

8° CIRCOLO DIDATTICO - MODENA

RELAZIONE FINALE DELL'ANNO DI FORMAZIONE
1997-98

**“L'UTILIZZO DIDATTICO DELLO
SFONDO INTEGRATORE,
NELL'AMBITO LOGICO -MATEMATICO,
NELLA CLASSE PRIMA”**

Modena,
4 Giugno 1998

Insegnante

ELENA BARBIERI

Elena Barbieri

INTRODUZIONE

Prima di procedere nella stesura di una relazione finale relativa ad un percorso didattico, penso che sia opportuna una breve presentazione di me che scrivo: questa non vuole essere una forma di ostentazione di meriti ma semplicemente un espediente per poter inquadrare meglio la mia professione e le motivazioni che mi hanno spinto ad intraprendere questa carriera.

Sono una ragazza di venticinque anni, Elena Barbieri, sono nata e da sempre vivo a Modena: nella mia vita scolastica ho ripercorso le classiche tappe di tutti, scuola elementare, media e poi la scelta di iscrivermi all'Istituto Magistrale.

Studiare mi ha sempre appassionato, la scuola mi è sempre piaciuta, non ho mai avuto problemi, e la passione per lo sport mi ha accompagnato fin da piccola: al momento della scelta della scuola superiore non ho avuto dubbi, avrei fatto l'Istituto Magistrale per poi iscrivermi all'ISEF.

Così è stato e mi ritengo molto fortunata per aver potuto coniugare i due miei interessi principali, pur sapendo che la carriera di insegnante di educazione fisica sarebbe stata chiusa a priori: intanto ho smesso di praticare attività sportiva e ho iniziato a dedicarmi all'insegnamento nella palestra in cui ero cresciuta e, per sette anni, fino a settembre scorso ho continuato questa attività.

Proprio lì e in questi anni mi si sono chiarite le idee, è stata davvero anche una palestra per la vita: è molto facile insegnare con passione ai campioni, ai bambini dotati, lo è molto meno quando tutti i giorni hai a che fare con ragazzi normali e con i loro problemi, con i loro impacci, loro lo sanno che non diventeranno mai campioni ma ti ripagano con il loro entusiasmo nel continuare comunque a venire in palestra anno dopo anno, sempre con la voglia di migliorarsi e di stare insieme.

Allenare campioni e aiutare tanti bambini e ragazzi a crescere in armonia con il loro corpo, o almeno provarci, cercare i mezzi adatti per aiutarli a superare gli ostacoli: sono soddisfazioni senza dubbio diverse, la prima l'ho condivisa nella mia famiglia e in palestra per tanti anni, ma la seconda l'ho vissuta direttamente e posso garantire che dà soddisfazioni impagabili.

Forse il paragone con la palestra è poco pertinente alla scuola ma penso che questi due mondi non siano poi così lontani: ho lavorato molti anni nelle scuole grazie al progetto Gioco Sport, e mi sono resa conto che le difficoltà sportive sono anche quelle scolastiche e come pensavo di avere qualcosa da offrire ai ragazzi in palestra così, un po' presuntuosamente, pensavo che avrei potuto dare qualcosa di me anche fuori dal mio ambiente, nella scuola.

Così un po' per caso, un po' dandomi da fare, come spesso succede nei fatti importanti della vita, mi sono "imbarcata" nel concorso magistrale, avventura che, per fortuna ha dato i suoi buoni frutti e che ora mi trovo a raccogliere.

E' una mietitura non facile, che ho sto cercando di affrontare nel migliore modo possibile, che ho cercato di rendere più facile iscrivendomi, dopo l'ISEF, al corso di laurea in Pedagogia, presso la facoltà di Lettere e Filosofia a Ferrara.

E così la primavera è finita, con la mietitura arriva l'estate e bisogna smettere gli abiti invernali e nello stesso modo questa esperienza scolastica ha cambiato la mia vita, ho smesso le vecchie attività, ovvero la palestra, per dedicarmi completamente a questa nuova.

E' stato un cambiamento notevole, con le difficoltà mi misuro tutti i giorni ma, come per i miei ragazzi, sono sicura che l'entusiasmo e l'impegno spianeranno ogni ostacolo.

LA SCUOLA E IL SUO CONTESTO

La sede cui sono stata assegnata in questo anno di formazione è la scuola elementare "Emilio Po": si trova nell'immediata periferia ovest di Modena, nella circoscrizione numero 4, San Faustino - Madonnina, in particolare nel cosiddetto Villaggio Artigiano.

Il Villaggio è caratterizzato da una zona con numerosi insediamenti artigianali e industriali (le industrie Panini, per esempio) e da una residenziale costituita da un rione di case popolari e da costruzioni abitative risalenti, per lo più, agli anni sessanta; il Villaggio è delimitato a ovest dalla ferrovia Bologna-Milano e, ad est, da viale Autodromo e dal Parco Ferrari; non è un quartiere in espansione.

La popolazione è costituita prevalentemente da persone anziane, molti abitanti sono operai, impiegati o dediti al terziario.

La sede della Circoscrizione è nelle vicinanze della scuola, qui sono presenti molti uffici territoriali e un distaccamento del Servizio Materno Infantile (SMIEE); questa sede è inglobata all'interno di una grande polisportiva che coinvolge nelle sue attività gran parte dei residenti.

Negli anni settanta la scuola ha conosciuto il momento di massima espansione tanto che fu creata una vicina succursale per ospitare alcune classi; sempre in quegli anni ha cambiato il nome da "Villaggio Artigiano" è stata successivamente intitolata, unica scuola a Modena, al partigiano "Emilio Po".

Nelle adiacenze della scuola elementare, sono collocate sia la scuola materna che l'asilo nido, da cui proviene la maggioranza dei nostri bambini, mentre la scuola media con cui si opera in continuità è molto più lontana, in un'altra zona del quartiere.

