

**Decondizionamento,
recupero e sviluppo di
autonomia, identità, competenze**

Anno scolastico 1996/97

DEDICATO A:

1. A. Danilo
2. B. Chiara
3. C. Luca
4. C. Lavinia
5. D. Roberto
6. D. Alessia
7. F. Michael
8. F. Fabrizio
9. G. Martina
10. G. Giulia
11. L. Maria Sara
12. M. Greta
13. M. Martina
14. M. Francesca
15. O. Claudia
16. P. Martina
17. S. Diego
18. T. Davide
19. V. Alessandra
20. Z. Simone

NOTA:

La presente documentazione e' carente di immagini che comunque sono inserite nella documentazione cartacea, sono inoltre riportati riferimenti ad alcune documentazioni video fruibili su CD (Q Time 3.0)

PERCORSO PER GENITORI E FIGLI

Avere la sezione formata da bambini aventi età diverse non ha costituito problema alcuno e le esperienze sono state percorse da tutti bambini frequentanti in modo regolare; differenti sono state le nostre aspettative nei confronti delle conquiste da parte degli stessi... conquiste senza meno legate alla loro età ed ai loro ritmi di apprendimento.

Dall'analisi della situazione iniziale (grazie anche al questionario che Vi abbiamo proposto all'inizio del presente anno scolastico) è emerso che al suo ingresso nella scuola il bambino ha già una storia personale che lo ha condotto a possedere un complesso patrimonio di atteggiamenti, capacità ed orientamenti. Egli appare un soggetto attivo, curioso, interessato a conoscere e capire, capace di interagire con gli altri e di servirsi delle loro mediazioni per conoscere e modificare la realtà.

In questo periodo della sua vita si vanno verificando cambiamenti considerevoli che interessano sia lo sviluppo percettivo, motorio, comunicativo, logico e relazionale, sia le dinamiche affettive ed emotive, sia la costruzione dei rapporti e l'acquisizione delle norme sociali.

La scuola dell'Infanzia, insieme alla famiglia, ha il compito di condurre i bambini in questo processo di mutamento e di sviluppo al fine di favorire una acquisizione globale delle conoscenze. I bambini hanno davanti un TUTTO... e come fanno a scoprirlo ?

La **finalità** che abbiamo cercato di raggiungere è stata la seguente:

**IL DECONDIZIONAMENTO
COME RECUPERO E SVILUPPO
DELL'AUTONOMIA, DELL'IDENTITA' E DELLE COMPETENZE**

**Perché la Scuola dell'Infanzia intende affrontare il decondizionamento
e di quale decondizionamento si tratta**

Tra i bisogni del bambino c'è sicuramente quello di orientarsi all'interno di un mondo multimediale La Scuola, ed in particolare la Scuola dell'Infanzia non può restare indifferente ed insensibile di fronte a questa realtà. Per tale motivo si intende sempre più promuovere strategie educative che permettano un più proficuo decondizionamento.

La televisione, la radio, il computer, il cinema e la stampa sono canali attraverso i quali passa la comunicazione. Attualmente, però, lo spazio comunicativo è stato monopolizzato dalla televisione, per cui i bambini di oggi crescono in un ambiente immerso in una gamma di immagini e suoni ben diversi dalle normali esperienze di vita.

L'abitudine al teleschermo è precoce e tende a radicarsi profondamente nella psiche individuale occupando uno spazio simile a quello occupato da un componente della famiglia. Tramite i più diffusi mezzi di comunicazione si è riscontrato che i bambini guardano la televisione in media dalle 25 alle 35 ore settimanali divenendo, così, in alcuni casi, la fonte principale di input verbali e di stimolazioni visive, producendo come conseguenza la sostituzione alle interazioni familiari, al gioco, e ad altre attività causando effetti negativi sulla salute ed al benessere fisico.

Indicativamente il percorso che abbiamo realizzato insieme ai bambini è stato il seguente:

IL NOSTRO CORPO

- il nostro corpo;
- le parti del nostro corpo;
- l'immagine di noi stessi;
- i nostri bisogni;
- il nostro corpo nello spazio;
- le nostre sensazioni/**percezioni**/gusti/autonomie;

LA PERCEZIONE SENSORIALE

- caldo-freddo;
- liscio-ruvido;
- morbido-duro;
- pesante-leggero;
- bagnato-asciutto;

APPROFONDIMENTO: LA PERCEZIONE DEI COLORI:

- colori fondamentali;
- colori derivati;
- le sfumature dei colori;
- varie tecniche per colorare.

LA COMUNICAZIONE

- simboli e codici;
- il linguaggio;
- la stampa

- la radio;
- la TV;
- il computer;
- il telefono;
- la posta;
- INTERNET.

Tutto ciò è stato proposto ai bambini sotto forma di esperienza/gioco e secondo le modalità riportate qui di seguito.

A COSA SERVE QUESTO "LIBRO"

Serve a garantire un percorso formativo unitario tra le diverse fasce di età e secondo una logica di sviluppo organico e coerente. Può rappresentare una continuità di opportunità educative che tiene conto dello sviluppo individuale e formativo di ciascun bambino perseguendo finalità ed obiettivi sotto forma di collegamento degli anni scolastici "iniziali" con quelli "finali".

Può, dunque, rappresentare il fascicolo personale di ciascun bambino, il quale lo potrà accompagnare nel percorso scolastico (ad. Es. il passaggio alla Scuola Elementare per i cinquenni) e potrà essere condiviso con la famiglia.

Può diventare un libretto per l'estate, che può essere "letto" con l'aiuto dei genitori o dei fratelli più grandi.... Resta, comunque, il riassunto di un intero anno scolastico. E' la "voce" stessa del bambino (ed ognuno ha la sua "voce") ed è il ricordo di un anno trascorso insieme.

IL NOSTRO CORPO

- il nostro corpo
- le parti del nostro corpo
- l'immagine di noi stessi;
- i nostri bisogni;
- il nostro corpo nello spazio;
- le nostre sensazioni/percezioni/gusti/autonomie

La maestra ha portato in classe una nuova amica:

MARZIA:

Un giorno la maestra ha trovato in uno scatolone posto nel bagagliaio della propria automobile "Fragolina", sapete cosa?

Per saperlo ha portato lo scatolone in classe ed ha chiesto ai bambini:

"Cosa ci sarà mai dentro?"

E così sono state espresse una serie di ipotesi:

- c'è un gatto!
- forse un altro animale !
- un triciclo!!!!
-

Scoperto il telo che copriva lo scatolone sono spuntati dei piedini... le gambe... le braccia... e poi finalmente è uscita fuori Marzia !!!

Ma il nome prima non si sapeva... lo hanno deciso i bambini dopo aver verificato se si trattasse di una bambina o di un bambino !

E, dunque, era una bambina! Ma una bambina tutta sporca ! E aveva bisogno di essere lavata.

Preso una grande bagnarola, armati di spugna e sapone liquido, ciascun bambino ha contribuito al bagnetto di Marzia.

Poi Marzia è stata asciugata e vestita ben benino. Tutto questo è servito anche per rafforzare in ognuno la consapevolezza di cosa significhi bagnato ed asciutto... E tutto questo grazie ad una gran bel divertimento ed ad una bella pozzangherona in classe!

Ma chi è - veramente - Marzia?

Marzia è un manichino - femmina - a grandezza naturale di bambino.

Ha aiutato i suoi compagni di classe a comprendere meglio e verbalizzare le diverse parti del corpo e, attraverso divertenti giochi con lei, si è rafforzata in ciascuno la consapevolezza dello schema corporeo.

Ovviamente tutto è stato supportato da giochi in palestra, suo tappeto e con palloncini colorati.

La verifica di quanto appreso è avvenuta attraverso disegni, ritagli e verbalizzazioni.

Dopo aver ritagliato, incollato e disegnato le parti mancanti ciascun bambino ha inventato una propria storia....

LA STORIA DI FRANCESCA:

C'era una volta due uomini che giocavano a calcio a Roma e il gatto si prendeva la palla di quegli uomini.

Loro la presero al gatto e il gatto se ne andava via, in giro per la città.

La città era tutta Roma.

Era bella e aveva i palazzi belli.

Il gatto incontra un uomo e l'uomo lo porta a casa sua perché gli piaceva il gatto.

A casa del signore il gatto fa casino perché non voleva andare a casa del signore.

Voleva andà' a vede' quelli che giocavano a calcio.

