



Neuronnes
VERSO I PREREQUISITI

IN VIAGGIO VERSO I PREREQUISITI. UNA GIRANDOLA DI ESPERIENZE.

IN VIAGGIO CON



Neuronnes

Una **girandola**
di **esperienze**

I giovedì
dell'Infanzia

R RAFFAELLO
FORMAZIONE

incontro formativo

16 NOVEMBRE

h. 17.30



Patrizia
Granata



Laura
Mattera



Francesca
Maritan



Anna
Busolli



Elena
Zappaterra



PRONTI PER LA CLASSE PRIMA? LA SCUOLA PRIMARIA VI ASPETTA!

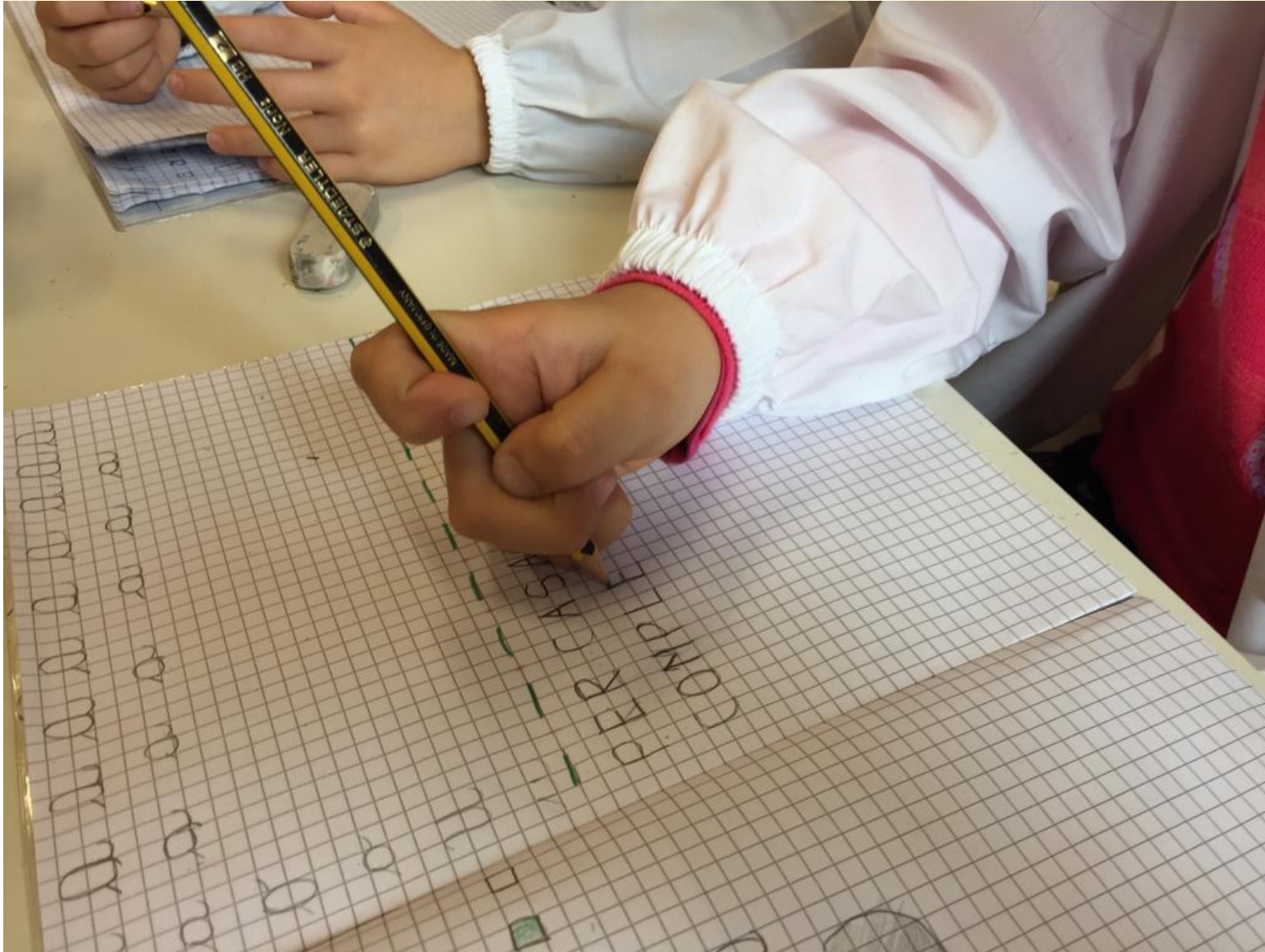
Quali sono i criteri attraverso
cui possiamo dire se bambini e
bambine sono pronti per la
classe prima?



