

## IC RUDIANO (BS)

### INDICAZIONI PER UN PERCORSO IN CLASSE PRIMA

|  | <b>INDICAZIONI</b>  |
|--|---|
| <b>FORMAZIONE CLASSI</b>                                   | Rotazione reale per 10 giorni senza dare idea di possibili classi. I gruppi cambiano ogni giorno. Tutti gli insegnanti vedono tutti i bambini. Si sperimentano diverse combinazioni di bambini.   |
| <b>OSSERVAZIONI</b>  | Le osservazioni devono essere legate ai prerequisiti imprescindibili dal punto di vista cognitivo, agli aspetti di autonomia emotiva e relazionale, all'autonomia organizzativa e pratica (prove I.P.D.A. <b>All.1</b> ).<br>Importante rilevare abilità metafonologiche (progetto Parolandia).   |
| <b>BAMBINI CHE NON HANNO FREQUENTATO LA SCUOLA MATERNA</b> | Questi 10 giorni servono per far vivere loro esperienze imprescindibili e di prerequisito agli apprendimenti base. E' fondamentale che si strutturi il format operativo legato alla scuola (regole di base – script procedurali - più schemi operativi di base, anche attraverso l'uso delle routine)<br><b>All. 2</b>  |
| <b>BAMBINI CHE NON PARLANO LINGUA ITALIANA</b>             | In questi 10 giorni, attraverso il gioco, si pongono le basi per lo sviluppo del lessico strumentale minimo legato al soddisfacimento di bisogni primari e al lessico scolastico (vado al bagno, quaderno, matita, maestra, banco, sedia, pastelli, ...). Avere a disposizione da subito flash card che i bambini possono utilizzare per la comunicazione (tipo comunicazione aumentativa). Parallelamente portare avanti osservazioni legate all'aspetto cognitivo e relazionale di questi bambini(vedi All. 1)  |
| <b>SFONDO INTEGRATORE</b>                                  | Utilizzare uno sfondo integratore, meglio se sul personaggio anche fantastico ma legato all'ambiente quotidiano (scuola ... per poter dare spazio al lavoro sul lessico per i bambini non italiani); si presta attenzione all'apprendimento della lingua funzionale. (Vedi <u>MAPPA dei concetti</u> allegata)  |
| <b>MOTIVAZIONE</b>   | La motivazione è legata alla relazione: creare un rapporto significativo con le insegnanti, con il personaggio dello sfondo integratore.<br>Il gioco deve sostenere tutte le attività e l'approccio deve essere prevalentemente ludico sia di movimento che al banco (giochi di attenzione, di organizzazione, di pianificazione, manuali, ...)<br>L'uso del quaderno deve essere salvaguardato perché fa parte dell'immaginario collettivo legato alla scuola elementare. Nei primi 10 giorni si usa per disegnare, per scrivere il proprio nome, per scrivere la data e il nome del paese. Per scrivere il nome del personaggio dello sfondo integratore. |
| <b>DISEGNO</b>   | Ogni bambino disegna e, molte volte, anche spontaneamente. In qualsiasi condizione, si possono effettuare osservazioni che mettono in risalto alcune caratteristiche del suo modo di essere e di porsi. <b>(All.3)</b>  |
| <b>APPROCCIO ALLA SCRITTURA</b>                            | L'approccio alla scrittura di 3 o 4 parole deve essere globale (nome proprio, nome del paese, nome del personaggio, nome del mese, ...).  |
| <b>PERCORSI</b>  | <b>DI</b> Percorso della lettura:   |