LA PERCEZIONE SENSORIALE

- caldo-freddo;
- liscio-ruvido;
- morbido-duro;
- pesante-leggero;
- bagnato-asciutto.

LA PERCEZIONE

Il nostro corpo percepisce attraverso i sensi ed a scuola abbiamo giocato e sperimentato attraverso alcuni oggetti le diverse sensazioni:

Il Fon:

Con il gioco della parrucchiera ciascun bambino ha potuto percepire la differenza termica data dall'aria calda e da quella fredda

Alla scoperta degli oggetti che danno sensazioni tattili:

Una vecchia busta delle patatine, un sassolino, una grattugia casalinga, un pezzetto di carta da parati, un po' di ovatta possono darci diverse sensazioni tattili.

Il gioco è stato presentato ponendo i bambini in cerchio e facendo percepire a ciascuno, ad occhi bendati, il contenuto della scatola magica

- liscio
- ruvido

- morbido
- duro

Una stampella... a scuola... può diventare una bilancia

E' stata costruita con piatti di plastica, filo di nylon e... ovviamente... la stampella degli abiti una bilancia. Insieme si è provato a pesare ciò che era presente in classe e si è stabilito che ciascun oggetto ha un peso e, posto in relazione ad un altro, può essere più o meno pesante.

- pesante
- leggero

Un giorno di pioggia per sentire...

Dopo un po' di pioggia abbiamo sperimentato cosa resta sugli oggetti esposti all'acqua.

Sulle auto ciascun bambino ha potuto sentire la sensazione dell'acqua piovana e dunque... del bagnato; poi ha potuto confrontare la sensazione ottenuta con quella contraria data dal toccare gli oggetti in classe (non esposti alla pioggia) e, dunque, asciutti.

- bagnato
- asciutto

APPROFONDIMENTO:
LA PERCEZIONE DEI COLORI

- i colori fondamentali;
- i colori derivati;
- le sfumature dei colori;
- varie tecniche per colorare

... e così ora passiamo a parlare dei colori:

E' vero che li usiamo tutti i giorni... ma sappiamo veramente il loro nome corrispondente?

Giocando con i regoli ecco una verifica immediata:

PROVA COLORE E FORMA CON I REGOLI: 27/11/1996
M.FRANCESCA

	BIANCO
	ROSSO
	VERDE CHIARO
	ROSA
	GIALLO
	VERDE SCURO
	NERO
	MARRONE
	BLU
	ARANCIONE
	ROTONDO, CERCHIO
	QUADRATO
	TRIANGOLO

N.B. Con i blocchi logici dice di aver costruito una casa

IL GIOCO DEGLI INDIANI:

Gli indiani hanno una tribù per ogni colore fondamentale: dunque la tribù dei rossi, quella dei blu e quella dei gialli.... Ma se si incontra la tribù dei gialli con quella dei blu... ecco che arriva la tribù dei verdi.

Per verificare che sia proprio vero che giallo e blu uniti insieme danno vita al colore verde ecco la prova con diverse tecniche:

- quella con i colori a cera
- quella ottenuta utilizzando una cannuccia e soffiando il colore a tempera.

Quest'ultima tecnica ha dato vita anche a diverse forme fantasiose.

Dopo aver colorato dei cerchi e dopo averli fissati ad uno stelo di legno i nostri amici indiani hanno cercato nel parcheggio della scuola, a seconda della tribù di appartenenza, le auto corrispondenti.

Sempre sperimentando varie tecniche per colorare i fogli, i bambini hanno realizzato i colori del giorno e della notte e colorato personaggi e luoghi precedentemente disegnati a matita.

LA COMUNICAZIONE

- simboli e codici;
- il linguaggio;
- la stampa
- la radio;
- la TV;
- il computer;
- il telefono;
- la posta;
- I NTERNET.

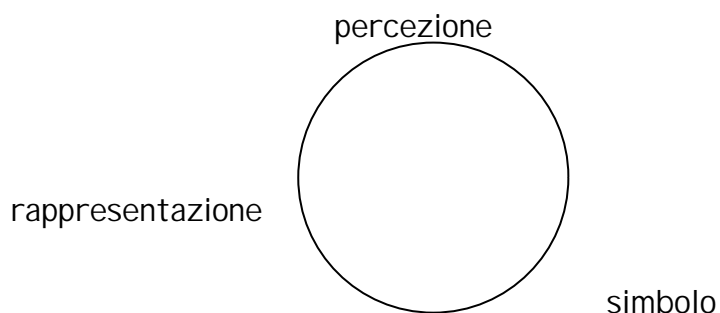
PROGETTO COMUNICAZIONE E MEDIA A CONFRONTO

Il Progetto "Comunicazione e Media a confronto" intende sviscerare in particolare tre diversi canali di comunicazione: la Stampa, la TV ed il computer.

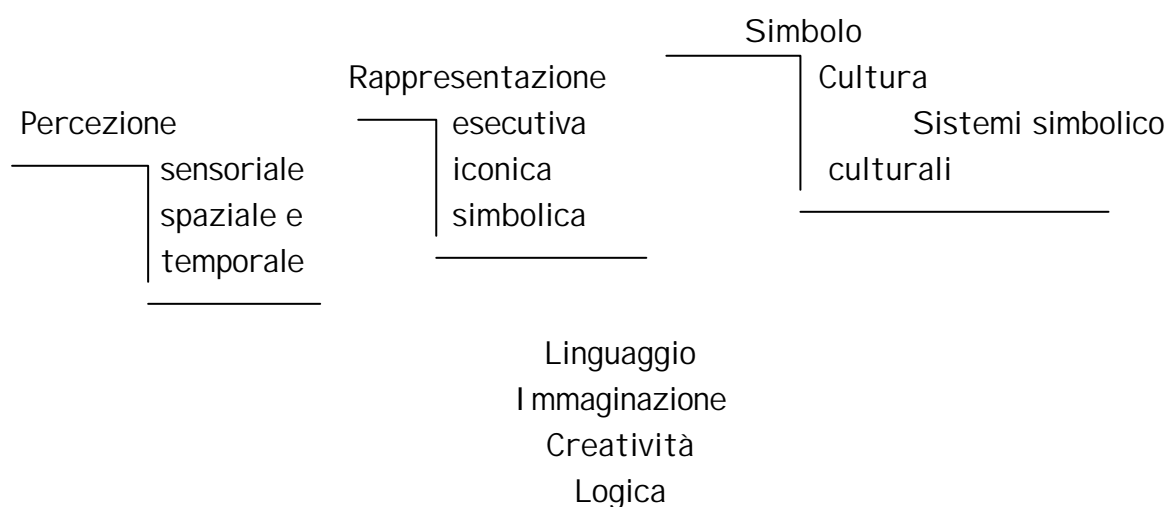
Alla base del nostro percorso formativo c'è la seguente ipotesi:

DALLA PEZZA ALLA MACCHINA

La nostra ipotesi di percorso formativo si basa su uno schema circolare di tre livelli dello sviluppo cognitivo:



interconnessi al linguaggio, all'immaginazione, alla creatività ed alla logica.



La frase chiave del percorso proposto è "dalla PEZZA alla MACCHINA"; ovvero si è inteso creare un giusto equilibrio tra l'utilizzo di materiale "povero" con e la fruizione - "manipolazione" in modo pratico ed operativo di materiale più sofisticato quali radio, TV

e computer.

In questo caso LA STAMPA ha rappresentato una delle tante occasione di giocare con materiale "povero"; è stato creato all'interno della classe grazie al contributo dei genitori uno spazio dedicato alla raccolta di giornali, giornalini, album...