Proprio di fronte al nostro edificio c'è un Circolo per gli anziani con cui tutti gli anni collaboriamo in occasione della festa di commemorazione della Resistenza.

Dietro al Circolo, in una vasta area verde, c'è il campo sportivo di atletica leggera con due palestre: una indoor per l'atletica e un'altra sede della Società Sportiva "Fratellanza"; grazie alla collaborazione con questa Società la nostra scuola può utilizzare le palestre per le ore di educazione motoria e il grande parco durante la siesta.

Il Parco Ferrari rappresenta il polmone verde del quartiere insieme con altri parchetti di minore estensione, tutti molto frequentati da bambini e genitori nel tempo libero e, in occasione di particolari iniziative (Garden Festival per esempio), anche dalla scuola stessa.

LA SITUAZIONE INTERNA DELLA SCUOLA

Le elementari "Emilio Po" fanno parte del Circolo di Modena numero 8, sono una scuola piccola, formata da cinque classi e da un'unica sezione: questa peculiarità trova spiegazione nelle caratteristiche della popolazione residente di cui si è parlato sopra.

L'organizzazione è quella di una scuola a tempo pieno, con 40 ore settimanali per i bambini e due insegnanti per classe: uno per l'area linguistica ed uno per l'area logico-matematica; ciascuno svolge quattro ore quotidiane, alternando una mattina ad un pomeriggio e una mattina alla settimana svolge attività in compresenza con l'altro insegnante, secondo queste modalità:

- * insegnanti del 1° ciclo
 - italiano - Venerdì - dalle 10.30
 - matematica - Martedì - dalle 10.30
- * insegnanti del 2° ciclo
 - italiano - Mercoledì - dalle 10.30
 - matematica - Giovedì - dalle 10.30

Il primo ciclo dedica interamente le ore di compresenza ad attività di recupero mentre il secondo ne utilizza una parte per laboratori grafico-pittorici e musicali, a classi aperte.

Le ore del Mercoledì pomeriggio sono destinate all'insegnamento della religione.

Completano l'organico due insegnanti di lingua straniera che operano anche su altre scuole, un insegnante di sostegno e un'altra che si occupa del progetto sugli alunni stranieri; due bidelle costituiscono il personale non docente.

Il Lunedì pomeriggio, dalle 16.45 alle 18.45, è il momento dedicato alla programmazione: ogni team si riunisce e programma l'attività settimanale, definendone i contenuti, le attività, le modalità di realizzazione e di verifica/valutazione.

La scuola dispone di spazi limitati sia esterni (due piccoli cortili) che interni (sala mensa, biblioteca, sala audiovisivi/computer) ma cerca comunque di utilizzarli al massimo per tutte le attività di laboratorio, di recupero, di mensa, musicali...

La palestra disponibile, dopo continue vicissitudini burocratiche e ancora attuali, è situata a qualche decina di metri dalla scuola, è comunale ma è in gestione alla S.S. "Fratellanza".

Le scelte educative della nostra scuola sono le stesse che caratterizzano le altre dell'8° Circolo e che si desumono dal Piano Educativo di Circolo (PEC) e dalla Carta dei Servizi e che si ispirano a principi di

- uguaglianza
- imparzialità e regolarità

- accoglienza e integrazione
- diritto di scelta compatibile all'obbligo scolastico e alla frequenza
- partecipazione, efficienza, trasparenza
- libertà di insegnamento e aggiornamento degli insegnanti.

I rapporti con le famiglie sono anch'essi regolati dal PEC e dalla Carta dei Servizi:

“Gli insegnanti, entro il primo bimestre, nel corso di un'assemblea di classe appositamente convocata, informeranno i genitori ...della propria offerta formativa...ed espliciteranno le strategie, gli strumenti di verifica ed i criteri di valutazione.

I genitori...potranno esprimere pareri e proposte; dovranno inoltre collaborare...per il raggiungimento degli obiettivi proposti.

La scuola assicura...i seguenti momenti di incontro con le famiglie:

- almeno 3 assemblee di classe
- colloqui programmati in occasione della valutazione periodica
- colloqui personali, ove ritenuto necessario.

Inoltre, per le classi prime, sono assicurati un'assemblea di classe colloqui di ingresso con i genitori prima dell'inizio delle lezioni.”

Quotidianamente, poi, c'è possibilità di comunicare informazioni prima o al termine delle lezioni.

Così come per le scelte educative, anche i progetti a carattere interdisciplinare cui aderisce la scuola sono i medesimi dell'8° Circolo: una peculiarità comunque ci caratterizza cioè la commemorazione annuale della Resistenza e, in particolare di Emilio Po, partigiano cui è intitolata la scuola.

In questa occasione i bambini del secondo ciclo, di 5° in particolare, preparano un "itinerario interdisciplinare": "l'attività si conclude con una cerimonia nel piazzale antistante la scuola, con la collaborazione del Quartiere San Faustino, dell'Anpi, del Centro Sociale di via Piazza e alla presenza degli abitanti della zona. Gli alunni di tutte le classi partecipano con canti specifici, gli alunni di 5° con la recita di testi diversi e ad integrazione del progetto di -Educazione alla Mondialità e Pace -."

Al termine della manifestazione il Circolo anziani offre un rinfresco ad alunni e insegnanti e mette a disposizione il giardino per alcuni momenti di gioco.

I progetti condivisi dal Circolo didattico si rifanno alle indicazioni del "Progetto Ragazzi 2000" e in particolare all'obiettivo formativo "educare a conoscere e rispettare i diritti dell'uomo e del fanciullo, dal micro-livello alla mondialità":

- per la classe 1° - educazione alla salute - "Sorrìdi alla prevenzione"
- per la classe 2° - educazione alla salute - "Il rispetto di sé attraverso una corretta alimentazione"

- educazione al rispetto dell'ambiente - "Impariamo dagli anziani a fare l'orto"
- per la classe 3° - educazione al rispetto dell'ambiente - "Conosciamo l'ambiente che ci è vicino per rispettarlo"
- per la classe 4° - educazione per la vita - "L'educazione stradale"
- per la classe 5° - educazione alla mondialità e pace - "educazione alla comprensione e alla cooperazione tra i popoli".

