

LABORATORI di POTENZIAMENTO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

UN ESTRATTO DAL LIBRO

- **ATTENZIONE**
- **ABILITÀ PSICOMOTORIE**
- **GESTIONE DELLE EMOZIONI
E DEI COMPORTAMENTI**

CONTIENE 3 VOLUMI

 **GIUNTI EDU**

 **GIUNTI EDU**



DAL VOLUME

SCIMMIETTA ATTENTINA



La galleria d'arte

gioco diciassette

CAMPO
DI ESPERIENZA
Immagini,
suoni, colori

I laboratori

► **Finalità:** allenare la capacità di osservare e affrontare un compito con flessibilità; allenare la capacità di monitoraggio e revisione del compito.

► **Obiettivi:** imparare a realizzare un prodotto di gruppo; riprendere il lavoro dopo un'interruzione.

► **Spazi:** in sezione disposti in cerchio, ai tavoli per disegnare.

► **Che cosa ci serve:** il Materiale D (p. 107). Fogli di carta formato A4, pennarelli, matite colorate, pastelli a cera, forbici, colla e ritagli di carta, stoffa o altro materiale per il collage e della musica.

ORA GIOCHIAMO

1. Alleniamo l'attenzione visiva.

In sezione, seduti in cerchio, diciamo ai bambini che disegneremo i personaggi che abbiamo co-

nosciuto negli ultimi giochi: Cipiglio, gli animali Cuorcontento e Attentina. Per ogni personaggio raccogliamo le esperienze e le conoscenze dei bambini. Per il coniglio Cipiglio, per esempio, possiamo dire: "Avete mai visto un coniglio? Come è fatto? Come sono le orecchie? Dove vive? Cipiglio è sempre arrabbiato, come saranno le sopracciglia?". Per la scimmietta Attentina: "Come sono fatte le scimmie? Dove vivono?". Per ricordare gli animali Cuorcontento rileg-

giamo la storia che li descrive del gioco 13. Mostriamo di volta in volta la carta del personaggio (le prime tre carte del **Materiale D** a pag. 107) che va disegnato e osserviamo i dettagli dell'immagine: "Come è fatta la faccia? Che cosa vediamo?".

2. Facciamo sedere i bambini ai tavoli, consegniamo a ciascun bambino un foglio e i materiali scelti per realizzare i personaggi e invitiamoli anche a disegnare l'ambientazione in cui si trovano. Confrontiamo il disegno così ottenuto con la carta personaggio e chiediamo ai bambini di individuare e aggiungere eventuali particolari mancanti. Se i disegni risultano troppo difficili da riprodurre,



possiamo realizzare noi una versione semplificata dei tre personaggi da far utilizzare come modello.

3. Lavoriamo in gruppo con attenzione. Accorpriamo i tavoli per creare un'isola unica al centro della sezione. Distribuiamo un foglio per ciascun bambino e un barattolo di colori (matite, pastelli a cera o pennarelli) ogni 3. Scegliamo un personaggio da disegnare (Cipiglio, animaletto Cuorcontento o Attentina) e ricordiamone le caratteristiche principali. Disponiamo i bambini intorno ai tavoli e diamo una per volta le indicazioni per realizzare il disegno; per esempio se stiamo disegnando l'animaletto Cuorcontento diciamo:

IDEE IN PIÙ

- Sempre come attività di gruppo, prepariamo un grande foglio che copra tutti i tavoli e realizziamo un disegno a piacere: invitiamo i bambini a spostarsi con la musica e disegnare liberamente nello spazio del foglio che si trovano davanti al momento dell'interruzione del sottofondo musicale.
- Prepariamo un grande foglio delle dimensioni di 2 m x 2 m e forniamo a ciascun bambino un colore: predisponiamo una sequenza di brevi musiche con ritmi differenti e chiediamo ai bambini di disegnare a piacere seguendo il ritmo della musica.

COSA FARE SE...

c'è un bambino in difficoltà.