Ciascun bambino ha avuto la possibilità di:

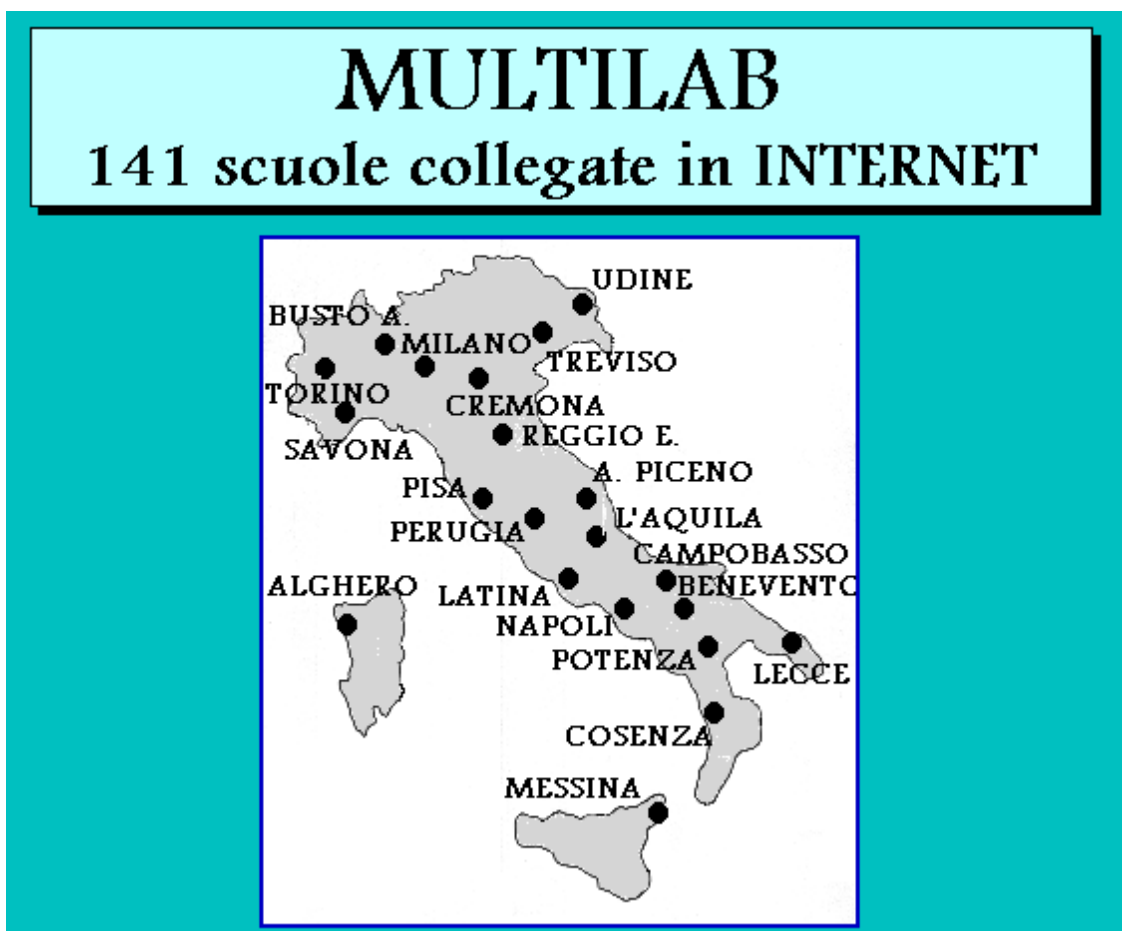
- ricercare e discriminare i vari tipi di stampa (fumetti, quotidiani, settimanali, mensili..) manipolandola, ritagliandola;
- ricercare e discriminare i vari tipi di immagini che accompagnano la scrittura (fumetti, quotidiani, settimanali, mensili..) manipolandola, ritagliandola.
- analizzare la struttura di una rivista (copertina, indice, articoli, immagini, pubblicità)

Abbiamo anche raccolto una serie di materiale realizzato dai bambini che sarebbe dovuto servire per realizzare almeno una edizione di un giornalino delle tre sezioni coinvolte nel Progetto Nazionale MULTI LAB (sez. E - F - G) ... ma una serie di eventi inattesi hanno impedito il buon esito.

CHE COSA E' IL PROGETTO MULTILAB

Il Progetto Multilab è una Sperimentazione Nazionale sulle nuove tecnologie didattiche.

In tutta Italia, solo venti Scuole Materne fanno parte di questo progetto, e la nostra scuola è una delle venti; in particolare della nostra scuola solo tre sezioni sono sperimentali; la nostra è una delle tre!



Si parla di 141 scuole in quanto altri ordini (quali Elementari, Medie e Superiori) sono inserite in questo progetto MULTILAB.

Ovviamente non si può affrontare la Multimedialità nella scuola tralasciando Media importanti quali dal RADIO e la TELEVISIONE.

Per quanto riguarda la RADIO in classe abbiamo ascoltato, grazie ad un registratore, audio cassette di musica classica e di musica dedicata ai bambini (es. le sigle dei cartoni animati). Ma nel quotidiano, anche in casa, i bambini ascoltano la cosiddetta "musica leggera"... e così abbiamo accompagnato spesso le nostre attività ricreative (disegni liberi e gioco in pentoline e macchinine) col sottofondo di canzoni proposte dalle emittenti locali.

Per quanto riguarda la TELEVISIONE abbiamo proposto un video-clip (ovvero una sorta di zapping realizzato in video cassetta dal Prof. Roberto Maragliano della Terza Università di Roma).

Da questa esperienza è nata la seguente relazione:

Data: 03/04/1997	Orario: 11.30 circa	
Luogo	Salone della Scuola Elementare comunemente chiamato "Aula Multimediale", piano primo	La nostra classe è nello stesso edificio, al piano terra
Bambini presenti	Tutti quelli presenti in classe e cioè 11 su venti	<ol style="list-style-type: none"> 1. B. Chiara anni 3 2. C. Luca anni 3 3. D'A. Roberto anni 6 4. D.L. Alessia anni 3 5. F. Michael anni 5 6. F. Fabrizio anni 3 7. G. Martina anni 4 8. M. Greta anni 3 9. M. Francesca anni 5 10. O. Claudia anni 3 11. Z. Simone anni 4

Sorta di diario.

(Linda) Appena sono arrivata a scuola (il turno pomeridiano ha inizio alle 11.00) ho chiesto ai bambini presenti: **"Che cosa è questa?"** tenendo in mano la confezione del video-clip.

Riassumendo, le risposte sono state:

- una video cassetta;
- un film;
- i cartoni.....

“Beh, ora andiamo a vedere che cosa è.” E così siamo andati nel salone dove oltre a nove computer, tre stampanti, tre scanner, ci sono due televisori, un video registratore... qualche tavolo e tante tante sedie (questo sempre per dovere di cronaca).

Il video è stato introdotto nel seguente modo, all'incirca: ***“Ragazzi, ieri sono andata a casa della maestra Patrizia ed insieme abbiamo giocato un po' col telecomando e siamo passati da un programma all'altro. Il figlio della maestra Patrizia ci ha fatto uno scherzetto ed ha video registrato quello che noi abbiamo visto. Poi ci ha chiesto di far vedere a voi quanto ha video registrato. Questo video è per voi. Vediamolo un po' come è”***

A questo punto ha inizio la documentazione video

* * *

Perché la mia collega ed io abbiamo deciso di far vedere il video clip ai bambini?

Intanto “per vedere <<di nascosto>> l'effetto che fa” e poi, volendo razionalizzare, perché ben si calava in uno dei nostri percorsi scolastici (media a confronto). In classe stiamo ascoltando la radio (oltre ai programmi nazionali anche quelli delle emittenti private, le audio cassette di musica classica, leggera, le sigle dei cartoni e le canzoncine dello zecchino d'oro), stiamo “manipolando” le riviste, i quotidiani ed i giornalotti in genere... ed a settembre, la collega di sezione ed io, avevamo pensato di video registrare spezzoni di programmi (telegiornali, cartoni, spot ...) per proporli ai bambini... , cosa che poi non abbiamo realizzato.

Distinguerei alcuni momenti
(non necessariamente separati)

Momento iniziale

Alcuni bambini guardano per vedere di cosa si tratta; qualcuno si distrae perché, forse, non si sente - inizialmente - né attratto, né coinvolto da quanto proposto.

Momento del noto:

Qualcuno individua suoni e/o immagini conosciuti e verifica se anche i compagni si sono accorti di questi "noti" frammenti.

Momenti più gettonati

Per usare l'espressione utilizzata dai bambini: "Il bambino e i colori"; in questa fase si nota la massima partecipazione da parte del gruppo.

C'è anche il momento della musica con conseguente accompagnamento da parte dei bambini realizzato grazie al battito delle mani a tempo. C'è addirittura Roberto che continua anche dopo, quando ormai è cambiato lo scenario ed il suono.

Momento della noia e della maggiore distrazione

Soprattutto quando la musica si fa meno intensa e quando compare la scrittura col tipo che legge, legge, bla bla. Francesca arriva finanche a coprirsi la faccia per non vedere più. Roberto dà i pizzicotti alle bambine, e così via.

Momento finale

Segue il silenzio ed alla richiesta: **"Avete qualche cosa da dire"** c'è Chiara che risponde allontanando ampiamente il braccio destro: **"Io non ci ho proprio niente da dire"** e poi tutta quella storia del Film, dei personaggi...