Si attua anche un progetto annuale di musica che si articola

- nelle classi prime - in quattro lezioni tenute dalle esperte Poggi e Massari, dal titolo "Il cerchio dei suoni"
- nelle classi quarte e quinte - in concerti musicali per pianoforte, organizzati dai prof. Guerra e Malagoli.

I progetti annuali caratteristici della scuola sono

- la Resistenza, di cui già si è parlato
- l'attività motoria di pallacanestro per le classi 4° e 5°, in collaborazione con la FIP, che, quest'anno, per motivi logistici, non si è potuto realizzare.

ANAMNESI DELLA CLASSE

In questo anno di formazione, come è avvenuto per la maggior parte dei nuovi colleghi del Circolo, mi è stata affidata una classe prima, in cui mi occupo dell'ambito logico-matematico e, in particolare, delle seguenti discipline: matematica, scienze, geografia, educazione musicale ed educazione motoria.

La classe è composta da venti alunni, quattordici maschi e sei femmine, provenienti, per la maggior parte, dalla scuola materna Villaggio Artigiano, alcuni provengono da scuole limitrofe (Costa e Villaggio Giardino), con cui, comunque, si hanno incontri periodici per la continuità.

Soltanto due di essi non hanno frequentato la scuola dell'infanzia.

Tutti aderiscono all'insegnamento della religione cattolica.

I bambini provengono da famiglie la cui estrazione socio - culturale è media: si tratta, per lo più, di impiegati, operai e commercianti; i genitori partecipano attivamente alla gestione democratica della scuola, attraverso gli incontri periodici con gli insegnanti e le assemblee.

I bambini dimostrano vivacità di comportamenti, curiosità di interessi e una buona motivazione al lavoro.

L'accertamento dei prerequisiti ha rilevato un soddisfacente possesso di abilità cognitive, relazionale ed un positivo atteggiamento nei confronti dell'esperienza scolastica.

Nel gruppo sono presenti sia un bambino portatore di handicap che un bambino straniero: con entrambi, i compagni hanno instaurato un rapporto sereno e di reciproco arricchimento.

Nella classe operano due insegnanti di ruolo, uno di sostegno per undici ore settimanali ed una docente che svolge, con il bambino straniero, un lavoro soprattutto di arricchimento linguistico.

Le ore di compresenza sono utilizzate in molteplici modi:

- per attività di recupero per piccoli gruppi o individuali,
- ogni quindici giorni, per un momento di discussione collettiva, chiamato "cerchio" (Circle time)
- per momenti di approfondimento di storia, geografia e studi sociali (lettura collettiva e svolgimento delle schede di lavoro allegate al fascicolo)
- per seguire il bambino portatore di handicap in palestra, in un'ora di educazione motoria.

All'inizio dell'anno, con i colleghi, ci siamo riuniti per definire alcuni cardini della nostra metodologia di insegnamento: è emersa la convinzione da parte di tutti che sia nel processo di insegnamento - apprendimento, sia nei processi di sviluppo individuale, ci siano collegamenti tra le dimensioni cognitive e socio - affettiva

Per questo motivo abbiamo scelto di lavorare con un metodo comune che cerchi di garantire spazi ad ogni bambino per esprimersi, essere ascoltato, ascoltare gli altri, partecipare in modo attivo alla vita della classe e per essere costruttore consapevole dei propri processi di conoscenza, nel rispetto della diversità, delle esigenze e dei ritmi individuali e nell'ottica dei principi della scuola mite.

A questo scopo abbiamo lavorato in più direzioni, cercando di creare un clima di classe il più possibile gratificante ed "attento", per bambini e adulti ed un contesto culturale altrettanto interessante, fondato sulle esperienze dei bambini emerse da conversazioni spontanee.

A momenti di lezione frontale si sono alternati momenti di lavoro a gruppi e individuale e le verifiche svolte si sono tradotte in osservazioni sistematiche sui percorsi seguiti e i progressi raggiunti.

Sin dal primo anno le insegnanti abbiamo ritenuto opportuno gestire delle "assemblee", a cadenza quindicinale, in cui si discute sull'andamento e la vita della classe: i bambini sono indotti a valutare il proprio e altrui comportamento, formulare insieme delle regole ed a interiorizzarle.

Dopo una fase iniziale, ai bambini sono stati affidati piccoli incarichi nell'ambito della gestione quotidiana della classe, al fine di responsabilizzarli gradualmente.

Ogni attività è stata inizialmente impostata al fine di rilevare i prerequisiti sul piano cognitivo, percettivo e della motricità fine.

Contemporaneamente al rilevamento dei prerequisiti, si è iniziato sul quaderno un lavoro linguistico che prevede il riconoscimento globale della parola, l'analisi dei singoli fonemi e grafemi, la scoperta di parole nuove, la ricostruzione delle parole di partenza.

L'apprendimento è avvenuto attraverso la lettura di "storie sfondo" (al momento dell'accoglienza) che hanno fatto conoscere sempre nuovi ~~personaggi~~, incentrando l'attenzione sulle parole chiave che sono state analizzate e ~~ricostruite~~.

Anche le altre discipline sono state centrate intorno alle "storie sfondo", permettendo a noi insegnanti un importante lavoro di tipo trasversale.

L'IMPOSTAZIONE METODOLOGICA

PREMESSA

Lo scopo di questa sintetica relazione è quello di mettere in evidenza come lo “sfondo integratore” possa essere un adeguato strumento didattico, in una classe prima, non solo per l'impostazione del lavoro nell'ambito linguistico ma anche in quello logico-matematico dove, di solito, è poco utilizzato.