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>SIMBOLIZZAZIONE</b> | <p>Lettura di tracce e impronte<br/>         Interpretazione di simboli presenti nell'aula<br/>         Interpretazione dei simboli più convenzionali (etichette e simbologia negli elettrodomestici ecc)<br/>         Gioco del supermercato e lettura per anticipazione dei contenitori<br/>         Riconoscimento di parole usate a scuola<br/>         Lettura per anticipazione di libri solo disegnati presenti in sezione<br/>         Ascolto della lettura dell'adulto</p>  |
| <b>ROUTINE</b>         | <p>Introdurre sin dal primo giorno routine che servano anche ai bambini che non hanno esperienza per strutturare organizzativamente temporalmente e spazialmente la giornata. E' rassicurante dal punto di vista emotivo e facilita la costruzione di una mappa mentale dell'organizzazione scolastica.</p> <p>Es.      quotidianamente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Accoglienza con canti nell'atrio (attività di osservazione metafonologica)</li> <li>○ Momento della creazione dei gruppi in atrio</li> <li>○ Momento della conoscenza del gruppo nell'aula</li> <li>○ Attività al banco di manualità e/o corale-orale (sviluppo di abilità operative, schemi di interazione di gruppo, schemi procedurali, turni di parola)</li> <li>○ Ricreazione in spazio non strutturato</li> <li>○ Gioco guidato di movimento e scoperta in spazi liberi (palestra, cortile, aula con banchi spostati) – caccia al tesoro, ...</li> <li>○ Rappresentazione grafica dell'esperienza sul quaderno con routine di scrittura (data, nome, scrittura spontanea)</li> <li>○ Gioco libero per il defaticamento</li> <li>○ Saluto e scambio dei vissuti</li> <li>○ Aggiornamento del datario e della linea del tempo</li> </ul> |

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| <b>Al.1</b><br><b>QUESTIONARIO OSSERVATIVO IPDA (versione rivista)</b><br><b>(Terreni, Tretti, Corcella, Cornoldi, Tressoldi, 2002)</b> |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| ISTITUTO COMPRENSIVO RUDIANO<br>SCUOLA PRIMARIA   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| SEZIONE   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| INSEGNANTE  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| LOCALITA'   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| DATA  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| <b>COMPORAMENTO</b>   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1. Sa eseguire un'attività senza distrarsi o distrarre i compagni   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2. Segue abitualmente le istruzioni e le regole che gli vengono date in autonomia   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3. Ha una buona capacità di cooperare con i suoi compagni (si relaziona ed è disponibile con i compagni)                                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 4. Si adegua facilmente alle nuove situazioni   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| <b>MOTRICITÀ</b>  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 5. Ha una buona coordinazione generale dei movimenti  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 6. Ha una buona capacità nei compiti di motricità fine (ad esempio, nell'utilizzo delle forbici o nell'infilare le perline)             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

**COMPRESIONE LINGUISTICA**

7. Ascolta e segue le conversazioni

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

8. Comprende le comunicazioni orali

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**ESPRESSIONE ORALE**

9. Sa raccontare un episodio a cui ha assistito o al quale ha preso parte

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

10. Riesce a esprimere in modo chiaro propri pensieri, sentimenti ed esigenze

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**METACOGNIZIONE**

11. Quando non capisce qualcosa, sembra rendersene conto (chiede chiarimenti, dimostra in qualche modo di non aver capito)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

12. Di fronte a situazioni che lo mettono in difficoltà non tende ad abbandonare il compito, ma a persistere in questo

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| <b>ALTRE ABILITÀ COGNITIVE</b>  |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 1. Riesce a imparare brevi filastrocche a memoria   |  |  |  |
| 2. Riesce a disegnare una figura umana in cui siano riconoscibili la testa, il corpo, le braccia e le gambe   |  |  |  |
| 3. Sa sfruttare adeguatamente lo spazio del foglio e del quaderno in generale, quando disegna o scrive  |  |  |  |
| <b>PRE-ALFABETIZZAZIONE</b>   |  |  |  |
| 4. Dimostra di saper discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere all'interno delle parole (ad esempio: belle/pelle, casa/cosa) |  |  |  |
| 5. Sa percepire e ripetere esattamente parole nuove subito dopo averle sentite  |  |  |  |
| 6. Capisce che le parole sono composte da suoni (fonemi) separati   |  |  |  |
| 7. Riesce a scrivere il suo nome  |  |  |  |
| 8. Riesce a copiare una semplice parola (ad esempio "tavola" scritta in stampato maiuscolo)   |  |  |  |
| <b>PRE-MATEMATICA</b>   |  |  |  |
| 9. Sa effettuare semplici classificazioni.  |  |  |  |
| 10. Sa seriare oggetti, materiali entro 4 elementi.   |  |  |  |
| <b>TOTALE 22 ITEM</b>   |  |  |  |
| <b>OSSERVAZIONI</b>   |  |  |  |
| Vengono segnati i livelli di eccellenza e di difficoltà   |  |  |  |