Rivedendo a casa il comportamento non verbale dei bambini ci siamo resi conto che sono stati molto più significativi delle parole (per es.) lo sguardo attento per tutta la durata del video clip di Greta, od il primo piano di Fabrizio, le risate, il ritmo battuto con le mani da Roberto, Francesca che si copre la faccia, qualcuno che chiede di farsi allacciare le scarpe, qualche sguardo rivolto da un'altra parte, e così via? !!!

E allora ?

Il bambino è multimediale e non ha bisogno di una storia o di un nesso logico per vedere, ascoltare, sentire, partecipare, annoiarsi... Il suo coinvolgimento può e può non essere totale a seconda del suono, del rumore, del gusto (o cattivo gusto), dell'immagine, del movimento, della staticità, del ritmo.

Del resto (credo) il bambino a casa gioca con il telecomando e, fatti salvi alcuni effetti "speciali" e gli eventuali messaggi reconditi del video clip, ha familiarità con lo zapping.

Interessante sarebbe invece vedere sulla base di cosa opera le sue scelte - e questo, in parte, ce lo hanno comunicato durante la visione del video clip. Ritengo che i contenuti (o le storie) passino in secondo piano.

Tralasciando il fattore gruppo (ovvero vedo, ad esempio, il cartone che vedono i miei compagni e lo vedo perché gli altri lo guardano) il suo coinvolgimento è mosso da suoni, rumori, animazioni ... messi insieme.

E cosa fa la differenza?

Sicuramente il ritmo! Il ritmo e l'alternanza o contemporaneità di suoni, rumori, animazioni... l'intensità, l'altezza, la più o meno concentrazione di immagini, di effetti speciali.

Il linguaggio orale passa sicuramente in secondo piano. E per quanto riguarda quest'ultimo non è importante tanto ciò che si dice, ma come si dice... e quale effetto lo accompagna (la risata, la violenza...).

E perché quello che guardano oggi i bambini non è più uguale a ciò che vedevamo noi da bambini?

A parte la scontata risposta "perché i tempi sono cambiati" (che poi è anche vero... sono proprio cambiati !) si tratta anche delle opportunità che sono offerte oggi ai bambini.

Si pensi alla televisione, alle ore passate dai bambini davanti alla televisione, per non parlare dei video giochi e dell'eventuale computer presente in casa, alla radio che, magari, fa compagnia agli abitanti della casa, per esempio ai fratelli più grandi che studiano.... (non è un "pensiero" negativo!). Si pensi ai ritmi della famiglia di oggi...

E' tutto un po' cambiato. Dunque (senza chiederci se è nato prima l'uovo o la gallina - ovvero: se i programmi sono cambiati perché sono cambiati i bambini o viceversa, oppure: sono cambiate le persone anche perché è cambiata la televisione o viceversa...) si sente a più livelli investendo udito, vista... Ed hanno ragione i bambini: hanno già detto tutto quello che c'era da dire con il corpo - durante -.

Questo fino a quando potranno conservare il privilegio di esternare col corpo senza pudori né altro tabù ciò che sentono, fino a quando sarà consentito loro di sentire senza spiegare... insomma, di essere bambini (e con questo non intendo dire piccoli).

Tratto dalla relazione inviata alla Terza Università di Roma
(Prof. R.Maragliano)

* * *

Trascorsi un po' di giorni abbiamo proposto ai bambini la visione di "Tempi Moderni", commedia del 1936 di Chaplin (durata 83 min); considerando il colore (solo il bianco ed il nero), la quasi totale assenza del linguaggio ed il sottofondo musicale, singolari sono state: la capacità di attenzione dei bambini (durata quasi per tutta la durata del film) e le loro risposte emotive (risate nei momenti comici e serietà in quelli più "drammatici" -es. la monella rimasta orfana) e grafiche.

La maggior parte dei bambini ha disegnato in classe utilizzando solo la matita (in effetti il film non presentava il colore) ed ha riportato sul foglio i momenti che emotivamente ogni bambino ha ritenuto più importanti.

TEMPI MODERNI

Una mandria di buoi va al macello, una folla di operai va in fabbrica.

In fabbrica Charlot deve avvitarre due bulloni: il gesto ripetitivo si impadronisce di lui ed in strada avvita due bottoni sul cappotto di una signora. Sempre in fabbrica viene, poi, alle prese con una macchina automatica che lo nutre. Dopo essere stato ricoverato in una clinica psichiatrica esce finalmente guarito.

Un camion perde una bandierina rossa; Charlot la raccoglie e si trova alla testa di una manifestazione operai; viene coinvolto in una sommossa popolare e finisce con l'essere arrestato. Per aver impedito una rivolta interna ottiene di poter uscire di prigione e gli viene consegnata una lettera che gli consente di ottenere un impiego.....



Ed eccoci quindi a parlare della "Macchina" ovvero del computer... cioè di Luca Corrente (il nome è stato scelto due anni fa da altri bambini della Scuola Materna).

L'avvio all'alfabetizzazione informatica è stata intesa come:

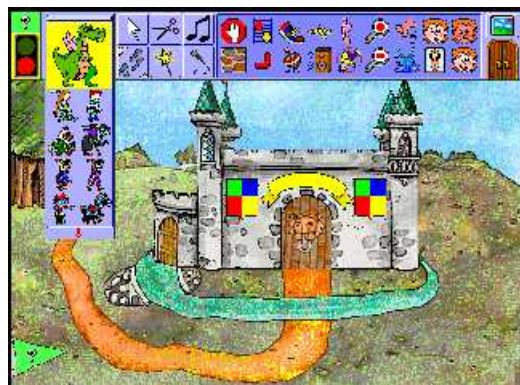
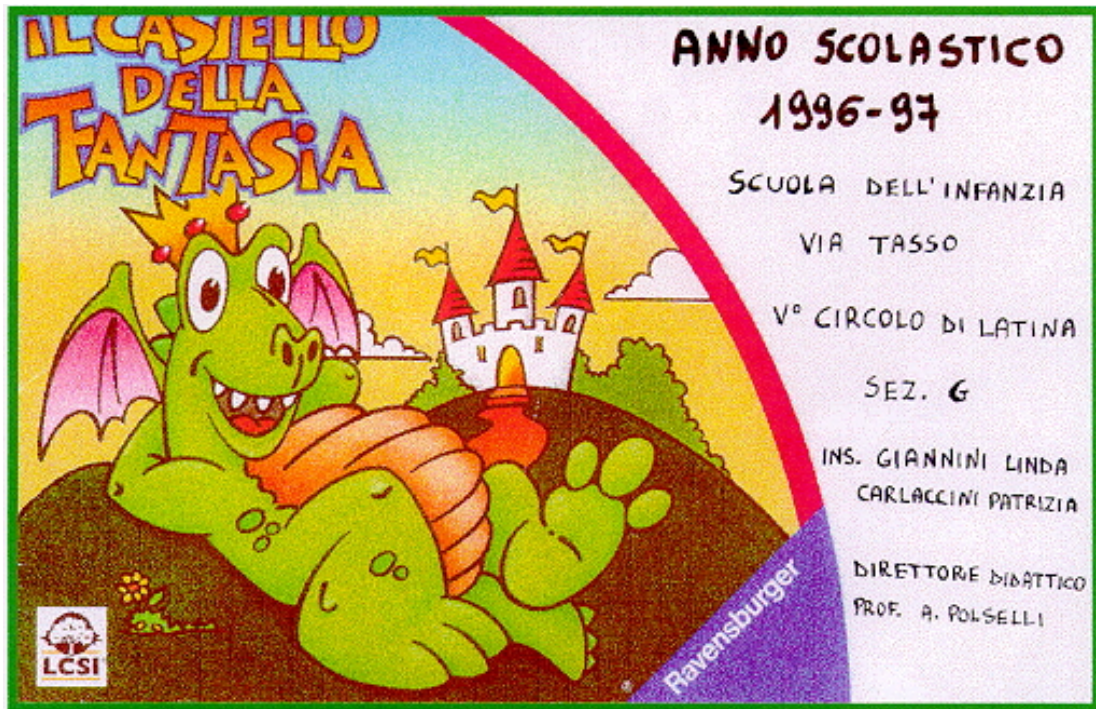
- uso di programmi di grafica quali Paint e Fine Artist (aventi caratteristiche diverse);
- uso di programmi (CD) educativi-didattici quali il Castello della Fantasia; spazio domino; scrivo anch'io e giochi di pensiero;
- uso di programmi educativi-didattici tratti da floppy disk (la linea dei numeri; il trenino delle forme; coloritura di personaggi delle favole Il gatto con gli stivali - Cappuccetto Rosso - Cenerentola - Biancaneve (questi ultimi donati da Luca).