Quando a metà settembre mi sono ritrovata assegnata a questa scuola, la collega mi ha spiegato la sua **intenzione di utilizzare una “storia-sfondo”**, per tutto l'anno scolastico, per avvicinare i bambini alla letto-scrittura, attraverso l'analisi e la ricostruzione di parole-chiave.

Dopo aver preso atto di questa possibilità, ho riflettuto su come anch'io avrei potuto utilizzarla per avvicinare i bambini al mio ambito didattico, così ho provato a costruire un **itinerario didattico in matematica**, sfruttando personaggi e situazioni della storia, che hanno poi costituito **occasioni di lavoro anche in educazione musicale, motoria, immagine e un nuovo percorso per storia geografia e studi sociali**.

Circa alla fine del primo quadrimestre, poi, sempre cercando di operare in prospettiva predisciplinare prima e per ambiti poi, nel team è emersa la necessità di integrare gli approcci alla storia, alla geografia e agli studi sociali in un contesto motivante, significativo e vicino alle esperienze dei bambini ma che potesse essere anche utile a noi per raggiungere gli obiettivi che ci eravamo proposti.

L'idea ci è stata suggerita proprio dai bambini che hanno fatto di “Tappo”, il topo protagonista della storia, un amico e compagno di tutte le loro attività, lo volevano sempre coinvolto in nuove avventure per sapere, alla fine, se avrebbe sposato o no la sua amata sirena Brio.

Così è nata l'**idea di scrivere quella storia** che la collega aveva narrato ai bambini nel corso dei mesi, cosa che comunque ci eravamo proposti di fare alla fine dell'anno: **ne è nato un libricino** da cui siamo partiti per approfondire concetti storici, geografici e sociali, inserendo schede di lavoro, con quesiti e attività, alla fine di ogni capitolo.

Ora, ormai giunti alla fine dell'anno scolastico, da uno dei soliti momenti assembleari, detti “cerchio”, è nata l'idea da parte dei bambini che il loro amico Tappo li possa accompagnare anche durante le vacanze estive, sempre coinvolto in nuove avventure con la sospirata mogliettina Brio; vorrebbero conoscere i topolini che senz'altro nasceranno da questo matrimonio, vorrebbero mandare gli sposi in viaggio di nozze al mare, gli altri animaletti in vacanza in montagna: da una

discussione hanno “tirato fuori” tante idee che ci “costringeranno” a raccogliere in un **fascicoletto con le attività per le vacanze**.

Prima di descrivere i percorsi e le esperienze didattiche svolte, penso sia meglio puntualizzare il tipo di approccio utilizzato e spiegare nei dettagli le caratteristiche e gli scopi dello sfondo integratore.

L'APPROCCIO PREDISCIPLINARE E PER AMBITI

L'impostazione iniziale predisciplinare e il successivo approccio per ambiti sono caratterizzati dal perseguimento di obiettivi trasversali e trovano giustificazione negli atti legislativi che organizzano la scuola elementare.

E' difficile dare una definizione di predisciplinare, da quello che si desume dai nuovi Programmi del 1985, indicherebbe un'**impostazione unitaria** che precede quella di tipo disciplinare; se si richiamano alcuni famosi pedagogisti come **Hessen, Bruner e Piaget**, tutti suggeriscono di avvicinarsi alla discipline attraverso percorsi didattici che muovano dalle esperienze dirette del bambino e da lì derivare apprendimenti e la loro successiva esposizione orale o scritta.

I programmi del '55, ispirati da Hessen, sottolineano **principi di globalità e aderenza** all'ambiente da cui lentamente "affioreranno" le discipline: il predisciplinare potrebbe, secondo l'Ispettore Rossetto, identificarsi con la forma iniziale di questo percorso.

Sempre Rossetto suggerisce l'impostazione di **percorsi didattici dal vissuto, al pensato, al discorso**, che valorizzino l'esperienza pluridimensionale e successivamente l'analisi, la riflessione e la rappresentazione simbolica, attraverso "azioni-operazioni".

Per Scurati, il predisciplinare rappresenta un luogo reale e psicologico: "**è quella cultura immediata, vissuta, assorbita... che si offre come materia per la disciplinarizzazione**" cioè la categorizzazione attraverso diversi linguaggi.

I nuovi Programmi dell'85 giustificano questo tipo di approccio nei seguenti passaggi: la scuola elementare "*realizza il suo compito specifico di alfabetizzazione culturale, partendo dall'orizzonte di esperienze e di interessi del fanciullo*", con lo scopo dell' "*acquisizione di tutti i fondamentali tipi di linguaggio e un primo livello di padronanza dei quadri concettuali... secondo un passaggio continuo che va da un'impostazione unitaria pre-disciplinare all'emergere di ambiti disciplinari progressivamente differenziati*".

Emerge, quindi, un concetto di predisciplinarietà **che**, secondo Scurati, prevede il progressivo e graduale **passaggio dall'indifferenziato al differenziato**, fino alla scansione in discipline che dovrebbe coincidere con lo stadio delle "operazioni formali" di Piaget, nell'età della scuola media.

La legge 148/90 ribadisce inoltre che "*per favorire l'impostazione unitaria e predisciplinare dei programmi*", nei primi due anni di scuola, nelle classi a modulo, è auspicabile "*la maggiore presenza temporale di un insegnante*".

La CM 271/91 fissa proprio i criteri per l'aggregazione delle materie in ambiti, secondo il criterio di "affinità delle discipline" e l'esigenza di separare le tre

educazioni: è proprio all'interno di questi ambiti che, per Neri, dovrebbe muovere l'attività didattica nel primo ciclo della scuola elementare.