Per facilitare l'attività di disegno prepariamo delle sagome dei personaggi e chiediamo ai bambini di completarle con la tecnica del collage.

“Disegnate la sagoma della mano”. Cominciamo a far disegnare a ciascuno il personaggio sul foglio che ha davanti cercando di mantenere la concentrazione e un volume di voce che favorisca l'attenzione. Avvertiamo i bambini che quando sentono la musica devono sollevare le mani in alto, alzarsi in piedi e girare in fila indiana ballando intorno ai tavoli. Quando la musica si interrompe, invece, devono fermarsi e sedersi alla postazione che si ritrovano accanto: osservare il disegno davanti a noi e continuare il lavoro, seguendo le indicazioni, fino a quando la musica non parte nuovamente. Realizziamo il personaggio con tutti i suoi particolari e inserendolo, anche, in un'ambientazione: disegniamo un prato, il cielo, la casa-cipolla o altri elementi astratti.

Ripetiamo il ciclo per un minimo di tre volte, in modo che almeno tre bambini diversi possano contribuire alla realizzazione di ciascun disegno.

4. Realizziamo una mostra per bambini e genitori con i disegni realizzati con queste attività di gruppo.

DAL VOLUME

LE REGOLE SONO IMPORTANTI



Imparo ad attendere con pazienza

LIVELLO



► **Finalità:** potenziare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni e dello stress e la capacità di iniziativa.

► **Obiettivi:** imparare ad attendere il proprio turno; eliminare gradualmente i comportamenti non idonei per attirare l'attenzione (piangere, alzare la voce, spintonare i compagni per stare davanti...).

INTRODUZIONE

Iniziamo questo percorso volto a sviluppare le abilità autoregolatrici dei bambini proponendo delle attività che li aiutino a inibire la foga e lo slancio nel voler partecipare a un gioco, nel rispondere impulsivamente a una richiesta dell'insegnante e così via.

Si tratta di tre giochi semplici e facilmente realizzabili anche in altri contesti, poiché fanno da spunto per creare altre attività simili e generalizzare le esperienze: i bambini, infatti, imparano sì dalle esperienze proposte, ma soprattutto dalla ripetizione in diverse modalità delle stesse, grazie a generalizzazioni e a piccole varianti.

LEGGIAMO LA STORIA

Prima di proporre i giochi ai bambini, facciamoli sedere in cerchio e leggiamo loro il breve racconto di p. 33.

RISCALDAMENTO

Dopo aver raccontato la storia ai bambini, manteniamo il clima di immedesimazione: siamo ancora nel bosco di Norma, e ora giochiamo con lei e i suoi amici animali. Chi sono? Oltre alla maestra Volpe e alla scoiattolina Norma, nella scuola del bosco ci sono Ghiro, Tasso, Cinghiale, Picchio, Capriolo, Gufo, Topo campagnolo, Riccio, Vipera e Orso.

Chiediamo ai bambini: "Li conoscete?". Ascoltiamo le loro risposte, poi chiediamo: "Ma li conoscete per davvero? Sapete il colore del loro pelo, quante zampette hanno, che verso fanno, che cosa mangiano? Come si fa a conoscere qualcuno? Dobbiamo guardarlo per bene e scoprirne le caratteristiche".

Presentiamo i vari animali mostrando le tessere che li raffigurano (→ **Le tessere degli animali del bosco**, pp. 40-41), che consigliamo di plastificare e di riporre in una scatolina (o in un sacchetto).

LA STORIA

Norma impara ad attendere con pazienza

Norma è andata a scuola. Gli animalletti sono tutti intorno alla maestra Volpe seduti e in ascolto. Sono molto curiosi. La maestra Volpe ha una scatola misteriosa... che cosa ci sarà dentro?

La agita un po'... Oh! Si sente un rumore leggero!

La apre un pochino e ci infila il muso: "Oh! – dice – È proprio un gioco per noi! Vogliamo farlo?".

Tutti i cuccioli gridano "Urrà!!!" e si alzano, si muovono felici. "Sì, giocare!" gridano.

