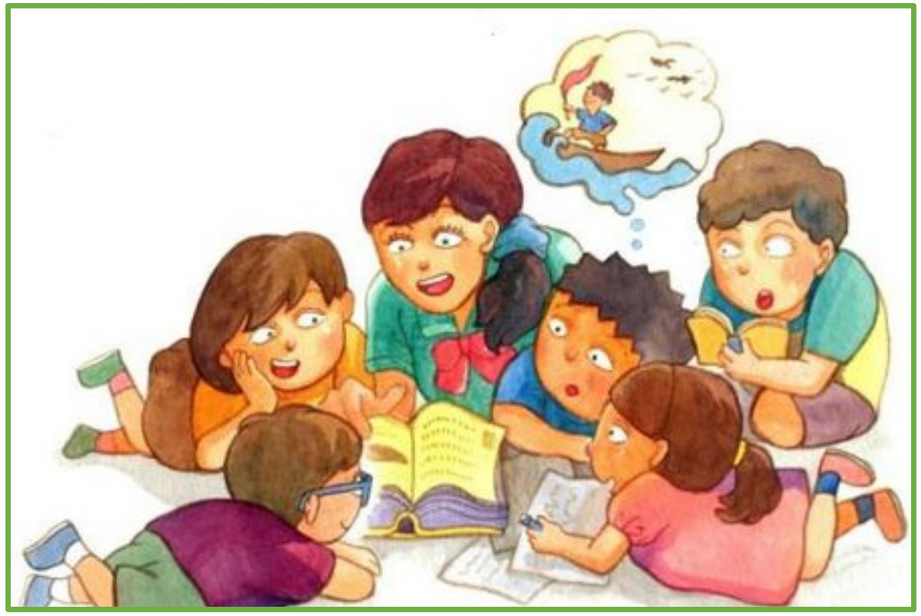
Discorsi e parole

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole

Obiettivi di apprendimento:

- Ascoltare e comprende testi raccontati;
- Arricchire il lessico conosciuto.



Il corpo e il movimento

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Obiettivi di apprendimento:

•Sviluppare la coordinazione oculo/manuale e la motricità fine.

• Muoversi nello spazio in base ad azioni, comandi, suoni, rumori, musica

Immagini, suoni, colori

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Obiettivi di apprendimento:

- Sperimentare tecniche espressive
- Educare alla curiosità, all'esplorazione e alla ricerca.

La conoscenza del mondo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

Obiettivi di apprendimento:

- Educare alla cura dell'ambiente;
- Incoraggiare alla formazione di

Spazi

L’insegnante , ha predisposto la sezione creando diversi angoli dove ognuno può sperimentare momenti di socialità, di intimità, di gioco, di esplorazione e di lavoro singolo o di gruppo:

- Angolo pittura;
- Angolo motricità;
- Angolo lettura;
- Angolo attività grafiche;
- L’angolo degli oggetti;
- Lo spazio [illegible]

Risorse umane

- insegnanti di sezione,

Strumenti

- LIM Pc- internet;
- riviste, libri

Tempi

Il percorso viene articolato in sei **fasi**, che possono seguire una sequenza giornaliera oppure settimanale.
Il fatto che l'attività si interrompa e riprenda ciclicamente favorisce nei bambini il mantenimento della **tensione attentiva**, della **curiosità** (come andrà avanti la storia?).
La **ciclicità**, inoltre, ha un alto valore strutturante nei confronti dell'orientamento nel tempo; data l'età dei bambini è un beneficio secondario da non trascurare.

"**L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica**"
(dalle Indicazioni Nazionali del 2018)

Sfondo integratore:

Il giardino magico

Il modello di programmazione del progetto annuale è per sfondo integratore. In questo modo si cerca di conferire unità all'intero percorso e di favorire la connessione tra la dimensione cognitiva ed affettiva. Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina il percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le numerose unità di apprendimento che altrimenti resterebbero disperse e frantumate. Lo sfondo integratore scelto è "Il giardino magico", con lo scopo di avvicinare i bambi

Il personaggio mediatore:
Tobia

L’insegnante ha deciso di avvalersi del simpatico scoiattolo Tobia, un pupazzo di peluche. Programmare l’azione didattica attraverso un personaggio mediatore, consente all’interno di un contesto motivante e in un’attenta regia di dare voce all’io e all’immaginario dei bambini.
Tobia accompagnerà i bambini alla scoperta del magico giardino del gigante e dei suoi abitanti.