La **CM 339/92**, relativa alla continuità educativa, afferma che i Programmi delle scuole d'infanzia, elementari e medie *“sottolineano la preminenza dell'acquisizione di abilità, oltre che di conoscenze, di strategie, di consapevolezza, di comportamenti all'interno di un'articolata gamma di aree di conoscenza denominate come campi di esperienza nella scuola materna, come ambiti disciplinari nella scuola elementare, come discipline di studio nella scuola media.*

Tali aree hanno... pari dignità formativa e si caratterizzano per i quadri concettuali e metodologici differenziati...”.

In questa Circolare troviamo anche legittimato un contesto scolastico facilitante, come dovrebbe contribuire a creare lo sfondo integratore:

“...l'azione didattica, all'interno di un contesto di relazioni sociali facilitanti, e di un ambiente di apprendimento organizzato intenzionalmente dagli insegnanti, deve porre le condizioni affinché il soggetto sia sempre costruttore attivo delle sue competenze...”.

Anche del **Documento finale della Commissione dei Saggi**, del 5/97, si parla di un *“forte alleggerimento dei contenuti disciplinari... Grande importanza va attribuita all'interazione tra i linguaggi della mente e i linguaggi del corpo... facendo emergere un'idea di persona come sistema integrato... Ne consegue un'impostazione della didattica volta a favorire l'integrazione tra le diverse matrici di cui si compone l'esperienza quotidiana...”*

Una scuola che, nel porre su un piano di pari dignità i diversi saperi, ..., superi le tradizionali ripartizioni disciplinari. Il traguardo finale sarà un insegnamento-apprendimento organizzato per temi” attraverso *“un approccio multidisciplinare integrato”*.

Qualche cenno all'approccio per ambiti è stato rintracciato anche nella **Bozza provvisoria per l'autonomia delle istituzioni scolastiche del 3/98**: *“Sulla base degli obiettivi... sono individuate le attività e le discipline fondamentali, raggruppate anche per ambiti o aree disciplinari, e il monte ore annuale da dedicarvi, con l'indicazione dei limiti di flessibilità”*.

Da questi riferimenti, emerge la specificità della scuola elementare e, in particolare, del primo ciclo che si caratterizza, secondo Neri, con esperienze o **attività didattiche più legate agli ambiti che alle discipline**, per valorizzare *“aree di intersezione tra gli ambiti stessi”* e mettere a disposizione dei bambini contesti condivisi da cui far derivare gradualmente le discipline.

Neri pensa che sia fondamentale partire dalla *“cultura vissuta”* per poi ricostruirla intellettualmente e garantire **“trasversalità e interazioni significative”**.

LO SFONDO INTEGRATORE

DEFINIZIONI

Lo "sfondo integratore" è uno strumento didattico.

Questa definizione è riduttiva perchè non ne evidenzia tutta la complessità e, per comprenderne davvero tutte le potenzialità va analizzato nei dettagli.

Zanelli, che dopo Canevaro, in Italia è stato il massimo teorizzatore dello sfondo, lo inquadra all'interno di tre prospettive e da lì ne ricava tre definizioni.

Dal punto di vista cognitivo, Zanelli ricorda che l'educazione ha lo scopo di rendere ciascuno in grado di

- fare delle scelte,
- rapportarsi con la realtà,
- acquisire un'identità propria.

Educare significa far acquisire comportamenti che, secondo Bandura, sono influenzati dall'ambiente ma che, a loro volta, sono influenzati dall'ambiente stesso.

In questa prospettiva, lo sfondo integratore può essere definito come **uno strumento di mediazione tra il bambino e il suo apprendimento**; non è l'unico strumento, anzi, con gli altri, stabilisce relazioni che costituiscono il **contesto educativo** (processi regolatori, comportamenti, ambiente).

Lo scopo dello sfondo è l'apprendimento del bambino in modo formale, autonomo, cooperativo, attraverso processi evolutivi per il **conseguimento dell'identità**.

La sua caratteristica fondamentale è la **disponibilità alla modificazione**, perchè parte dalle tracce dei bambini e tiene conto delle loro evoluzioni: "**connette le storie individuali in una storia generale costruita collettivamente**", in questo consiste la sua **funzione democratica**.

Lo sfondo integratore, insieme ad altri strumenti di mediazioni, che hanno "fini, procedure e modalità omogenei", concorre a delineare la cosiddetta "**pedagogia istituzionale**".

Questa corrente pedagogica si differenzia dalle altre perchè sostiene che le "istituzioni interne" alla classe non debbano essere rigide ma possano essere modificabili in base all'evoluzione delle relazioni tra adulti e bambini.

In questo contesto il bambino ha un ruolo partecipativo ma all'interno di un'organizzazione scolastica rassicurante, che gli consente di creare rapporti sociali, lavorare per scopi comuni e partecipare alle "istituzioni" (organizzazione della classe, strutture di ambiti e tempi, utilizzo di diversi media e sussidi...).

Getzels, in un suo modello di analisi, afferma che il rapporto ~~partecipativo e~~ attivi dei bambini, nel sistema sociale scolastico, è una condizione ~~necessaria alla~~ vita del sistema stesso; e la partecipazione attiva degli insegnanti è ~~altrettanto~~ necessaria per ottenere feedback continui.

e costanti” tra gli ambiti, per raggiungere una solida “alfabetizzazione strumentale”.

Dal “narrare” condiviso, da esperienze e percorsi significativi ma indifferenziati dovrebbero differenziarsi lentamente prima gli ambiti e poi le discipline, per realizzare un apprendimento ottimale e migliorare la qualità dell’insegnamento.