## Legenda

- per le difficoltà rilevate      + per le eccellenze

## ATTIVITA'/ ROUTINE IN CLASSE PRIMA E CAPACITA' COINVOLTE

---

### Presentazione di una storia

- Capacità di ascolto di un brano di breve durata
- Capacità di riconoscere i personaggi del racconto
- Capacità di ricordare gli eventi principali del racconto
- Capacità di ascoltare senza disturbare lo svolgimento dell'attività
- Capacità di rispettare le regole durante l'attività guidata dall'insegnante

### Costruzione di un oggetto significativo legato allo sfondo integratore

- Capacità di colorare dentro gli spazi
- Capacità di ritagliare seguendo una linea
- Capacità di incollare
- Capacità di discriminare i colori

### Memorizzare filastrocche

- Capacità di ascolto di brevi sequenze
- Capacità di memorizzazione brevi sequenze
- Capacità di ripetere suoni in sequenze
- Capacità di discriminare suoni

### Attività motoria (attraverso esercizi motori)

- Capacità di eseguire percorsi strisciando
- Capacità di eseguire percorsi saltando
- Capacità di eseguire il percorso fatto da un compagno
- Capacità di fare delle forme con il corpo
- Capacità di eseguire percorsi con movimenti misti

### Creazione e utilizzo di spazi dedicati in classe ( spazio lettura, spazio morbido, spazio delle costruzioni, spazio dei giochi in scatola .....)

- Capacità di gestire autonomamente gli spazi dedicati in classe
- Capacità di rispettare le regole per chi frequenta tali spazi
- Capacità di gestire autonomamente il rapporto con i compagni
- Capacità di gestirsi all'interno di questi spazi
- Capacità di trovare regole comuni per gestire e gestirsi nei diversi spazi

### Acquisizione di semplici canzoni accompagnate dalla gestualità

(battaglia di magenta – zigo zago – ci son 2 cocodrilli – pirolì – lo sceriffo – se sei felice – la danza del serpente)

- Capacità di ascoltare
- Capacità di ripetere parole correttamente
- Capacità di memorizzare semplici sequenze in successione
- Capacità di mettere in corrispondenza gesti o azioni con le sequenze musicali
- Capacità di cantare al tempo dei compagni

### Utilizzo di materiale adatto alla manipolazione come : pasta matta, plastilina.....

- Con gli elementi messi a disposizione degli insegnanti , capacità di seguire le indicazioni date per ottenere la pasta matta
- Capacità di realizzare diversi oggetti ( palline, letterine, cubetti...) sviluppando motricità fine
- Capacità di osservare, con lo stimolo dell'insegnante, il mantenimento della quantità
- Capacità di creare sequenze ritmiche con gli oggetti costruiti
- Capacità di seriare per spessore, grandezze, lunghezze ...

### Costruzione della linea del tempo e del datario

- Capacità di creare corrispondenza tra colore e giorno
- Capacità di creare corrispondenza tra giorno e fatti
- Capacità di discriminare colori
- Capacità di mettere in successione due fatti

## Giochi

---

### • **La strega, il vampiro**

Ogni b. è collocato in un cerchio, l'insegnante (vampiro) cammina negli interspazi dei cerchi variando la direzione e a sorpresa allarga le braccia (ali), i b. davanti devono accovacciarsi, mentre rimangono in piedi quelli dietro di lei. Chi sbaglia viene eliminato (abituarsi a vedere il piano corporeo dell'altro). Far assumere il ruolo della strega-vampiro a un bambino per volta; far decidere quale codice motorio adottare in relazione a davanti-dietro.

Il riferimento cambia e non dipende da me, io devo saper cogliere me stesso in relazione a...

La POSIZIONE è la relazione rispetto a.

Verificare: se il b. è in grado di individuare il piano corporeo dell'altro

Giugno 2012 Dott.ssa L. Metelli con la collaborazione del gruppo classi prime

## • Ritmi che si mantengono

- Palleggiare con la palla cercando di farlo tante volte (abilità complessa che ben si raggiunge a 7-8 anni)
- Fare un salto in avanti a canguro, poi passo in avanti con una gamba, poi pareggiare i piedi in avanti e via di seguito: canguro, passo, piedi pari...Prima accompagnato da un ritmo con il tamburo, poi con le mani, poi con la voce che cadenza il ritmo poi il b. deve farlo senza accompagnamento
- Eseguire un salto in alto, poi allargare le braccia, fare un piegamento sulle gambe e via di seguito.
- Battere un ritmo a tre con le mani (2 battiti, 1 movimento in avanti) accompagnato dalla voce che scandisce il tempo, poi dal tamburo. Sostituire il movimento della mano in avanti con il suono del triangolo e chiedere al b. di riprodurre con la voce tale suono. Far girare il bambino in modo che egli senta ma non veda battere il ritmo, e verificare se sa mantenere il ritmo, se sa in quale momento deve effettuare il suono del triangolo con la bocca, e se rispetta il ritmo scandito in precedenza.