Rilevazione dei prerequisiti

Dopo una fase di osservazione sistematica si è accertato che i bambini:

1.dimostrano di possedere sufficienti abilità di comprensione;

2.presentano curiosità e voglia di conoscere e sperimentare situazioni nuove che li inducono ad intraprendere , con forte motivazione, attività laboratoriali, basate su modalità ludiche, tipiche dell'età;

3.dimostrano di saper controllare il proprio corpo.

I fase: Tobia ci racconta una fiaba

L'insegnante, con l'ausilio della LIM, propone ai bambini la storia del gigante egoista.

In una terra lontana viveva un tempo un gigante molto ricco, ma era così egoista che non aveva amici
e se ne stava sempre solo.
Un giorno partì per un lungo viaggio e i bambini del paese ne approfittarono per andare a giocare nel giardino del suo castello. Era un giardino magnifico,
 Un giardino con soffici prati per fare capriole , alberi su cui arrampicarsi,
fiori di tutti i colori,
 frutti squisiti e centinaia
di uccelli canterini.

I fase: Tobia ci porta fuori a giocare

Il gioco dello specchio

L’ insegnante propone ai bambini di uscire a giocare nel cortile, fingendo di essere i bambini della storia.

Dopo alcune attività libere, presenta un gioco di azione-reazione per capire gli altri, Stimolando l’attenzione visiva, la coordinazione, l’imitazione e il riconoscimento di sé nell’altro.

I bambini vengono disposti a coppie, uno di fronte all'altro. L'insegnante spiega che uno dei bambini si muoverà lentamente, l'altro sarà lo specchio. Dovrà copiare i movimenti del compagno davanti a lui, proprio allo stesso modo.

E' importante che i movimenti siano molto lenti.

L'insegnante dimostra il gioco e poi al battito delle sue mani lo avvia. Mette in sottofondo una musica rilassante con l'utilizzo della LIM.

Al nuovo battito delle mani le parti si invertono, il bambino che si muoveva diventa lo specchio…

Compito dell'insegnante è stimolare la creatività del movimento, suggerendo quali parti del corpo muovere e sollecitando i bambini ad inventare movimenti nuovi.

Il gioco sarà seguito dalla verbalizzazione dell'esperienza.

Questo gioco consente tra l'altro l'acquisizione di parole nuove.

II fase: proseguo della narrazione

Ma un giorno il gigante tornò.

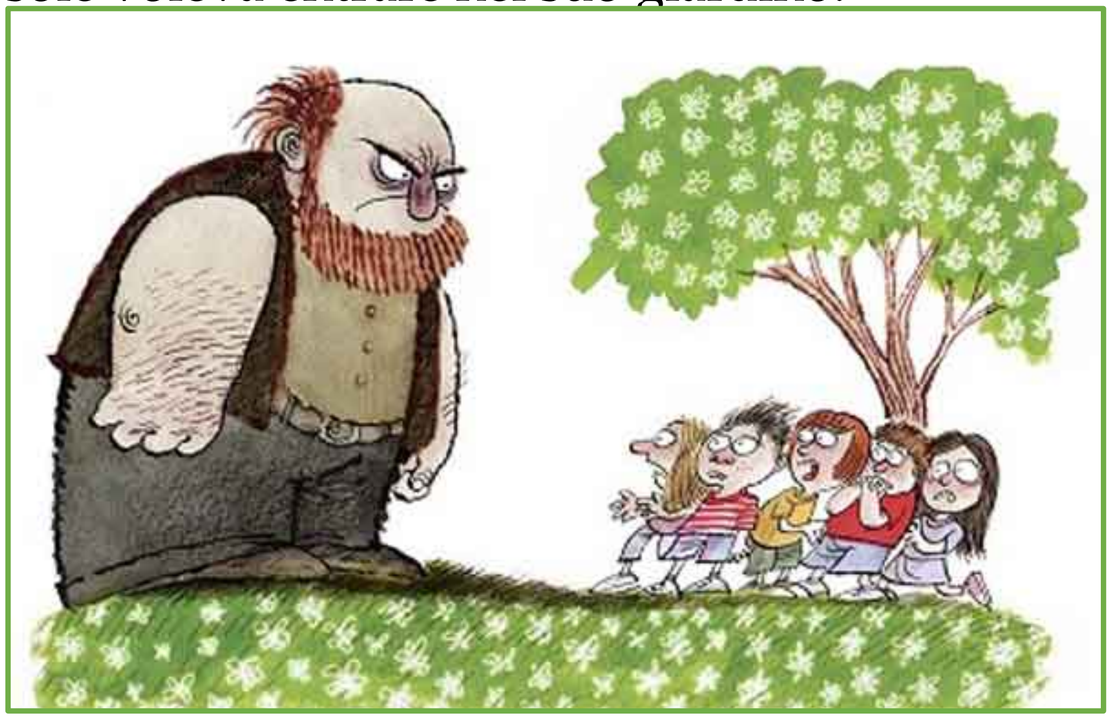
Appena vide i bambini si arrabbiò da morire.