Secondo i seguenti obiettivi principali da raggiungere:

- Potenziare le capacità percettive e motorie;
- Sviluppare l'immaginazione e la creatività;
- Stimolare e potenziare la curiosità cognitiva;
- Stimolare lo sviluppo dei sistemi simbolico-culturali;
- Far acquisire la padronanza del linguaggio verbale e non verbale;
- Sviluppare le capacità logiche e spaziali.

E' stata prevista la formazione di piccoli gruppi di bambini che si alternavano nel laboratorio informatico o nello spazio aula dedicato alla "macchina"; detti gruppi sono stati generalmente guidati da una o da due insegnanti.

Ecco quindi tutto il percorso realizzato grazie al software "Il Castello della Fantasia"



LA PRINCIPESSA RAPITA

I bambini sono disposti in cerchio e si tengono per mano, rappresentano il castello nel quale è tenuta prigioniera la principessa rapita.

DENTRO il castello è stata nascosta la chiave della porta delle mura. Il principe, **FUORI** delle mura, deve trovare la chiave per liberare la principessa e, per trovarla, può fare delle domande a cui i bambini del cerchio possono rispondere con SI o NO.

- Sta **DENTRO** il cassetto?
- Sta **SOTTO** il letto?
- Sta **SOPRA** il lenzuolo?
- Sta **DIETRO** l'armadio?
- Sta **DAVANTI** al cuscino?

Quando il principe riesce ad indovinare dove è nascosta la chiave, la principessa può prenderla e lanciarla **FUORI** dalle mura, così il principe riuscirà ad aprire la porta, entrare **DENTRO** al castello e liberare la principessa.

Obiettivo:

- favorire il coordinamento dei movimenti globali del corpo in funzione dei parametri spaziali dell'ambiente fisico
- favorire l'orientamento spaziale e l'acquisizione di rapporti topologici.
- favorire la capacità di ricostruire in sequenze spazio-temporali una esperienza registrata fotograficamente.

Il gioco, documentato con fotografie, è stato successivamente ricostruito dai bambini in sequenze logico-temporali.

IL CASTELLO INCANTATO

Obiettivi:

- fornire un contesto per integrare aspetti fantastici e cognitivi
- sviluppare la capacità di creare situazioni nuove
- intervenire verbalmente nel gruppo
- usare il linguaggio verbale in chiave fantastica e immaginativa
- favorire la capacità di narrazione consequenziale
- stimolare la fantasia e la creatività
- stimolare la fruizione e la produzione linguistica
- portare contributi personali alla conversazione
- sviluppare la capacità descrittiva
- ipotizzare possibili significati di un termine

(trascrizione del dialogo audio registrato)

C'era una volta un castello ...incantato!

Ins.: Cosa vuol dire I NCANTATO ? Perché è incantato?
Danilo: Perché è azzurro e bello.
Francesca: Perché c'aveva le torri.
Maria Sara: ... lo dicevo che era un castello!
Giulia: Perché c'ha gli scalini.
Martina G.: Perché c'è la porta.
Claudia: Perché si sono tutti i personaggi.
Danilo: Macché, macché...allora c'è pure il mago!
Giulia: I maghi fanno le magie e pure le fate!
Ins.: Bravi! I maghi fanno le magie che sono una specie di incantesimi...
Francesca: Pure la strega fa le magie!
Fabrizio: Pure Mago Merlino.

DESCRIVIAMO IL CASTELLO.

Danilo: Ci sono i tetti.
Ins.: Quanti? Li vogliamo contare?
Tutti: Uno...due...tre!
Roberto: Rossi.
Martina G: ...e sopra ci stanno le bandiere gialle.
Simone: I muri sono bianchi.
Ins.: Le mura sono bianche, e poi?
Fabrizio: Ci stanno pure le finestre marroni... grandi e pure quelle piccole.
Claudia: ...che so' gialle.

LOCALIZZIAMO IL CASTELLO.

Ins.: Dove si trovava il castello?
Danilo: In un grande prato verde. Mae', è vero che il castello esiste?
Francesca: Sì ...sì , stava a Roma.
Ins.: Allora, questo castello era in un grande prato verde, in quale città?
Francesca: A Roma, a Roma!

METTIAMO I PERSONAGGI NEL CASTELLO E INVENTIAMO UNA STORIA

- Ins.: Chi ci abitava?
- Giulia: La regina.
- Francesca: ...era cattiva.
- Greta: C'era pure il principe...
- Claudia: ...c'aveva il mantello rosso...
- Martina G.:...però era cattivo pure lui.
- Michael: C'era pure la strega!
- Francesca: ...era tutta vecchia e col coso così .
(Francesca fa qualche passo con la schiena piegata)
- Giulia: C'aveva la pallina sul naso.
- Greta: Lo sai che io ho visto la befana con il naso lungo?
- Davide: Pure la strega c'ha il naso lungo!
- Francesca: Come la strega di Biancaneve. E' uguale, eh?
- Ins.: Dunque, nel castello c'erano la regina e il principe cattivi e una strega, e poi?
- Fabrizio: Il cavaliere era buono e c'aveva l'armatura e lo scudo...
- Danilo: ...e pure la spada.
- Greta: Mio fratello la fa sempre con le Lego.
- Michael: C'aveva il cavallo.
(Roberto fa il movimento del cavaliere dondolandosi avanti e indietro sulla sedia).
- Ins.: Tu ci sei andata sul cavallo, è vero, Roberto?
- Roberto: Sì .
- Ins.: Come si chiamava il cavaliere?
- Maria Sara: Vichy!
- Giulia: Il cavallo Junior.
- Alessandra: C'aveva la fidanzata piccina piccina, bassa così ...
- Fabrizio: Se era piccina piccina come faceva a trovarla?
- Ins.: Fabrizio dice che se era piccina piccina, come faceva il cavaliere a trovarla?
- Danilo: La prendeva nella mano così ...(fa il gesto di raccogliere qualcosa da terra e di metterla nel palmo della mano)
- Francesca: La fidanzata c'aveva i capelli lunghi...
- Alessia: ...biondi...
- Giulia: ...e gli occhi azzurri.
- Alessandra: Il vestito era rosa...
- Fabrizio: No, arancione, dai!
- Michael: No, era rosa.
- Ins.: Poi cosa succede?
- Fabrizio: Il cavaliere c'aveva un pugnale nascosto dentro l'armatura.

Ins.: E cosa ci faceva?
 Fabrizio: Ci ammazzava i ladri.
 Danilo: La fidanzata era piccola piccola perché diceva le bugie.
 Ins.: E allora cosa succede?
 Danilo: Il cavaliere la deve far ritornare grande, la fidanzata!
 Ins.: E allora cosa fa, secondo te?
 Danilo: Facevano un liquido arancione...
 Francesca: ...e ce lo buttavano addosso
 Maria Sara: ..così ritorna grande.
 Martina G.: Perché era un liquido che la faceva diventare grande.
 Simone: Era magico!
 Fabrizio: ...e che diceva ancora le bugie, ritorna un'altra volta piccola.
 Ins.: Ma le voleva dire ancora, secondo voi, le bugie?
 Tutti: Nooo!
 Ins.: Perché?
 Davide: Perché no.
 Michael: Perché se no diventava piccola.
 Alessia: Perché non si dicono
 Claudia: Perché voleva restare col fidanzato!

GIOCHIAMO AL "CASTELLO DELLA FANTASIA"

Dopo un primo approccio con il computer con il CD *"Il castello della fantasia"*, abbiamo rielaborato a livello corporeo e motorio alcune situazioni in cui si utilizzano i simboli proposti nel CD.



Ogni simbolo rappresenta un'azione o uno "scherzetto" da fare ai vari personaggi: la buccia di banana fa scivolare, la scarpetta da ballo fa ballare, il viso che sbadiglia fa addormentare, la scarpa da ginnastica fa correre... e tanti altri ancora.

OBIETTIVI:

- capacità di decodificare i simboli
- capacità di operare, a livello motorio, il concetto causa-effetto
- capacità di cogliere i rapporti topologici tra gli elementi considerati
- capacità di promuovere l'uso del perché esplicativo e causale.



