

EDUCAZIONE AL GESTO GRAFICO AVVICINAMENTO LUDICO ALLE ATTIVITA' LOGICO-MATEMATICHE E LINGUISTICHE



Scrittura con i bottoncini

Scrittura con i bottoncini

PREMESSA

Questo progetto è rivolto ai bambini del gruppo grandi; esso ha l'obiettivo di accompagnarli, attraverso un approccio ludico e spontaneo, alla meravigliosa avventura della scuola primaria.

Sulla base delle nuove indicazioni nazionali e alla luce della trasformazione educativo pedagogica che da qualche anno ha intrapreso la nostra scuola, si è reso necessario un cambio di sguardo anche nell'ottica dell'accompagnamento dei bambini alla scuola primaria.

La nostra attuale filosofia educativa pone al centro una visione naturale ed olistica del bambino, che esalta l'unicità di ciascuno.

IL LABORATORIO "DIFFUSO"

I bambini del gruppo grandi verranno quotidianamente immersi in un ambiente naturalmente stimolante attraverso l'utilizzo di materiali naturali e di scarto, sia strutturati che destrutturati.

Alla base di ogni apprendimento ci sarà la sperimentazione diretta con il proprio corpo.

Ciascun bambino avrà l'opportunità di spaziare dal macro al micro, dalla pittura verticale alla struttura dei riferimenti nello spazio foglio, dagli atelier creativo-manipolativi, alle attività montessoriane, ai giochi morfo-sintattici e logico-matematici intuitivi di Camillo Bortolato.

Questo spazio atelieristico sarà pensato e strutturato in itinere, partendo dagli interessi e dalle passioni di ciascun bambino.

In questa innovativa visione didattico-educativa, ispirata all'attuale Reggio Children Approach, i bambini sperimenteranno spunti di apprendimento e scoperte logico-matematiche anche durante le routine quotidiane.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

Ad esempio si avvicineranno ai numeri attraverso il calendario quotidiano, scopriranno il concetto di quantità e proporzionalità attraverso il laboratorio di cucina e la gestione autonoma del pranzo montessoriano, conosceranno le figure geometriche osservando la natura, interiorizzeranno il concetto di ritmo attraverso giochi con materiali destrutturati etc...

I bambini giocheranno con la fonetica e impareranno a riconoscere i suoni della lingua parlata senza anticipare la scrittura formale.

Il dialogo tra pari, l'ascolto di storie, la varietà di giochi sonori, alleneranno l'orecchio del bambino rendendolo attento e competente al riconoscimento delle singole parole e della loro struttura morfosintattica.

Le attività proposte potranno essere sia libere che guidate dall'insegnante, secondo una precisa consegna data.

Questa seconda modalità aiuterà bambino a riconoscere e gestire al meglio le proprie emozioni di fronte ad una richiesta da parte dell'adulto.

Altro aspetto di fondamentale importanza sarà accompagnare il bambino a riconoscere nell'errore una risorsa preziosa di apprendimento.

ISPIRAZIONE PEDAGOGICA

Il presente progetto si ispira ai seguenti metodi

METODO ANALOGICO (Camillo Bortolato)

Il Metodo Analogico è un approccio didattico basato su metafore, immagini e analogie che permette ai bambini di apprendere in modo spontaneo e intuitivo, proprio come fanno con il gioco o con la lingua parlata. Sfrutta le capacità naturali del bambino senza bisogno di lunghe spiegazioni verbali da parte dell'insegnante. Presenta le conoscenze nella loro interezza e complessità naturale, evitando la frammentazione in micro-lezioni.

Il bambino è protagonista; esplora, manipola e scopre autonomamente, mentre il docente assume il ruolo di guida discreta.

Strumenti: Abecedario illustrato, cartellone delle storie, linea dei numeri, libro delle domande...

ERVE TULLET

L'educazione al gesto grafico secondo questo approccio trasforma il segno grafico in un gioco creativo che parte dal movimento libero per arrivare al completo controllo spaziale.

Viene utilizzato innanzitutto il **movimento corporeo per interiorizzare forme e segni**.

Si parte dalla conoscenza del punto come elemento di partenza per arrivare a linee verticali, orizzontali, aperte, chiuse e forme via via più complesse.