La maestra Volpe fa fatica a calmarli: "Ci vuole un po' di silenzio o non posso aprire la scatola!" dice.

Uno a uno gli animalletti si siedono in modo composto... Anche Norma vorrebbe sedersi. Guarda la scatola fra le mani della maestra e si dondola. Poi si alza e spinge il suo amico perché le sembra di non vedere bene quello che c'è nella scatola. "Norma!" la chiama la maestra, e poi le dice:

ORA DI STAR FERMA È IL MOMENTO,
NON POSSO PIÙ MUOVERMI COME IL VENTO.
IO DI PIETRA MI POSSO TRASFORMARE,
IL MIO CORPO VOGLIO FERMARE!
ASCOLTO SOLO IL BATTITO DEL CUORE
E IL RESPIRO CHE NON FA RUMORE.



Norma si siede. Si mette una mano sul petto e ascolta il proprio cuore: la curiosità che prova glielo fa battere velocissimo! Ascolta il suo respiro... uno... e un altro... un altro ancora... e si calma.

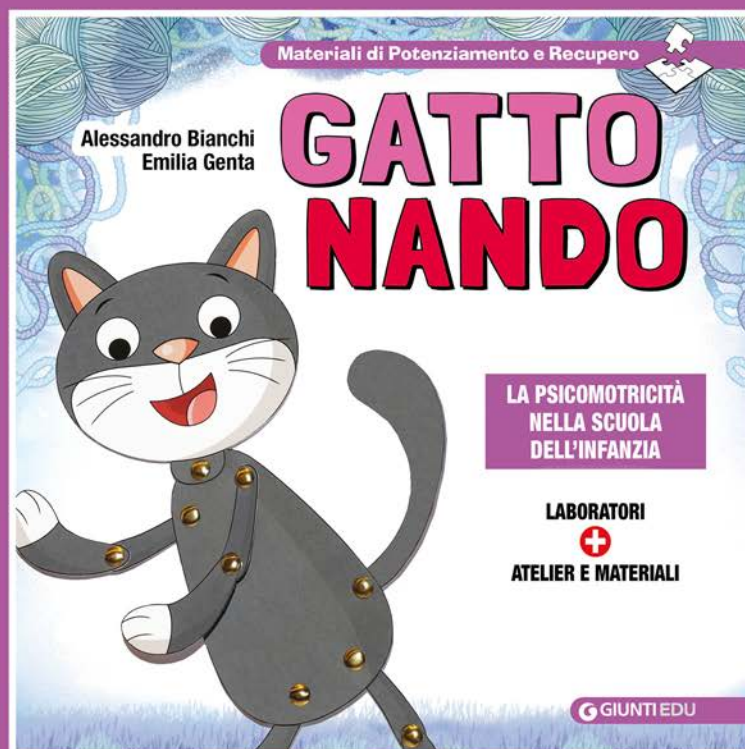
"Ora che siamo tutti pronti, apriamo la scatola e giochiamo!" dice la maestra Volpe. Poi apre la scatola!

Estraiamo una tessera alla volta e facciamo in modo che i bambini le osservino e familiarizzino con le caratteristiche degli animali che vi sono rappresentati. Raccontiamo anche qualcosa per ciascuno di essi: non dobbiamo dare per scontato che tutti sappiano com'è fatto un tasso o un topo campagnolo oppure che cosa mangiano o che verso fanno... Dopo aver mostrato ciascun animale e averne brevemente parlato, cerchiamo la sua im-

agine sul cartellone (→ **Il cartellone del bosco**, pp. 42-43), in cui viene raffigurato vicino o dentro alla sua tana, e appoggiamoci sopra la tessera. Al termine di questa prima esplorazione, quando tutti gli animali son stati raccontati e hanno trovato posto nella propria casa nel bosco, diamo ai bambini la **scheda 1** (p. 39) e invitiamoli a colorare Norma. Poi possiamo raccogliere tutte le tessere degli animali e dare inizio al primo gioco.