IL MAGO HA PERSO LA CHIAVE...

Il mago ha perso la chiave del castello e non può entrare per giocare con i suoi personaggi preferiti.

Ricostruiamogli il percorso per trovarla!



Obiettivi:

- percezione del colore blu
- intuizione dell'associazione movimento-colore
- utilizzo controllato e finalizzato della mano
- strutturazione del movimento in rapporto all'orientamento spaziale.

...AIUTIAMOLO A RITROVARLA!

A turno, i bambini, vestiti da mago, hanno percorso la strada per trovare la chiave e per andare ad aprire la porta del castello.

Obiettivi:

- capacità di controllare il movimento in rapporto allo spazio
- capacità di localizzare gli oggetti nello spazio
- capacità di coordinare i movimenti globali del corpo
- capacità di apprendere e rispettare le modalità di svolgimento del gioco

RICOSTRUZIONE MIMICO-GESTIALE IN ASSENZA DELLA "MACCHINA" DEL PERCORSO DAVANTI AL COMPUTER



Per verificare la capacità di ricostruire in sequenza tutto il percorso, dall'accensione della "macchina" alla individuazione sulla scrivania dell'icona collegata al software oggetto dell'esperienza (in questo caso quella del *"Castello della Fantasia"*), è stato richiesto ai bambini di mimarlo e ripercorrerlo verbalmente.





REALIZZAZIONE DELLA STORIA

I bambini, nell'aula multimediale, discutono sui personaggi da inserire nel contesto della storia e decidono insieme quale "scherzetti" proporre a maghi, streghe, cavalieri, principi e principesse.

UNA BELLA SORPRESA

Una mattina entra in classe la bidella Elisabetta dicendo che c'è una lettera e un pacchetto per i bambini della sez.G, l'ha portata il postino.

Immediatamente in classe si crea il silenzio assoluto... cosa sarà mai?

Decidiamo di leggere per prima cosa la lettera, altrimenti non sappiamo chi è che ci fa questa sorpresa!

Obiettivi:

- capacità di ascoltare e comprendere un testo
- intervenire su contenuti specifici di tipo conoscitivo-informativo
- arricchimento lessicale
- suscitare interesse-motivazione per attivare i necessari processi cognitivi
- capacità di analizzare e commentare figure
- analisi, sviluppo e organizzazione delle conoscenze
- capacità di formulare ipotesi

CIAO BAMBINI!

Sono il drago FIAMMIFERO, ho saputo che conoscete il mio amico , il drago NICKY. Da quando se ne è andato nel castello della FANTASIA, non lo vedo più, così sono venuto a chiedere a voi come sta e a chiedervi se volete diventare miei amici..

Io sono un AUTENTICO drago sputafuoco e vivo sottoterra in una CAVERNA CUPA e TENEBROSA. E' un posto PIUTTOSTO freddo e UMIDO, ma io sputo fuoco e così lo riscaldo.

Sono un drago tanto ma tanto gentile, non SFIDO i cavalieri e mi piace giocare. La palla, le costruzioni, il triciclo, le macchinine, ADORO tutti i giochi dei bambini.

Per cena mi preparo una bella zuppa con aglio, cipolla e peperoncino, perché per fare una bella fiammata ci vuole una DIETA PICCANTE e SAPORITA.

Ho tanti amici che mi vengono a trovare nella mia caverna. Oggi i miei OSPITI sono Topo Torquato, Orso Oreste e Umberto Uccellino.

Sono anche un drago volante: quando sono stufo di stare sottoterra apro le grandi ali da pipistrello e salgo in cielo a sputare fuoco sulle nuvole. Sono proprio un bravo drago, vogliamo diventare amici?

Per conoscermi meglio vi mando il mio libro, così potete vedere le immagini mie e dei miei amici.

CI AO CI AO!!!!
DRAGO FIAMMIFERO

Apriamo subito dopo il pacchetto che accompagna la lettera di Drago Fiammifero e dentro ci troviamo il libro con le immagini... Trascorriamo un bel po' di tempo a leggere le immagini e a commentarle... Poi, finalmente, apriamo anche il sacchetto che Drago Fiammifero ci ha mandato insieme al libro e alla lettera...E' pieno di cioccolatini!!!

W Drago Fiammifero!

DUE VERI AMICI...

Dopo aver conosciuto Drago Fiammifero, facciamo ipotesi su come potrà essere il suo e nostro amico Drago Nicky.

IL DRAGO NICKY

MARTINA G. : "Il drago Nicky sta nel castello..."

DAVIDE : "...Il castello della fantasia!"

MARTINA M.: "Lui fa gli scherzetti a tutti...ci mette le buccia di banana così scivolano e poi pure la trottola e le scarpe."

FRANCESCA : "C'ha il fuoco che esce dalla bocca ..e ci esce quando s'arrabbia!"

GRETA: "Mangia il peperoncino, così il fuoco esce grande grande!"

INS: "Ma come è, questo drago?"

FABRIZIO : "E' buono, lui non fa la lotta con i cavalieri, gli piace giocare con il pallone, le macchinette e il triciclo."

LUCA : "E pure le costruzioni e il triciclo!"

GIULIA: "C'ha le ali da pipistrello e la coda lunga."

ALESSANDRA: "Lui conosce pure Drago Fiammifero perchè è il suo amico."

LA PRIGIONE DEL CASTELLO

Un grande, grandissimo scatolone può diventare...la prigione del castello.
La maestra lo ritaglia per formare le sbarre e noi lo pitturiamo...

Poi, con i simboli delle azioni attaccate al "muro" della prigione, giochiamo al memory.



Obiettivi:

- capacità di memorizzare e localizzare visivamente un'immagine
- sviluppare la capacità costruttiva ed organizzativa
- sviluppare l'abilità motoria a livello operativo
- apprendere e rispettare le modalità di svolgimento del gioco

Ed ora? Chi facciamo prigioniero?
Per liberare i prigionieri bisogna indovinare il memory!

IL MAGO DEL CASTELLO

Nel castello, tra i tanti personaggi, c'è anche un mago...
Come sarà?

Obiettivi:

- capacità di immaginare i principali aspetti di un personaggio
- capacità di ideare e descrivere
- capacità di giustificare le proprie opinioni
- capacità di padroneggiare gradualmente la struttura della frase.

Trascrizione del dialogo audio registrato

MAGO STELLINO

- DANILO : Il mago Stellino, lo sai perchè l'abbiamo chiamato Stellino? Perchè il vestito c'ha le stelle e pure il cappello; però lo volevamo chiama' pure Lunino perchè c'ha la Luna sul cappello."
- CHIARA : "Sta ad abitare nella cantina del castello, lo vedi? (Indica il disegno) Questa è la porta e c'è pure la finestra."
- MICHAEL: "Si vede la luna...dalla finestra del mago!"
- SIMONE : "...Pure il cielo!"
- CLAUDIA: "Dentro alla cantina lui c'ha la cucina e prepara le magie."
- GRETA: "Fa le...*porzioni* magiche..."
- FRANCESCA: "Macchè, le pozioni!"
- INS.: "E poi?"
- ALESSIA: "Legge il libro."
- MARTINA M.: "Sì , perchè quello è il libro delle ricette delle magie. Le prepara e poi le mette dentro alle bottigliette."
- FRANCESCA: "Così poi fa l'incantesimi, fa diventà trasparente, fa diventà un rospo..."

SE IO FOSSI ...

SE IO FOSSI ... UNA STREGA

Fran. Farei una magia al Castello.

Ins. Che magia?

Fran. Lo faccio diventare un cappello

Ins. E gli abitanti del Castello?

Fran. Scappano via. Vanno a trovare un altro Castello.

Ins. E poi?

Fran. Poi l'avevano trovato.

Ins. E la strega?

Fran. Se ne è andata a casa.

SE IO FOSSI ... UN CAVALIERE...

Fran. Chiamerei gli altri cavalieri per liberare la Principessa

IL SACCO NERO MISTERIOSO

Una mattina, dopo aver fatto colazione, la bidella Elisabetta è venuta a pulire la classe...

Ma poi, andata via, ci siamo accorti che aveva lasciato il sacco nero della spazzatura, così l'abbiamo chiamata per farlo portare via.

Misteriosamente, quello, non era il suo! Allora la maestra l'ha aperto e...
Dentro c'era l'immagine di una strega, una lettera e tante cose buone da mangiare!!