Muovendo da questi spunti normativo-didattici, l’8° Circolo di Modena ha trovato ispirazione per la stesura, nel Piano Educativo di Circolo, di linee metodologiche comuni che favoriscano:

- il “rinforzo positivo e l’incoraggiamento”
- “l’aspetto affettivo”
- “un’equilibrata alternanza di momenti di lavoro collettivo, di gruppo, individuale e individualizzato”
- “l’esperienza del bambino”
- “la partecipazione attiva”
- “l’apertura delle classi”
- “visite guidate”
- “esperienze comportamentali di autogoverno”
- “l’approccio interdisciplinare”
- la “responsabilizzazione del bambino”
- l’utilizzo di “sussidi didattici e audiovisivi”

Queste linee metodologiche dovrebbero consentire, alla fine del ciclo elementare, “l’acquisizione di uno schema cognitivo che permetta al bambino di interpretare e conoscere la realtà... tenendo conto che l’unitarietà dell’insegnamento costituisce... la caratteristica peculiare della scuola elementare”

Questo approccio predisciplinare e per ambiti consente di limitare i rischi di eccessiva specializzazione, di frammentazione delle conoscenze, di gerarchizzazione delle discipline, di sviluppo di un’intelligenza rigida e stereotipata.

Dal punto di vista pedagogico, se lo **sfondo** viene inserito nel contesto della pedagogia istituzionale, può essere denominato **“istituzionale”**, in quanto **istituzione, cioè strumento di mediazione proposto ai bambini da un sistema scolastico di tipo democratico**, per l’acquisizione di un’identità originale e di un apprendimento **“formale”**.

Anche in questo contesto, lo sfondo mantiene le sue caratteristiche di modificabilità e relazionalità con le altre **“istituzioni”** del sistema: all’interno tutti esercitano ruoli attivi e gli adulti di osservatori partecipanti.

Lo sfondo è funzionale se tali sono le relazioni che consentono un feedback continuo ed essendo “istituzionale” non può essere esaustivo, eterno ed universale.

La pedagogia istituzionale va, a sua volta, inserita nella visione più ampia della **ricerca-azione**, un modello sociologico, in cui la procedura fondamentale consiste nella **“discussione”** tra i membri, con lo scopo di:

- chiarire le posizioni attraverso metodi di ricerca, strumenti, informazioni esterne al gruppo;
- confrontare le diverse posizioni e agire collettivamente.

Tre sono i momenti della ricerca-azione:

1. **“lavoro preliminare”** per delineare le modalità di collaborazione dopo aver identificato i possibili problemi;
2. **“messa in atto dell’analisi”** per scoprire eventuali altri problemi”;
3. **“analisi” e “strategia di azione”** per dare significati all’esperienza e raggiungere una **“verità sociale provvisoria”**.

Vosswinkel, Morin, Ardoino sono tra i principali teorizzatori di questo modello.

Da qui si ricava l’ultimo tassello della definizione di sfondo che **“è attuato da tutte le persone (adulti e bambini) coinvolte che cercano di instaurare... una “comunicazione simmetrica”; in questo modo si cerca di abolire la relazione soggetti/oggetti fra educatori e scolari”**.

LO SFONDO ALL'INTERNO DELLA PROGRAMMAZIONE

Bateson sostiene che, nella vita quotidiana, **ogni nostra azione acquista significato se è considerata all'interno di un contesto**, altrimenti diventa priva di senso: se lo sfondo cambia, alcune realtà, prima importanti, possono diventare secondarie (Mc Luhan): il contesto consente di leggere ogni fenomeno "può essere letto a diversi livelli" di complessità, non gerarchici ma ricorsivi.

Nella scuola, **lo sfondo integratore può essere uno strumento per aiutare i bambini a dare significato alle loro esperienze**: il rischio è quello di utilizzarlo soltanto come motivazione per spingerli ad apprendimenti già stabiliti dagli insegnanti ed esterni ai loro tempi, spazi e ritmi; in questo caso diventa uno strumento di "banalizzazione del bambino, sotto le mentite spoglie di attività piacevoli".

Questo rischio è ancora maggiore se lo sfondo è inquadrato all'interno di una **pedagogia per obiettivi** in cui l'adulto è il soggetto attivo e il bambino oggetto passivo; la teoria qui sottesa presuppone un apprendimento lineare, gerarchico, tassonomico, è una sequenza progressiva di conoscenze, nata dal fraintendimento della teoria costruttivista di Piaget.

Uno dei modelli di apprendimento più accreditati, è quello teorizzato da **Katherine Nelson**, secondo cui **la conoscenza avviene attraverso concetti e schemi**: entrambi categorizzano la realtà ma, i primi attraverso caratteristiche e qualità, i secondi, in base a relazioni spazio-temporali.

In particolare, si riferisce ad un **particolare schema detto script** che è una "rappresentazione di sequenze di azioni... socialmente condivise e con scopi precisi e ruoli codificati" (Camaioni).

La prima forma di conoscenza nel bambino avviene attraverso la partecipazione a situazioni ripetitive, in cui coglie somiglianze e differenze grazie ad una capacità innata; 3 sono le fasi di sviluppo:

1. - la **categorizzazione percettiva**: il bambino categorizza in base a caratteristiche percettiva ma non ha ancora concetti;
2. - si formano gli **script o schemi delle storie** attraverso la partecipazione agli eventi, si tratta di rappresentazioni globali ma sequenziali;
3. - all'interno degli script si individuano i diversi **elementi costitutivi detti slot**; da qui si forma un vero e proprio sistema concettuale e lo script si evolve diventando più ricco e flessibile.

Lo sfondo integratore non è una semplice motivazione piacevole, per dirla con Canevaro è "la creazione di ambienti capaci di sostenere una cooperazione fra persone che coevolvono, ciascuna con una propria originale identità".

La programmazione è lo strumento che consente di realizzare il progetto di coeducazione; permette di controllare il processo educativo che porterà il bambino a costruire la sua identità e autonomia.

Non è rigida e rende il processo educativo unitario, non frazionato in tante aree separate; qui gli obiettivi non possono essere in successione lineare: essa deve **partire dalle tracce implicite o esplicite lasciate dai bambini**, che assumono valore didattico solo quando vengono riconosciute dagli insegnanti.