Durante il periodo pre-scolare ci si occupa dello sviluppo e del consolidamento di una serie di abilità e competenze, necessarie a sostenere gli apprendimenti che bambini e bambine andranno ad acquisire alla scuola primaria.



Neurones
VERSO I PREREQUISITI





Ripensando alla nostra esperienza di insegnanti di Scuola Primaria, spesso succede di incontrare bambini e bambine che **non hanno un'adeguata prensione della matita**, ossia la presa tripode (pollice, medio, indice). Una volta arrivati alla Scuola Primaria, questo può costituire **un ostacolo nell'apprendimento della scrittura** e una **grafia poco chiara e difficilmente leggibile**.

Correggere un'impugnatura non corretta richiede **fatica** da parte del bambino e, a volte, porta anche a sentimenti di frustrazione.

Pertanto, se alla Scuola dell'Infanzia ci accorgiamo che il bambino o la bambina tende ad avere un'impugnatura non adeguata, possiamo provare a correggerla durante lo svolgimento di attività come la seguente, proponendo l'utilizzo del gommino.



Nella nostra esperienza capita spesso di incontrare, nella classe prima della Scuola Primaria, bambini o bambine che **non sanno utilizzare correttamente le forbici**. Se le forbici non sono utilizzate in modo corretto, anche nelle semplici attività di ritaglio proposte alla Scuola Primaria, i bambini e le bambine potrebbero vivere situazioni di disagio, sia rispetto al proprio elaborato, sia nel confronto con i compagni che, al contrario, sanno usare correttamente le forbici.

Allenare bambini e bambine a un utilizzo corretto delle forbici vuol dire allenare soprattutto le **abilità di motricità fine**, fondamentali inoltre per l'apprendimento della scrittura. Un esempio di attività è il ritaglio di immagini fotocopiate e, considerando che siamo all'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, possiamo proporre diverse figure e forme come quelle geometriche.