**Gioco del pendolo:** far oscillare un sacchetto di sabbia lungo un percorso tracciato con dei bastoni che disegnano una pista diritta, poi una pista con curva. Il bambino deve attraversare il percorso cercando di non farsi colpire dal sacchetto di sabbia oscillante.

Verificare: la capacità previsionale del b., se viene colpito, se evita ecc..

## **LE FORZE:**

*La lotta è uno strumento indispensabile per conoscere se stessi, non deve essere fatta per offendere gli altri, ma perché si misura la propria forza. La forza deve essere confrontata per poterne capire la grandezza in termini di misura. Indispensabile quindi proporre dei giochi di confronto organizzati da noi:*

Il lancio del peso: utilizzando i lanci di spalla, effettuare dei lanci il più lontano possibile (maggior forza) con un sacchetto riempito di sabbia o di ghiaia, facendo dei segni con i nomi per indicare dove si è arrivati. Verificare attraverso il confronto diretto o indiretto.

Sollevarre e trasportare: in una borsa di plastica mettere 3-4 bottiglie piene di acqua e trasportarla per un tragitto. Dove viene posata la borsa lì si misura. Verificare se il bambino trasporta con le due mani, con le braccia, se prima usa una mano e poi passa la sacchetta all'altra mano.

Spingere e tirare: spingere all'indietro il compagno oltre la linea posta dietro di loro tracciata sul pavimento.

Tiro alla fune.

Importante in questi giochi di forza che ci sia confronto diretto allegro ed energico, senza animosità o per offendere.

La battaglia dei galli

**Lancio delle figurine:** dare ad ogni bambino 5 cartoncini dello stesso colore, ognuno con un colore diverso, far contare una distanza di 5 passi dal muro (circa 3 mt) segnando con un nastro adesivo sul pavimento la linea di partenza. Far giocare 3-4 bambini per volta e a turno ogni b. lancia una figurina verso il muro, si confrontano le distanze e chi si è avvicinato di più al muro senza averlo toccato vince una manche della partita ritirando le carte dei compagni (le carte che hanno toccato il muro vengono eliminate e ritirate dall'insegnante).



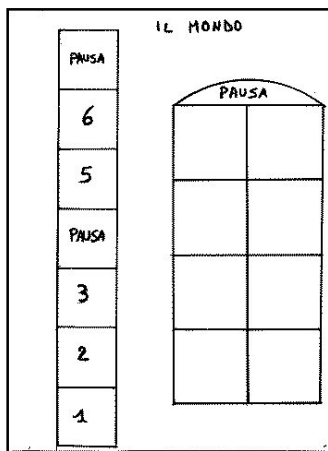
In questo gioco è importante il tipo di lancio, che occorre lasciar sperimentare a loro e osservare se intuiscono o scoprono che per meglio eseguire il lancio c'è bisogno di far ruotare la figurina. Le prove che osserviamo in questo gioco sono relative a :

- Aspetto motorio: il lancio eseguito con la rotazione del polso che accompagna la rotazione dell'oggetto figurina
- La distanza dal muro (5 passi circa 3 mt)
- La metrica: chi si è avvicinato di più al muro?, cosa utilizziamo per misurare la distanza? (pollici se la misura è breve, palmi se è maggiore, spanne se lo è ancora di più)
- Il confronto diretto permette al bambino di dare un giudizio di maggiore o minore

*Per i bambini è difficile capire che vince chi è meno distante dal muro, perché sono abituati a concepire la vincita come quello che prende di più, come più grande, più tanto.*