Il gigante disse: «cosa fate qui? via tutti! non voglio nessuno in casa_mia. chi vi ha dato il permesso di correre nei prati?»

Dopodiché costruì un muro intorno al giardino e mise dappertutto cartelli con scritto: « vietato l'ingresso!»

Il gigante, chiuso nel suo castello, era sempre più triste e solo.

Neanche il sole voleva entrare nel suo giardino.



II fase: conversazione guidata

L'insegnante, predispone i bambini in cerchio (circle time) e proponendo un'attività di problem solving riprende le osservazioni dei bambini nel corso della narrazione, avvia un'attività di metacognizione, attraverso l'animazione del dialogo e una serie di domande stimolo, per portare i bambini a capire che se si fa qualcosa si provoca una conseguenza e che spesso i comportamenti impulsivi producono conseguenze negative.

- Come si sentivano i bambini esclusi dal giardino?
- Provate a fare la faccia dei bambini tristi...
- Chi era che li faceva sentire tristi?
- Secondo voi il gigante era felice? Se fosse stato felice e tranquillo, avrebbe mandato via i bambini?
- Voi vi siete mai sentiti tristi?
- Chi vi ha fatto sentire così? facendo cosa?
- Qualcuno è mai stato triste per colpa vostra? Cosa avevate fatto?
- Come si fa a rendere felici i nostri amici, la mamma, la maestra... cosa possiamo fare?
- Come ci sentiamo quando facciamo felici gli altri?
- Siete mai stati arrabbiati? Fate delle cose giuste quando vi arrabbiate?....

E' importante far riflettere i bambini sull'importanza delle relazioni di aiuto, con esempi all'interno della sezione.

II fase: il gioco della nuvola

Il gioco consiste in un'attività di rilassamento e di immaginazione.

Queste attività sono molto utili per il controllo emotivo e l'acquisizione di consapevolezza dei propri limiti e bisogni , il segreto è insegnarle quando i bambini sono molto piccoli e disponibili a "lasciarsi andare".
Il gioco è preceduto da alcune riflessioni dettate dal racconto che portano i bambini a capire che ognuno di noi ha delle necessità e delle difficoltà e che quindi bisogna essere sempre disponibili nei confronti degli altri…
Naturalmente se siamo calmi siamo anche più bravi a pensare a come dobbiamo comportarci.
Ogni bambino deve pensare ad una cosa che lo fa molto arrabbiare: il divieto della mamma ad usare il videogioco, il compagno che non ti fa giocare con lui… Dopo averla verbalizzata i bambini si distendono a terra e l'insegnante li invita

a chiudere gli occhi.

“Adesso ascoltate un po’ il vostro respiro …
Sentite che diventate molli molli? come una ciambellina che vengo ad impastare (la maestra va uno a uno dai bambini e li aiuta a rilassarsi invitandoli a diventare “molli”).
Vi sentite calmi… Adesso pensate alla cosa che vi fa arrabbiare, ma intanto fate anche finta di essere una nuvoletta che leggera leggera va a spasso nel cielo cullata dal vento… (l’insegnante stimola l’immaginazione dei bambini… racconta… sollecita sensazioni di calma e di riposo…) .
Vi sentite leggeri e la rabbia va subito via…Vi alzate pieni di energia e felici…

III fase: proseguo della narrazione

Il gigante guardava sempre fuori dalla finestra.

Un giorno vide alcuni bambini entrare nel suo giardino e iniziare a giocare, e si accorse che, come per magia, tutta la natura germogliò di nuovo e il sole tornò ad entrare nel suo giardino.

Fase III: Tobia ci insegna un nuovo gioco…

Strega tocca colori…

L'insegnante propone ai bambini il gioco all'aria aperta "strega comanda colori…". Attraverso questo primordiale gioco di ruolo, l'insegnante si propone di aiutare i bambini a scoprire il variopinto paesaggio naturale e a comunicare tra di loro.

I bambini si muovono liberamente nello spazio a disposizione. Uno di loro assume il ruolo della strega. Prima di cominciare il gioco "la strega" dice: "Strega comanda colore… (marrone)". I bambini a questo comando devono scappare e toccare subito qualcosa del colore che la strega ha comandato. Il bambino che ancora non si è messo in salvo, toccando il colore indicato, viene catturato, diventando strega e il gioco ricomincia.