E' importante chiarire il **concetto di coevoluzione** che risulta determinante all'interno dello sfondo.

Il processo educativo, avviene all'interno di un ambiente, detto "**contesto**" che Bateson definisce come "**coevoluzione di differenze**"; all'interno sono contenuti gli elementi che interagiscono con l'ambiente, coevolvono con esso, e vanno a formare una "totalità ecosistemica", in cui i reciproci "cambiamenti strutturali" consentono a entrambi di evolvere insieme, mantenendo ciascuno la propria identità.

Nel nostro caso **le diverse identità**, i bambini e gli insegnanti, **costruiscono un "mondo condiviso"** cioè una storia.

Ogni individuo è una "coevoluzione di elementi diversi": Wallon, ad esempio, sostiene che esistano due tipi complementari di intelligenza, una spaziale ed una pratica che sono presenti in ciascuno in combinazioni diverse; il bambino, poi "costruisce" la sua realtà attraverso ipotesi e teorie che gli consentono di dare ordine al mondo.

Si comprende bene come **lo sviluppo cognitivo sia strettamente legato a quello dell'intera personalità e inscindibile da un contesto.**

Dall'incontro di persone diverse, di identità diverse, **può nascere**, come sostiene Varela, **un "mondo" condiviso**, possibile fonte di creatività, **in cui il cosiddetto (Altan) "rumore" e gli errori non sono elementi** di sconvolgimento ma di cambiamento, **di rinnovamento**, da cui partire per riorganizzare il lavoro: Kenney parla di "rumore significativo" quando costringe a nuove riorganizzazioni.

Si tratta di trovare un nuovo equilibrio, una mediazione, tra le esigenze organizzative e l'elemento nuovo.

La programmazione si configura quindi come un processo ed è caratterizzata, per Bateson, dalla presenza sia di elementi di continuità che di altri che rendono possibile la novità.

Zanelli abbina a questa programmazione una modalità di lavoro per "~~moduli~~ **progettuali**" cioè situazioni didattiche flessibili, complesse, aperte a nuovi ~~nuovi nuclei~~ problematiche che consentono al bambino di raggiungere determinate ~~abilità~~ **abilità** rispettando i suoi tempi e ritmi.

Se la programmazione è efficace allora l'insegnante può ritirarsi sullo sfondo e lasciare come protagonisti il bambino e la sua attività.

L'insegnante deve rinunciare ad essere l'unico protagonista dello sviluppo del bambino, è suo compito creare contesti che consentano ad ognuno di sviluppare la propria identità originale.

Svolge, quindi, un **ruolo determinante di "regia"**, che consiste nel tessere relazioni, osservare, progettare, scegliere mezzi e strumenti adeguati, metodologie di controllo...

A COSA SERVE LO SFONDO INTEGRATORE

Lo scopo principale dello sfondo è, per Zanelli, quello di **facilitare i processi di integrazione**, permettendo di raccordare, all'interno di contesti particolarmente significativi per il bambino, connessioni, linguaggi, persone, esperienze e competenze diverse.

L'apprendimento, infatti, non si realizza con una successione lineare di conoscenze, ma con l'assimilazione di informazioni nuove e il loro "accomodamento" sia cognitivo che emotivo, da cui nasce anche l'identità personale: l'ambiente risulta così essere molto importante per lo sviluppo di ciascuno, anzi, per Wallon, questo rapporto è dialettico e drammatico.

Zanelli sostiene che lo sfondo serve al bambino per dare un nuovo ordine alla sua esperienza, perchè **facilita la costruzione di "metacontesti"** cioè di contesti più ampi capaci di contenere elementi altrimenti isolati, lo **motiva all'apprendimento e integra le dimensioni emotiva, affettiva e cognitiva della personalità**.

Lo sfondo, quindi, assume le caratteristiche del "**contenitore affettivo**" di Winnicot, cioè uno strumento per un "costante collegamento tra motivazione infantile e attività educativa" (Winnicot), che consente al bambino di raccordare gli elementi cognitivi con quelli affettivi.

Bisogna considerare lo sfondo integratore da due livelli diversi: come

- sfondo istituzionale,
- struttura narrativa.

Lo sfondo, infatti, può essere considerato come una **struttura di connessione istituzionale**, ovvero una "particolare organizzazione di tempi, spazi, mediazioni, regole di comunicazione, atte a facilitare l'autonoma organizzazione dei bambini"; in questo caso svolge la funzione di un "contenitore" in cui tanti bambini e i loro insegnanti, con le loro diverse identità, possono crescere insieme e "coevolvere".

Canevaro lo distingue dalla **struttura narrativa** che è "l'insieme... di significati particolari, condivisi dal gruppo classe e non generalizzabili che automotivano il lavoro dei bambini" (Zanelli).

Può essere una storia, una narrazione che parte dalle tracce dei bambini e si costruisce quotidianamente integrando tanti elementi della realtà; lo sfondo può anche non essere fantastico ma comunque deve far emergere come "figura" il bambino soggetto di apprendimento, che costruisce il sapere.

Quando lo sfondo **permette ad un gruppo di persone di condividere e riconoscersi in una storia, favorisce l'acquisizione di script** richiama altri due concetti importanti:

- lo **“spazio potenziale”** di Winnicot, uno “spazio di significati condivisi... che permettono di parlare in termini di “noi”, mantenendo la propria identità originale”(Zanelli); in questo caso lo sfondo **favorisce comportamenti cooperativi**.

Winnicot pensa che, oltre al mondo esterno (realtà) e a quello interno (psiche), esista un altro spazio, quello del gioco, che nasce dallo spazio che unisce il lattante alla sua mamma e si evolve fino al “godimento della realtà culturale”: perchè sia possibile uno “spazio potenziale” bisogna che il bambino riconosca la presenza di una realtà esterna, dopo averne sperimentato l'illusione che corrisponde alla capacità di creare e che mantiene da adulto con le arti. In questa area intermedia confluisce la maggior parte delle esperienze del bambino.