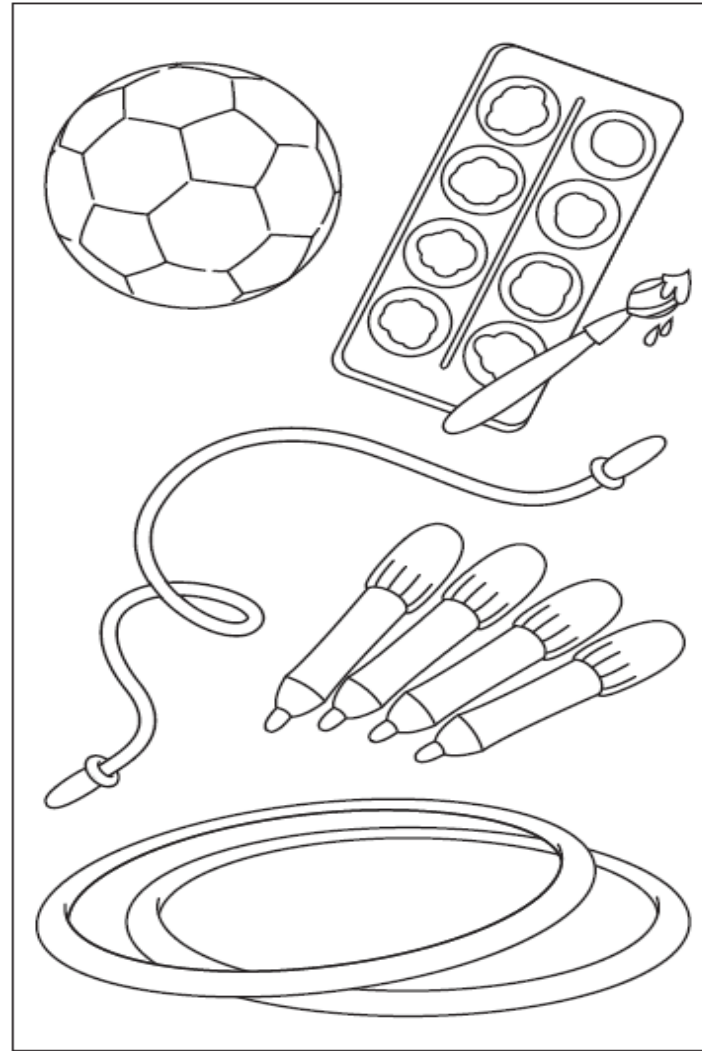
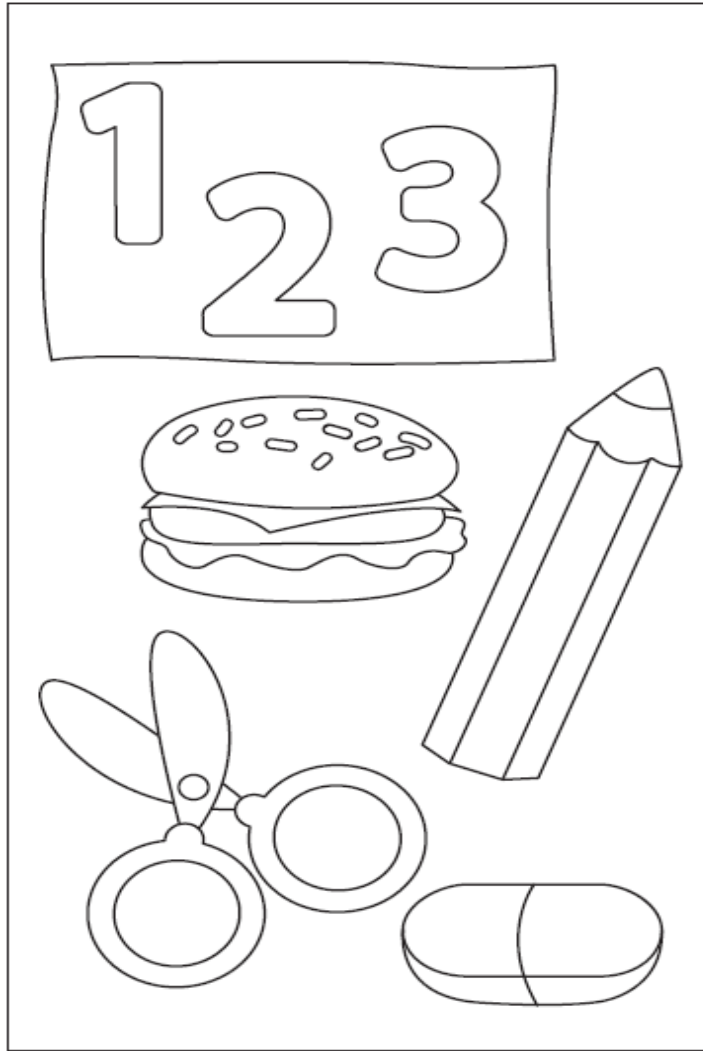
A volte succede di incontrare bambini e bambine che **non riescono a tenere in ordine il materiale sul tavolo di lavoro**. Se questo succede, possiamo trovarci di fronte a situazioni in cui il materiale cade, il bambino si distrae e, di conseguenza, distrae anche chi gli sta intorno.

L'**ordine** nell'ambiente **facilita la concentrazione** e, di conseguenza, l'**apprendimento**. Alla Scuola dell'Infanzia, quindi, è importante predisporre l'**allestimento dell'ambiente in maniera funzionale all'attività da proporre**, in modo che non ci siano elementi di distrazione. Inoltre, è altrettanto importante **rendere il riordino degli ambienti parte dell'attività**.

Un esempio di attività:



• Colora solo ciò che serve per disegnare e colorare





Non dimentichiamoci gli esperimenti! A bambini e bambine piacciono molto.
Per eseguirli utilizziamo un approccio trasversale ai campi di esperienza.

AIUTO! IL PEPE SCAPPA!

COSA SERVE PER L'ESPERIMENTO

- piatto con acqua
- detersivo per piatti
- pepe



Procedimento

- 1 Predisporre un piatto pieno d'acqua con cosparso il pepe.
- 2 Far immergere il dito nell'acqua e far osservare che non accade nulla di particolare.
- 3 Riprovare dopo aver messo una goccia di detersivo sul dito e notare che questa volta il pepe si allontana.



La conoscenza del mondo

Quale parte dell'esperimento ti ha più incuriosito? Cosa hai scoperto? Racconta.



Immagini, suoni, colori

Rappresenta l'esperimento con un disegno.



I discorsi e le parole

Racconta le varie fasi dell'esperimento.



Partire
dall'esperienza per
consentire un
apprendimento
significativo,
capace di dare
senso alle
conoscenze!



E' necessario un approccio che favorisca collegamenti e connessioni tra i campi d'esperienza per un apprendimento significativo.