DAL VOLUME

GATTO NANDO



MOVIMENTI LENTI

Nando passeggia nel bosco

PERCORSO SENSORIALE

► **Spazi:** giardino o sala interna ampia.

► **Che cosa ci serve:** diffusore di aromi; essenze di odori del bosco (profumo di pino) per diffusore; ampi vassoi di plastica o scatole di cartone basse e larghe da riempire ognuna con: foglie secche, erba, piccoli sassi, sabbia o terreno, trucioli di legno, conchiglie, sugheri, fogli di carta che stropicciati fanno rumore (ideale la carta argentata delle uova di Pasqua), ovatta, farina ecc. A seconda della disponi-

bilità: tavoli, sedie, tunnel di cartone o tende, possono essere utili per creare un percorso nel bosco.

► **Bambini:** tutti, a turno, in gruppo medio di 8-10 bambini.

► **Tempo:** 50 minuti.

► **Illuminazione:** normale.

► **Musica:** un sottofondo sonoro rilassante (per esempio *Watermark* di Enya), suoni della natura.

Questo gioco richiede una preparazione precedente, per costruire insieme ai bambini un percorso sensoriale per il nostro amico, e dove, a turno, potranno passeggiare a piedi scalzi, provando le sensazioni di Gatto Nando.

• Descrizione della vicenda

Gatto Nando ama avventurarsi nei boschi di sera. Per muoversi al buio usa, oltre alla vista, gli altri sensi, che nei gatti sono molto sviluppati: dal **tatto** giungono molteplici sensazioni, dall'**udito** suoni e rumori anche appena percettibili, dall'**olfatto** una grande varietà di odori. Non ha paura del bosco di notte, anzi gli piace moltissimo esplorarlo. A voi piace il bosco? E la notte? Proviamo a fare anche noi come Gatto Nando.



• Esecuzione

Facciamo compiere il percorso a turno, uno per volta. Invitiamo i bambini a camminare a piedi nudi (o carponi, se i contenitori sono sufficientemente grandi da permettere di entrarvi a 4 zampe), dentro i contenitori e a toccare i materiali dentro le scatole più piccole. Possiamo far spe-

rimentare il percorso, ai più coraggiosi o ai più grandi, a occhi chiusi o bendati, accompagnati da un compagno (o dall'insegnante). Per evitare la "zuppa" indistinta, sottolineiamo la differenza e la molteplicità delle sensazioni dai diversi sensi: "fredde", "calde", "morbide", "lisce", "rugose",

Come preparare il percorso sensoriale

Procuriamoci 10 contenitori (vanno benissimo scatole di cartone con il bordo basso, alte al massimo 10 cm), sufficientemente ampi per permettere ai bambini di entrarvi carponi (minimo 40x40 cm). Se abbiamo a disposizione uno spazio ridotto, far appoggiare i piedi nudi nel contenitore. Prevediamo anche di far toccare con le mani i materiali, in questo caso sono sufficienti contenitori di 20x20 cm.

Disponiamo i contenitori a terra, distanziati l'uno dall'altro circa 1 metro, lungo un percorso a scelta, senza ostacoli tra un contenitore e l'altro. Per esempio, possiamo posizionarli in fila lungo le pareti. Alterniamo contenitori grandi per entrarci con i piedi e piccoli per toccare ciò che contengono con le mani.

Scegliamo i materiali in modo da produrre a mani e piedi delle stimolazioni:

- Tattili, per esempio prendiamo foglie secche, pigne, terra, castagne, muschio...
- Olfattive, come funghi secchi, ovatta imbevuta di essenze...
- Uditive, come foglie secche, carta argentata, rametti secchi...

In questo caso l'ambiente suggerito è il bosco, ma possiamo scegliere creativamente altre ambientazioni, con materiali diversi (riso, farina, pasta, cotone, sonagli...) per creare percorsi differenti, da reiterare in altre occasioni.

"solleticanti" per il tatto; "odori noti e ignoti", "pungenti", "forti" o "delicati" per l'olfatto; "rumori variegati" anche dei passi... Il mondo di Gatto Nando è ricchissimo di sensazioni!