Fondamentale in questo approccio è la creatività e libertà interpretativa.

Il bambino sperimenta i colori e le forme senza rigidi modelli, ma seguendo regole ludiche intuitive utilizzando materiali naturali destrutturati.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

REGGIO CHILDREN APPROCH (RE MIDA) L. MALAGUZZI

L'educazione al gesto grafico secondo Loris Malaguzzi, fondatore di Reggio Children Approach, non è un semplice esercizio tecnico di scrittura o di disegno, ma un **atto espressivo, comunicativo e cognitivo** fondamentale attraverso cui il bambino esplora e interpreta il mondo.

Per Malaguzzi, la grafica non è un addestramento motorio in vista della scuola primaria, ma uno dei **"cento linguaggi"** con cui i bambini esprimono la loro creatività e interpretano il mondo. Il segno grafico nasce dal corpo, dall'esplorazione e dalla meraviglia.

Tracciare un segno significa affermare la propria presenza e il proprio apprendimento: *"Io sono qui, sto imparando, sto facendo"*. I bambini costruiscono la propria intelligenza attraverso l'azione coordinata delle mani, dei segni e del fare concreto.

Strumenti: materiale destrutturati, tappetini, tavolo luminoso, Atelier

METODO MONTESSORI

L'educazione al gesto grafico secondo il metodo Montessori prepara il bambino alla scrittura attraverso l'educazione dei sensi e il movimento libero, senza forzature.

Maria Montessori ha ideato il concetto di "scrittura spontanea", un processo che esplode naturalmente quando i sensi e i muscoli di ciascun piccolo alunno sono pronti.

Ogni bambino ha diritto ad un proprio apprendimento in un tempo disteso e stimolante.

Strumenti: Lettere Smerigliate, Tracciati sulla Sabbia, Tavolette, Vassoi, giochi di classificazione etc...

OBIETTIVI

- λ Conoscere e riconoscere le parti del corpo
- λ Saper rappresentare il proprio corpo
- λ Saper rappresentare una successione di elementi con ritmo semplice e alternato/complesso
- λ Conoscere e riconoscere le figure geometriche
- λ Saper comporre con le figure geometriche
- λ Saper utilizzare le proprie mani come strumento per poter contare
- λ Riconoscere le quantità
- λ Tradurre le quantità in numero
- λ Saper riconoscere e nominare i numeri fino a 10
- λ Interiorizzare i primi elementi di classificazione ed insiemistica
- λ Organizzare gli oggetti secondo i criteri topologici
- λ Saper riordinare una sequenza cronologica (prima/dopo, ieri/oggi/domani)
- λ Portare a termine esercizi di precisione affinando la coordinazione oculo manuale
- λ Eseguire in modo corretto un dettato grafico
- λ Acquisire una corretta prensione della matita
- λ Aver cura del proprio materiale (astuccio, matite etc...) e di quello comune
- λ Utilizzare correttamente e in autonomia forbici, colla e temperino
- λ Portare a termine in modo ordinato una consegna
- λ Scoprire ed interiorizzare i primi segni grafici della lingua scritta



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

- λ Saper scrivere in autonomia il proprio nome
- λ Saper rappresentare graficamente brevi racconti
- λ Saper riflettere sull'aspetto sonoro delle parole (consapevolezza meta - fonologica e fonologica)
- λ Sviluppare il pensiero computazionale
- λ Ascoltare, comprendere, rielaborare e comunicare esperienze, vissuti e narrazioni
- λ Riconoscere i rapporti causa-effetto
- λ Sviluppare la consapevolezza dei propri sentimenti ed esprimerli in modo adeguato
- λ Comprendere che le emozioni degli altri sono diverse dalle proprie
- λ Comprendere e rispettare le regole del vivere insieme
- λ Rafforzare l'autostima e la fiducia nel rapporto con gli altri
- λ Promuovere abilità di gestione dei conflitti.

ATTIVITA'

Sulla base degli obiettivi sopra citati il collegio docenti ha concordato che le attività verranno pensate, proposte e programmate in itinere, partendo dall'ascolto, dall'osservazione e degli interessi dei bambini del gruppo grandi.