L'ARANCIA CON IL SALVAGENTE

COSA SERVE PER L'ESPERIMENTO

- arancia intera
- bacinella d'acqua

Procedimento

- 1 Immergere l'arancia nella bacinella. L'agrume galleggerà.
- 2 Sbucciare l'arancia solo a metà e immergerla nella bacinella. Cosa succede?
- 3 Togliere la buccia e rimettere il frutto in acqua. L'arancia non galleggerà più!
- 4 Dopo varie ipotesi fatte da bambini e bambine, spiegare come la buccia spugnosa dell'arancia riesce a fare da "salvante".



Il corpo e il movimento

Quali sono i cibi che fanno bene alla salute? Realizza insieme ai compagni un cartellone.

La conoscenza del mondo

Conosci l'arancia grazie ai cinque sensi.

La conoscenza del mondo

Prova a immergere in acqua una graffetta, un pezzo di polistirolo e un tappo di sughero. Che cosa succede? Che cosa significa galleggiare?

La conoscenza del mondo

Dalla forma dell'arancia alla sfera: osserva intorno a te quali altri oggetti hanno la forma dell'arancia.



IL TORNEO DELLE ESPERIENZE

APPRENDERE INSIEME
ESSERE SQUADRA
CONDIVIDERE OBIETTIVO





Neurones VERSO I PREREQUISITI

In viaggio con Neurones verso i prerequisiti

Per **introdurre e accompagnare i bambini nei percorsi di apprendimento** e quindi nell'affrontare le varie attività, vi proponiamo una breve storia che ogni docente può adattare in base alla propria progettazione didattica, ai bisogni, ai progetti che la scuola stessa decide di proporre a bambini e bambine, all'organizzazione degli spazi all'interno della scuola e ai tempi.

Di seguito la presentazione del progetto da leggere ai bambini...

Divertitevi a modificarla come meglio credete!



Neurones, protagonista principale della nostra storia, è un neurone che si sta preparando a partecipare a un torneo delle esperienze.

Ma cos'è un neurone? È una cellula chiacchierona a cui piace stare connessa con le sue amiche e trasmettere al cervello tutti gli stimoli interni, come ad esempio avere fame, ed esterni come ad esempio vedere un panino!

Ogni bambino e ogni bambina, può decidere come personalizzarlo: colorarlo, aggiungere tutti i particolari che vuole, trovare le caratteristiche e le particolarità che possono renderlo speciale!

Neurones incontrerà altri neuroni specialisti di alcune aree specifiche.

Le aree specifiche sono come delle palestre, dove ci si può allenare in vista del torneo.

Notate bene: il colore degli occhiali cambia in base alla palestra in cui si trova!



Il sé e l'altro



Il corpo e il movimento



Immagini, suoni, colori



I discorsi e le parole



La conoscenza del mondo

E poi sapete cosa sono le abilità? Sono delle attività fatte di numeri, di parole, di emozioni, di salti, di corse, di esperimenti, di disegni e molto altro ancora.



Il torneo, invece, è un gioco al quale si può partecipare da soli, in coppia o con tutti gli amici della sezione o della scuola.

Lo scopo non è VINCERE, ma GIOCARE per scoprire cosa sapete e cosa sapete fare.

Per giocare servono:

- un tabellone
- le carte divise per colore in base alle palestre
- le pedine
- un dado



Se si gioca da soli, ogni giocatore risponde alle domande per sé.

Se si gioca in squadre si elegge un portavoce per ogni squadra che ha il compito di raccogliere i suggerimenti e dare la risposta finale.

Il dado serve ai singoli giocatori o alle squadre per avanzare sul tabellone.

Le carte contengono domande o richieste che si riferiscono ai campi di esperienza, ovvero le palestre dove fare esperienze diverse.

In ogni palestra c'è un neurone specializzato che ci aiuta a prepararci prima di poter partecipare al torneo finale.

Infatti, prima di iniziare la preparazione per il torneo, dobbiamo capire cosa ognuno di noi conosce rispetto ai numeri, alle parole, ai suoni, al disegno, alle emozioni, ecc.



Durante e al termine del gioco tutti voi bambini e bambine siete invitati a riflettere sulle risposte date, sulle difficoltà incontrate, confrontandovi e fissando le conoscenze acquisite.

Il gioco termina quando un giocatore o una squadra arriva per primo al traguardo e conquista la girandola delle esperienze!



Ma prima di tutto, per poter partecipare a questo torneo è necessario aver voglia di divertirsi.

Siete pronti a giocare? E a prepararvi nelle varie palestre? Pronti! Iniziamo a giocare!



Neurones
VERSO I PREREQUISITI