I bambini possono procedere anche in fila indiana, sufficientemente distanziati per evitare "ingorghi", senza correre. Possiamo far ripetere anche più volte il percorso.

• Rilassamento

Guidiamo i bambini a rilassarsi seguendo le indicazioni presenti a p. 65 e a rifocalizzarsi sulle sensazioni provate durante l'esperienza.

"Ripensiamo a quando abbiamo toccato le foglie e le altre cose, a cosa hanno sentito i nostri piedi, agli odori... Era piacevole?"

• Condivisione

Invitiamo i bambini a sedersi in cerchio e a raccontare come è stato compiere il percorso. Trasformarsi in un gatto è stato divertente? Ci sono alcune esperienze della loro vita che sono simili a quelle di Nando? Quali parti sono state divertenti? Toccare o annusare alcuni elementi è stato piacevole o faceva "schifo"? E così via.

• Rappresentazione

A conclusione dell'attività, suggeriamo ai bambini di realizzare (se il materiale è abbondante ed è sufficiente per tutti) dei collage con i contenuti delle ceste. In alternativa, invitiamo a fare un disegno del percorso, della parte che è piaciuta di più o di Gatto Nando che esplora e gioca nel bosco.

LABORATORI di POTENZIAMENTO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Attenzione, abilità psicomotorie e gestione delle emozioni e dei comportamenti

Una _____ utili agli insegnanti per _____
da proporre ai bambini _____, per insegnare loro a _____
e a _____ nei contesti scolastici
(e non solo).
Ogni volume è contraddistinto da _____ e da specifiche
ambientazioni; insieme, rappresentano un _____
per impostare attività didattiche su tutta la sfera della gestione del comporta-
mento, delle _____ e delle proprie _____. I laboratori sono
_____, utilizzabili in sezione con tutti i bambini e progettati
per inserirsi all'interno delle programmazioni didattiche annuali.

IL KIT CONTIENE:



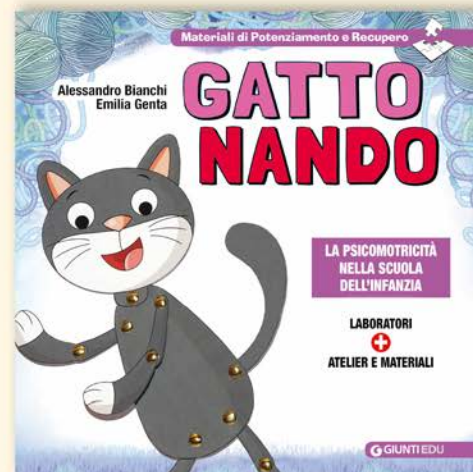
- Sara Pezzica ● Simona Caracciolo
- Gianluca Perticone

Il volume contiene 27 laboratori ricchi di proposte nei 5 campi di esperienza per allenare e potenziare la **capacità di prestare attenzione senza distrarsi**, un'attitudine indispensabile in vista degli apprendimenti scolastici futuri. Le attività favoriscono al contempo una **crescita di competenza**, uno **sviluppo di autonomia** e la **costruzione dell'identità** in modo armonico.



- Daniele Fedeli
- Francesca Zanon

Il volume contiene 9 laboratori grazie ai quali i bambini potenziano divertendosi quattro ampie **abilità autoregolative: autocontrollo, flessibilità, mantenimento attento e pianificazione**. I laboratori sono suddivisi per livello di difficoltà e organizzati in semplici attività da realizzare nei tre ambienti scolastici: la **sezione**, il **giardino** e la **mensa**.



- Alessandro Bianchi
- Emilia Genta

Il volume contiene 7 laboratori che allenano e sostengono lo **sviluppo delle abilità motorie e psico-corporee**, lo **schema corporeo**, la **lateralizzazione** e l'**orientamento spazio-temporale**. Le attività, inoltre, favoriscono lo sviluppo delle **competenze cognitive ed emotive**, fondamentali per il benessere e la crescita armonica dei bambini.