Obiettivi:

- capacità di discriminare le sensazioni gustative (dolce-salato)
- capacità di ascolto e comprensione
- capacità di comprensione globale sul piano denotativo
- capacità di cogliere dal testo le principali caratteristiche del personaggio

CIAO BAMBINI!!

SONO LA STREGA PASTAFROLLA, SI' SONO PROPRIO LA STREGA DEL CASTELLO DELLA FANTASIA!

COSA CREDAVATE CHE DOPO AVER CONOSCIUTO NICKY E MAGO STELLINO, IO NON SAREI VENUTA A TROVARVI PER FARMI CONOSCERE?

**GUARDATEMI, SI VEDE SUBITO CHE NON FACCI PAURA!
ABITO IN UNA CASETTA DI BISCOTTI TUTTA TAPPEZZATA DI COSE BUONE: CIOCCOLATA, PANNA, CANDITI E PATATINE. OGNI TANTO ME LA MANGIO TUTTA E POI FACCI UNA MAGIA E LA RICOSTRUISCO.**

DORMO IN UN LETTO A BALDACCHINO COME QUELLO DELLA PRINCIPESSA TARA CHE E' PERFETTO PER FARE SOGNI FELICI.

MI CHIAMO PASTAFROLLA PERCHE' MI PIACE TANTO CUCINARE TORTE ALLA FRUTTA, BUDINI E BISCOTTI, CROSTATE, FROLLETTE E FRITTELLE. POI, MA QUESTO E' UN SEGRETO, A VOLTE FACCI DEGLI SCHERZETTI A MAGO STELLINO, CHE E' UN GOLOSONE: GLI PORTO UNA TORTA GIGANTESCA E, PROPRIO MENTRE STA PER MANGIARLA LA FACCI SPARIRE CON UNA MAGIA!

**SE VOI SAPESTE COME S'ARRABBIA!
SICCOME SONO UNA STRGA DOLCISSIMA, HO TANTI AMICI:**

BETTA CIVETTA, RANOCCHIA STRAGRACCHIA E GATTO RIFATTO, IL PIU' GOLOSO.

LA MIA PASSIONE E LA MIA SPECIALITA' SONO LE PATATINE...UHH, CHE BONTA'.

QUESTE LE HO PREPARATE PER VOI...SONO SQUISITE! NON MI CREDETE? ASSAGGIATELE, ALLORA!

ADESSO VI SALUTO !DEVO SPOLVERARE LA MIA SCOPA PERCHE' DEVO PARTIRE, MI ASPETTANO ALLA FESTA DELLE STREGHE PASTICCIERE. TORNERO' PRESTO A TROVARVI.

CIAO CIAO

LA STREGA PASTAFROLLA

I PERSONAGGI DEL CASTELLO

Tutti insieme abbiamo fatto un cartellone con i personaggi del castello...

LA MAGIA C'E'..LA MAGIA NON C'E'.

Stellino il mago e Pastafrolla la strega, sono amici, anche se spesso si fanno dei dispetti...

Un giorno Pastafrolla doveva andare da una sua amica pasticciera, così sceglie di mettersi in testa il suo cappello nero e fa per prendere la sua scopa, ma se ne trova due...una verde, l'altra nera.

Poverina, non riusciva più a capire quale fosse quella magica!

Prova e riprova... ogni volta che prendeva la scopa nera, mago Stellino, con una magia, le trasformava il cappello in verde!

Se prendeva la scopa verde, il mago le trasformava il cappello in nero...

Eh, già, perché le streghe devono avere cappello e scopa dello stesso colore, altrimenti la magia non c'è...e la scopa non vola!

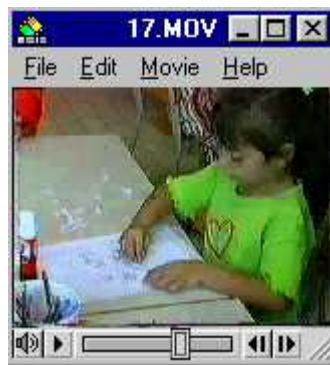
Obiettivi:

- capacità di individuare e riprodurre un algoritmo
- favorire la coordinazione oculo-manuale

LA SCOPA E IL CAPPELLO DELLA STREGA PASTAFROLLA

GIOCHIAMO CON I PERSONAGGI

Colorando, ritagliando e incollando i personaggi del castello si può ragionare, inventare, "logicare"...



Obiettivi:

- capacità di formare una classificazione di tipo binario con l'uso del connettivo logico "non" (personaggi maschili-non maschili)
- capacità di riconoscere ed individuare gli elementi estranei ad un insieme
- capacità di eseguire con padronanza giochi che richiedono destrezza
- capacità di verbalizzare un orientamento
- acquisire una motricità globale e segmentaria adeguata alle situazioni proposte
- apprendere e rispettare le modalità di svolgimento di un gioco
- capacità di effettuare associazioni e relazioni in base al colore
- capacità di riconoscere e discriminare i colori.



I CAVALIERI "COLORATI"

Ci sono dei cavalieri che devono tornare al proprio castello ma hanno perduto la strada... inoltre c'è molta nebbia.

Però il mago buono vuole aiutare i cavalieri e colora i quattro diversi portoni dei quattro diversi castelli con, ciascuno: il blu, il rosso, il verde e il giallo.

Ogni cavaliere ha sulla propria testa una corona contraddistinta da un colore e, quindi, dopo l'aiuto del mago, può trovare agevolmente la strada che porta al proprio castello.



VOGLIA DI INVENTARE

Ogni bambino ha scelto alcuni personaggi ed alcuni oggetti disegnati, li ha colorati, ritagliati ed incollati...poi ha inventato una storia.

Obiettivi:

- capacità di porre in relazione logica alcuni elementi per inventare una storia
- capacità di leggere un'immagine cercando di attenersi al soggetto
- capacità inventare e di descrivere situazioni
- progressivo ampliamento della struttura lessicale.

LA STORIA DI FRANCESCA

“La principessa corre a chiamare il principe perchè il cavallo era scappato, allora dovevano pensare a un'idea pe' fà venì il cavallo. La principessa va a preparare da mangiare e chiama il cavallo: “Cavallo, cavallo, vieni?”

Allora il cavallo viene. Poi il cavallo mangia. Poi la principessa c'aveva sonno, aveva la paglia per il cavallo in mano e invece gliela dà al principe.

Poi la principessa se ne va a dormire. Il principe vede il cavaliere che s'era perso la spada e il principe l'aveva trovata e ce la ridà al cavaliere.”

VERO O FALSO ?

**IL COMPUTER CI OFFRE L'OPPORTUNITA'
DI IDEARE UN REGALO
DAVVERO SPECIALE
PER LA FESTA DEL PAPA' E DELLA MAMMA.**

Già da un po' di tempo, quando ne abbiamo l'occasione (soprattutto di pomeriggio), ci divertiamo a disegnare con il computer. Così abbiamo pensato di dedicare una delle nostre "opere" pittoriche al papà e alla mamma, unita ad un messaggio trascritto dalle maestre.

Abbiamo utilizzato due programmi molto diversi tra loro: Fine Artist e Paintbrush.

Con Paintbrush (quello che si apre con l'icona del barattolo con i colori) si può disegnare con diversi strumenti (pennello, matita, gomma per cancellare, spruzzo, figure geometriche, ecc.), colorare avendo a disposizione la tavolozza di colori e scrivere usando la tastiera e scegliendo il carattere e le dimensioni della scrittura.

Anche con Fine Artist si disegna, si colora, si scrive, ma la scelta è molto più ampia: ci sono rotoli di "etichette" con tantissime immagini da poter scegliere, si può fare uno sfondo particolare (pieno di rose, o con l'erba, o con le bolle colorate, con la neve, con le cassette, ecc.) si può usare un pennello speciale (con la punta a forma di stella, di fiore, di alberello, di coccinella, ecc.), si può scegliere la sagoma di una parola scritta (a forma di cuore, di ponticello, di pesce, di automobile, ecc.) ci sono diverse decorazioni e più colori insieme per le lettere, si può inserire un fumetto... e tante, tante altre scelte a disposizione!