### **Il gioco del mondo:**

Si propone ai b. per sviluppare il concetto di misura ripetuta e per la capacità di pensare con il proprio corpo una distanza. Il gioco del mondo è importante per il numero, le frequenze, il ritmo, le posizioni, nel saltello c'è la questione metrica che viene dominata dalla vista. Inoltre si sviluppano le abilità motorie di dominio corporeo, equilibrio, metrica, ordine (la casella che precede, che segue). È un gioco con conoscenze matematiche perché si introducono i numeri, l'aritmetica, i codici temporali es: la



settimana, o codici spaziali. È un gioco ritmico perché il saltello deve essere della stessa dimensione, se no si calpestano le linee, poi si raccoglie il sasso (il testimone) e si lancia. I passi vengono prima immaginati e quindi si arriva al pensiero ideomotorio, perché se aumentano le difficoltà ad es: l'oggetto posto sopra la testa, il b. deve immaginare la lunghezza del passo per non calpestare la linea, e deve seguire gli avvertimenti dei compagni che indicano se con il piede sta toccando la linea (brucia, scotta..)

*Il mondo: disegnare sul pavimento in successione una dopo l'altra una serie di 7 caselle dalla dimensione di 40cm \* 40 (o 4 coppie di caselle) e farle percorrere con movimenti sempre più complessi (es: salti a piedi pari, salti a*

*piedi divaricati, poi saltelli su un piede, poi sull'altro) lanciando un sasso o un blocco logico che deve entrare nelle caselle in successione (prima nella prima, poi nelle seconda e via di seguito). L'oggetto viene raccolto e portato con sé fino al termine del percorso, per poi essere rilanciato nella casella seguente e man mano si aggiungeranno aumentando le difficoltà, es: porre l'oggetto su varie parti del corpo (mano, dorso, spalla, schiena, piede, testa) e camminare ripercorrendo il percorso del mondo ecc...*

*Nella raffigurazione del mondo con le caselle una dopo l'altra prevedere alla 4<sup>a</sup> e alla 7<sup>a</sup> la pausa, dove i b. potranno effettuare brevi soste per riposarsi.*

Tombola dei colori e degli oggetti

**All.3**

Disegni

Giugno 2012 Dott.ssa L. Metelli con la collaborazione del gruppo classi prime

## Vedi prove Gestalt

Per valutare le Prove grafiche compiute nel mese di ottobre noi dobbiamo tener presente le seguenti caratteristiche espresse nei disegni:

- Schema corporeo: (il disegno deve essere spontaneo, non suggerito o guidato), non è necessario che compaiano i capelli e le orecchie, ma deve esserci il tronco come area, le gambe con i piedi, le braccia con le mani. Se le gambe e le braccia hanno lo spessore significa che il b. è a un buon livello dal punto di vista matematico; se solo il tronco ha lo spessore, e non l'hanno gli arti, vuol dire che sta iniziando la metrica. Se c'è sproporzione non eccessiva tra le parti va bene, se è marcata significa che il b. non sa cogliere i riferimenti spaziali, soprattutto se il disegno del sé e sul fondo del foglio e non ben centrato.
- Albero: deve comparire il tronco e la chioma, non ha importanza il come, ma il tronco dell'albero deve avere lo spessore e indicare la linea terra.
- Casa: difficilmente il b. ha visto case con tetti spioventi, perché da noi i tetti sono meno spioventi, ma il tetto deve essere spiovente. Osservare: se la porta è sul fondo, se le finestre sono appiccicate alle pareti; se non sono troppo vicine alle pareti significa che il b. ha una maggior maturazione del concetto vicinanza/separazione. La casa nell'immaginario ha un camino, a questa età il camino è perpendicolare al tetto, ed è normale quindi che venga raffigurato "storto", non deve esserlo più verso la fine dei 5 anni.
- Famiglia: osservare se vengono rispettate le dimensioni, devono rappresentare se stessi più piccoli, ciò significa che dominano le dimensioni. Osservare la proporzione fra gli arti, se le mani sono troppo grandi può essere indice di bambino che viene picchiato spesso.
- Test dello schema grafico: chi ha fatto la traslazione (copia su dimensioni diverse) vuol dire che ha i concetti spaziali; chi ha fatto il ribaltamento significa che sa tenere a bada non solo lo spazio, ma anche la simultaneità e così pure per chi è riuscito a fare la rotazione (2 riferimenti: spazio e simultaneità). Chi non ha fatto nemmeno la traslazione significa che non ha maturato i concetti spaziali e ha un'età mentale di 4 ½ anni.