Ci ispireremo ai pedagogisti citati, strutturando proposte di attività mirate al raggiungimento di tutti i prerequisiti necessari per un sereno ingresso alla scuola primaria.

CAMILLO BORTOLATO:

- Abecedario tradizionale e murale per scoprire ed allenare la fonetica: strumento per conoscere e memorizzare le lettere dell'alfabeto nell'arco di qualche minuto, aiutati dalle immagini gioco che caratterizzano ogni lettera.
- Cofanetto Fare, Contare e Pensare:
 - . Fare: attraverso attività ludiche il bambino potrà sperimentarsi in attività grafiche che lo aiuteranno a sviluppare proprio queste ultime attraverso osservazione e precisione
 - . Contare: giochi ed attività intuitive con le palline e l'utilizzo delle dita entro la quantità dei dieci
 - . Pensare: classificare oggetti, sequenze logiche, attraverso indovinelli logico-matematici.
- Matematica motoria: scoprire ed interiorizzare la linea dei numeri attraverso la sequenza verbale, il riconoscimento delle quantità e la loro rappresentazione

HERVE TULLET:

- La Geometria dal punto, alla linea alla figura geometrica: attraverso l'utilizzo di arte e colori il bambino unirà il gesto grafico, il corpo e il gioco spontaneo, trasformando la geometria in un'esperienza artistica e sensoriale



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

- Esplorazione corporea e grosso motorio: prima di usare il foglio, le forme (cerchi, linee, spirali) si tracciano per terra camminando lungo un percorso tracciato con lo scotch di carta o disegnato con il gesso, oppure muovendo le braccia in aria.
- Dal punto alla linea alla forma: ispirandosi a libri come *Disegna* o *La fabbrica dei colori*, si parte da un semplice punto o da un cerchio per poi ingrandirlo, moltiplicarlo o riempirlo di colore collettivamente.
- gioco delle intersezioni e del colore: si invitano i bambini a sovrapporre forme geometriche diverse, colorando o tracciando le intersezioni (ispirato a *La fabbrica dei colori*) per scoprire come nascono nuove figure e sfumature.

LORIS MALAGUZZI

Le attività grafiche e di motricità fine passano attraverso l'allestimento di contesti ricchi e stimolanti, spesso proposti all'interno dell'Atelier

- Esplorazione dei supporti e delle consistenze: I bambini sperimentano il tratto su superfici diverse. Come suggerito nei percorsi di Diversamente grafica di Reggio Children, si utilizzano la leggerezza della carta velina, la trasparenza della carta da lucido o la "grattosità" del cartone ondulato per attivare sinestesie e immagini mentali.
- Tracce con materiali naturali e di recupero: Lasciare segni sulla farina gialla, sulla terra, sulla sabbia, o usare rami, argilla e fili di ferro per "disegnare nello spazio". Questo allena la coordinazione oculo-manuale e la prensione in modo tridimensionale.
- Luce e trasparenze: L'uso del tavolo luminoso o delle lavagne luminose permette ai bambini di ricalcare forme naturali (foglie, radiografie, conchiglie), indagando il contorno delle cose attraverso il contrasto e la meraviglia visiva.
- La narrazione del segno: Il disegno e il segno grafico sono sempre legati ad una narrazione. Un cerchio non è solo una figura geometrica da copiare, ma diventa un personaggio, una storia, una città o un grattacielo da esplorare.
- L'Atelier come spazio-chiave: Un luogo estetico e di ricerca attrezzato con materiali naturali e di riciclo, dove l'insegnante veste i panni del "regista" che sostiene la curiosità senza imporre modelli predefiniti

MONTESORI:

- Utilizzo delle Lettere Smerigliate
- Travasi di solidi o liquidi, infilzare perle, allacciare telai delle vestizioni, spugnare, spremere.
- Tracciati sulla Sabbia o Semolino per sperimentare il segno in uno spazio libero da ansie da prestazione, dove l'errore si cancella con un semplice movimento della mano.
- Pranzo con auto-porzionamento del cibo così poter allenare sia coordinazione oculo-manuale che gestione delle quantità