Obiettivi:

- Acquisire padronanza dei mezzi espressivi proposti
- sviluppare il senso estetico e cromatico
- sperimentare tecniche differenziate di pittura
- sviluppare la creatività e la fantasia
- utilizzare tecniche diverse
- sviluppare la capacità ideativa
- capacità di costruire il senso estetico personale mediante l'uso di strumenti espressivi differenziati
- sviluppare la capacità di progettare e inventare
- percepire e rappresentare a livello grafico la direzionalità
- capacità di rappresentare le posizioni nello spazio grafico
- capacità di localizzare immagini nello spazio grafico

- sviluppare la capacità di organizzazione spaziale
- capacità di organizzare lo spazio-foglio in funzione del lavoro da rappresentare
- percepire relazioni di tipo quantitativo (di più-di meno)
- sviluppare la capacità di cogliere caratteristiche percettive (largo-stretto, grande-piccolo)
- intuire le quantità relative a pochi e tanti
- capacità di cogliere i rapporti topologici tra gli elementi
- capacità di esprimere verbalmente sentimenti
- favorire l'evoluzione del linguaggio verbale mediante quello non verbale
- capacità di verbalizzare un procedimento
- capacità di verbalizzare concetti topologici e spaziali

I nostri lavori hanno partecipato anche a dei concorsi!!!

Fantasilandia e UN AMICO PER IMPARARE

Scuola dell'Infanzia



Con ritardo..... la nostra Festa del Papà !!!

CONCORSO NAZIONALE RIVOLTO AGLI ALUNNI DELLE SCUOLE
MATERNE...

SETTIMA EDIZIONE "FANTASILANDIA"

Anno Scolastico 1996/97

DEDICATO A TUTTI I BAMBINI

da parte delle insegnanti



Anno Scolastico 1995/96

PREMESSA

Cari Amici di Fantasilandia,

purtroppo con un bel po' di ritardo siamo ad inviarvi un nostro contributo al Concorso, in quanto quest'anno le macchine (ovvero computer e stampante) ci hanno assistito molto poco... anzi il computer è stato sino a pochi giorni fa dal "dottore"!!!

Ci sono comunque novità: quest'anno si sono unite alla piacevole avventura proposta da Fantasilandia altre due sezioni del nostro Plesso di Scuola dell'Infanzia, Multilab di Latina.

Dunque altri amici hanno offerto la propria opera e creatività.

Inizialmente dovevamo inviarvi un **giornalino** costruito con disegni e commenti agli stessi da parte dei nostri sessantacinque piccoli amici. Purtroppo il giornalino non è finito (forse per la fine del presente anno scolastico riusciremo ... con grande fatica ... a fare almeno una uscita).

Dunque possiamo inviarvi solo quanto realizzato in occasione della "**Festa del Papà**". Come per i due precedenti anni scolastici abbiamo utilizzato il computer, l'ormai noto "Luca Corrente" ed il programma paint.

Ad ogni quadretto con il disegno individuale dei piccoli è stata affiancata una breve lettera verbalizzata dai bambini e trascritta dalle insegnanti. I papà sono stati veramente molto felici del regalo realizzato dai nostri amici, tanto che molti hanno fatto incorniciare il regalo e lo hanno appeso in casa.

Consapevoli di non essere nei termini del concorso, inviamo ugualmente quanto sin qui realizzato solo al fine di dirvi che non ci siamo dimenticati di voi.

Con simpatia,

i bambini e le insegnanti
delle sezioni E- F- G

Ovviamente le feste non sono state proposte ai bambini solo attraverso realizzazioni informatiche. Ad Ottobre abbiamo organizzato la "Festa delle Castagne". E' stato un momento di incontro tra i bambini delle tre sezioni (E -F G) di scuola Materna ed anche una occasione per cantare e mangiare castagne tutti insieme.

A Febbraio c'è stata la Festa degli Innamorati, il famoso "San Valentino". Tutti i bambini hanno realizzato scelto il proprio partner ... San Valentino è stato un altro momento per rafforzare l'unione e l'amicizia all'interno della classe... ed anche verso l'esterno !

Ecco, poi, Carnevale..... con le maschere, gli scherzi e le canzoni...

Arlecchino, poverino,
non aveva il vestitino.
Ogni bimbo gli ha donato
un pezzetto colorato.
E la mamma
gli ha cucito
un bellissimo vestito.
E' di tanti bei colori,
come tanti sono i cuori
che han donato la letizia
con un gesto di amicizia.

E la Pasqua.

Passettino indietro: Natale. A Natale abbiamo scritto a Babbo Natale, presso il Polo Nord... ma in modo sia tradizionale che... moderno... e cioè attraverso Internet.

Prima è stato introdotto il telefono. Per comunicare con una persona, chiamandola, si può comporre il suo numero telefonico (attraverso il telefono) o scrivendo l'indirizzo del suo sito (attraverso un computer collegato ad Internet).

Dunque, a Natale abbiamo scritto a Babbo Natale attraverso Internet, abbiamo ascoltato la sua voce rimandata dal computer... e, grazie alla stampante, abbiamo ricevuto immediatamente la sua risposta (in inglese).

Qualche bambino della nostra classe ha anche inviato un messaggio al satellite Hygens; satellite che verrà "spedito" nello spazio ad Ottobre del 1997 e che recherà con sé un CD con incise tutte le lettere dei bambini del mondo che si sono collegati col sito Internet a lui destinato.

Tornando al messaggio inviato... beh, i bambini hanno invitato i marziani a scendere sulla terra per giocare con loro.

Va comunque precisato che bisognerà tornare nei prossimi anni sul tema Internet in quando quest'anno è stato solo trattato in modo molto superficiale.

E TORNAMO ORA AL TELEFONO !!!

IL TELEFONO

Dopo aver fatto un sondaggio su quanti dei bambini presenti hanno il telefono, ci siamo chiesti a cosa può servire...

"Per telefonare a papino." (Davide)

"Per chiamare il dottore." (Francesca)

"Per salutare nonna." (Martina G.)

"Mamma." (Roberto)

"Per telefonare al negozio." (Martina M.)

"Per chiamare mamma Antonella." (Chiara)

"Per chiamare la polizia." (Giulia)

"Per telefonare." (Michael)

"Per farti sapere le cose." (Luca)

"Perchè così parli con chi vuoi." (Greta)

"Per telefonare a tutti." (Alessia)

"Per chiamare tutti i numeri." (Alessandra)

"Non lo so." (Martina P.)

"Per telefonare." (Lavinia)

"Per dire le cose." (Fabrizio)

"Per telefonare a mamma, a papà, a chi te pare." (Claudia)

Obiettivi:

- capacità di esprimere i vissuti soggettivi suscitati da una esperienza vissuta
- capacità di effettuare semplici giochi di finzione
- capacità di elaborare algoritmi di istruzione per situazioni reali
- capacità di esprimere verbalmente il gioco di finzione
- capacità di discutere in gruppo le conoscenze come condivisione e costruzione dell'esperienza
- sollecitare lo scambio verbale, variando la molteplicità delle situazioni comunicative.

Ma come si fa per telefonare?

IL GIOCO DEL TELEFONO

Abbiamo trasformato i banchi della nostra classe in tanti negozi : la parrucchiera, l'estetista, il barbiere, il fruttivendolo...

In ognuno c'era il telefono, così abbiamo chiamato per

- ordinare un chilo di mele
- prendere appuntamento per farsi i capelli
- per sapere se c'era gente per farsi la barba dal barbiere
- per sapere quando era libera l'estetista per truccare

Il gioco è stato così divertente che abbiamo chiesto alla maestra di farlo anche un altro giorno.

Questa volta, però, abbiamo telefonato alla polizia, al dottore, ad un'amica, alla mamma, al papà.

LA POSTA

Un giorno è arrivata una cartolina per noi, sì , proprio per i bambini della sez.G.... e proveniva da Udine.

A scriverci erano le maestre e i bambini della scuola materna I° Maggio e dicevano di volerci conoscere!

Così gli abbiamo risposto...

Obiettivi:

- capacità di comprendere e rielaborare il "percorso di una cartolina"
- capacità di drammatizzare situazioni
- capacità di confrontare sistemi di comunicazione diversi (posta e posta elettronica)
- capacità di riconoscere e discriminare le affinità e le differenze tra cartolina , lettera e foto.

© Linda Giannini calip@mbox.panservice.it 1996-1997

Diritti riservati. Nessuna parte può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte.

All rights reserved. No part may be reproduced, in any form or by any means, without mention of this source.

Haki zote zimehifadhiwa. Hairuhusiwi kunakili sehemu yoyote bila kuitaja asili yake hii. Cuij rajtoj rezervitaj. Neniu parto povas esti reproduktita, en kiu ajn formo au per kiu ajn metodo, sen mencii ci tiun fonton.