Fase IV: fine della narrazione

Solo in un punto non splendeva il sole, perché lì un bambino che non riusciva ad arrampicarsi su un albero piangeva disperato. Il gigante sollevò il bambino e lo posò delicatamente sull'albero. Il bambino smise di piangere, lo guardò e sorrise, poi gli diede un bel bacio sulla fronte. Il gigante, che non era mai stato baciato in vita sua, si sentì improvvisamente felice e capì perché il sole era fuggito dal suo giardino. Abbatté il muro e i bambini entrarono a giocare.

Fase IV: Tobia e i burattini

Con l'aiuto dell'insegnante i bambini dovranno costruire i burattini dei protagonisti della storia, disegnando , colorando e ritagliando.

In questo modo, durante l'animazione alla lettura avremo a disposizione i personaggi principali della storia.

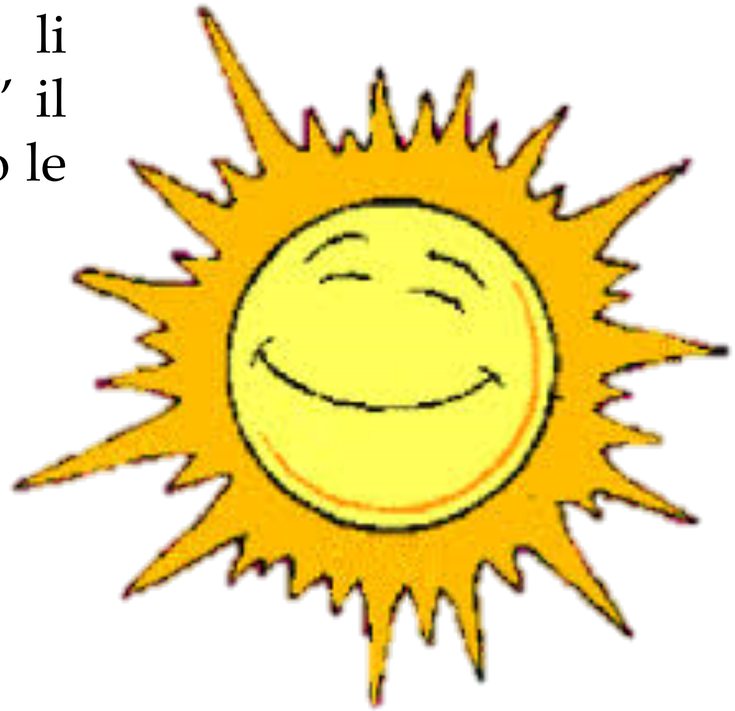
Una volta pronti, i bambini dovranno inscenare la storia appena raccontata in un teatrino presente nella sezione.

Questa attività consentirà ai bambini di mettersi alla prova e di manifestare recitando, le loro sensazioni e i loro pensieri a proposito della storia.

IV fase: il sole della nostra felicità

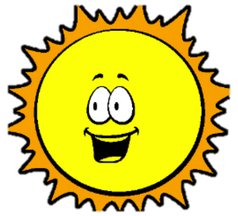
Insieme, tutti i bambini della sezione colorano un grande sole, al centro del quale viene scritto il nome della sezione stessa. All'estremità di ogni raggio viene posta la foto di un bambino. Il sole rappresenta la loro unità e la loro gioia di stare insieme e di aiutarsi.

Nell'angolo di psicomotricità, a gruppi, i bambini si distendono a terra e formano tanti "soli" tenendosi per mano. La maestra li sollecita a chiudere gli occhi e ad "ascoltare" il calore della loro amicizia che passa attraverso le loro mani.



Fase V: Tobia conosce l'inglese

L'insegnante sfruttando l'interattività della LIM, invita ciascun bambino a puntare con la penna su un elemento a piacere dell'immagine. L'insegnante pronuncerà il corrispettivo nome inglese, invitando i bambini a ripeterlo.



SUN

BIRD

HOUSE

TREE

FLOWER

Fase V: Tobia ci accompagna a casa

Tobia ci ringrazia per l'esperienza vissuta insieme, ma dopo tutto questo tempo si è dimenticato la strada per tornare nella sua casa sull'albero. L'insegnante dopo aver portato i bambini nel cortile della scuola forma gruppi eterogenei di massimo 5 bambini e realizza un percorso con cerchi colorati, alla fine dei quali si trova la casa di Tobia. I bambini a turno, con il supporto dell'insegnante, cercano di raggiungere la casa del nostro amico scoiattolo, seguendo dei comandi visivi: cerchi colorati.

GRAZIE PER L' ATTENZIONE