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

- Tavolette con i numeri da 0 a 9 intagliati: il bambino passa le dita sul contorno per memorizzare il movimento della scrittura attraverso il tatto.
- *Il vassoio di sabbia*: tracciare con il dito la forma del numero nella sabbia.
- Le attività con le pinzette in stile Montessori nella scuola dell'infanzia sono esercizi di vita pratica e motricità fine fondamentali per coordinazione oculo-manuale, concentrazione e potenziamento della presa a tre dita
- Travasi di piccoli oggetti: Spostare pon-pon, palline di legno, perle, ceci o fagioli da una ciotola all'altra usando pinzette di plastica o di legno.
- Classificazione per colore: Raccogliere elementi colorati con la pinzetta e riporli in contenitori o provette abbinati per colore
- Sequenze e schemi: Ricreare sequenze logiche o di colore posizionando gli oggetti su apposite carte modello.
- Pesca magnetica o meccanica: Afferrare oggetti di forme particolari (come piccoli pompon o sagome di carta) per inserirli dentro fessure o barattoli stretti
- gioco dello specchio: Il bambino si osserva allo specchio compiendo movimenti lenti e guidati (toccare il naso, sollevare una spalla) per collegare l'immagine visiva alla sensazione corporea interna.
- tracciamento della sagoma: Un compagno disegna la sagoma del bambino disteso su un grande foglio di carta da pacco; il bambino decora poi la propria sagoma posizionando autonomamente le parti del viso o i vestiti di carta.
- cartoncini dei puzzle anatomici: L'uso degli incastri lignei del corpo umano (Montessori) permette di smontare e ricomporre le parti anatomiche (testa, torace, arti) allenando il tatto e la mente logica.
- I giochi di silenzio e movimento: Esercizi a piedi nudi su linee tracciate a terra (la "linea") per sviluppare l'equilibrio, il controllo dei singoli passi e la percezione del proprio baricentro nello spazio.

GIOCHI DI FONETICA:

- Ascolto e riconoscimento: Identificare i suoni all'inizio o alla fine delle parole.
- Rime e ritmo: Scoprire la somiglianza fonetica tra parole in rima tramite filastrocche e canti.
- Lunghezza delle parole: Distinguere tra parole corte e parole lunghe (es. *re* vs *ippopotamo*)
- Il gioco delle vocali: I bambini siedono in cerchio e pronunciano insieme una vocale, variando il tono o il volume della voce.
- Caccia al suono iniziale: Abbinare oggetti o immagini che iniziano con lo stesso suono (es. tutti gli oggetti con la "A" di anatra).
- Filastrocche e scioglilingua: Utili per aumentare la fluidità articolatoria e il senso del ritmo.
- Approcci multisensoriali: Metodi come Jolly Phonics associano a ogni suono una storia, un'immagine, un gesto e una canzone.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

UN PACCHETTO SEGNI E DISEGNI

Questo semplice gioco è un dettato grafico che ciascun bambino dovrà disegnare in un pacchetto di carta che si piega e si svolge, come a ingoiare tutti i disegni.

Questo pacchettino è destinato a raccogliere un disegno su consegna in ciascuna delle piccole 16 pagine che si sono venute a formare.

I disegni verranno fatti dai bambini sotto dettatura, con matita grafite in un contesto raccolto e silenzioso.

Questa attività verrà proposta a tutti i bambini nel mese di novembre su formato A3, e a fine anno su formato A4.

Comparare il dato finale con quello iniziale permetterà di puntare l'attenzione sul movimento di crescita del bambino.

Scrivere infatti, oltre a un'abilità della mano, implica saper pensare a cosa si scrive;

leggere significa decifrare un messaggio e richiede un'abilità nel comprendere e soprattutto essere incuriositi dal pensiero dell'altro.

La valutazione complessiva dello sviluppo del bambino necessita ovviamente di elementi ben più ampi.

Questo semplice strumento può però fornire una serie di interessanti elementi:

la comprensione di alcuni concetti spaziali, il rispetto della linea terra, la comprensione di parti minime del discorso (singolare, plurale, negazione etc...)

Queste informazioni potranno essere di aiuto agli insegnanti per avere elementi più oggettivi di conoscenza delle abilità grafiche dei bambini.