- l' **“accoppiamento strutturale storico”** che permette alle persone di coevolvere e adattarsi reciprocamente senza perdere la propria identità.

Lo sfondo è molto **efficace per gli apprendimenti complessi**, non per tradurli in sequenze lineari ma per trasformarli in “nodi di una rete flessibile” che possono essere raggiunti dai bambini in tempi diversi e con percorsi differenti: nasce una strategia di apprendimento efficace in cui, secondo Canevaro “i diversi elementi vengono utilizzati per costruire un'immagine complessa, scomponibile e ricomponibile secondo il soggetto, il contesto, le finalità”.

Facilita l'**acquisizione di una strategia di apprendimento costruttiva**, con la riorganizzazione e lo sviluppo di quadri concettuali flessibili.

Questo tipo di lavoro consente l'**acquisizione di metaapprendimenti**, cioè di strategie e modalità relazionali e il raggiungimento di una **continuità spaziale e temporale**.

“Lo sfondo struttura i meccanismi profondi, gli automatismi che presiedono al nostro modo di pensare e agire”(Zanelli).

Poichè lo sfondo è uno strumento di mediazione molto motivante, **favorisce il “decentramento”** cioè l'assunzione di punti di vista diversi dal proprio.

Costruire uno sfondo serve anche per l'**integrazione degli alunni in difficoltà** per evitare che nasca quel “debito sociale” che li mette in condizione di ricevere sempre aiuto dagli altri e li fa ingiustamente sentire incapaci di offrire qualcosa anche loro: in questa prospettiva, invece, le difficoltà fanno parte del

processo, non sono elementi di disturbo ma “rumori significativi”; la pedagogia istituzionale dà la possibilità di trasformare la classe in uno sfondo integratore.

E' uno strumento indispensabile per l'educatore che, cambiando i contesti di apprendimento e adattandoli alla situazione specifica, può **trasformare “situazioni relazionali disfunzionali” in relazioni positive** in cui gli eventi casuali vengono integrati e si diventano nuovi processi educativi.

- Lo sfondo fantastico -

Il “fantastico” non è la caratteristica principale dello sfondo, anche se, dal punto di vista educativo, secondo Bettelheim, è importante perchè consente al bambino di “rielaborare il proprio mondo interno e di assicurarsi sulla propria consistenza”, oltre che di sviluppare un'intelligenza flessibile e creativa.

L'importanza del “fantastico” consiste nell'aiutare il bambino a **integrare gli elementi di novità**, spesso fonti di disagio, riferendoli a personaggi di fantasia: questo processo consente di “riassorbire il negativo” reintegrandolo in un contesto familiare.

Partendo dal mondo fantastico, il bambino crea, prima, realtà irreali che utilizza come se esistessero veramente, seguite da ipotesi di realtà, fino a giungere, tramite l'osservazione e il confronto alla realtà vera e propria.

Le figure fantastiche, in quanto produzioni culturali, **mettono l'infanzia a contatto con il mondo simbolico e con la cultura**: entrando a far parte di una storia, il bambino può “oggettivarsi” e rielaborare le proprie paure esternandole mentre la storia, a sua volta, attraverso i suoi simboli, “si soggettiva nel bambino”(Zanelli).

Vigotskij, parlando di “trapianto del culturale nel soggettivo”, intende proprio questo processo.

Il fantastico ha anche un “potere relazionale” cioè di “unificare, mediare...dialetticamente più elementi: il reale al simbolico...” (Negro Sancipriano):

Attraverso il fantastico si possono far convergere mondi molto distanti, di bambini diversi, collegabili solo con la fantasia: si crea uno “spazio fusionale” (Aucouturier) di comunicazione tra corpi, bambini, persone, in questo caso mediato.

- Uno strumento per la continuità -

Per poter realizzare la continuità, la scuola materna ed il primo ciclo ~~delle~~ elementari, andrebbero concepite come un “sottosistema unitario” con lo scopo di far acquisire i “**prerequisiti**” cioè quelle “abilità e concetti che devono essere posseduti prima di iniziare l'apprendimento di un nuovo compito”.

Questi prerequisiti non possono essere separati dal contesto socio-~~affettivo-~~relazionale in cui sono stati acquisiti, altrimenti potrebbero perdere i loro

significati: quindi elementi importanti della continuità sono i contesti educativi, all'interno dei quali le abilità possono rimanere o no, a seconda che essi possiedano o meno caratteristiche omogenee tra loro.

Il "sottosistema unitario" trova fondamento su un modello di attivazione/controllo/riattivazione di Ardoino che si basa su:

- 1- partecipazione dell'adulto e del bambino;
- 2- coprogettazione: la progettazione deve nascere da tutti e l'adulto deve tenere conto sia delle tracce esplicite che di quelle implicite;
- 3- le istituzioni cioè strumenti di mediazione come i gruppi, gli insegnanti, lo sfondo istituzionale, i laboratori simbolici, l'aiuto reciproco, la valigia e l'organizzazione dei tempi.

Dal punto di vista scientifico, è importante che **ogni "effetto" abbia la capacità di modificare l'azione educativa** quindi c'è spazio anche per l'errore, non più considerato come elemento di disturbo ma come uno degli elementi che permettono alla storia di poter essere riscritta.

IL PERCORSO DIDATTICO

Dopo aver stilato la programmazione annuale, mi sono posta il problema di come avrei potuto sfruttare la storia-sfondo per raggiungere gli obiettivi che comunque sono disciplinari: ho provato a pensare e realizzare percorsi didattici che comprendessero obiettivi comuni a più discipline.

⇒ Vedi programmazioni allegate (allegato 1)

- Continuità con la scuola materna - - Educazione musicale -

Per collegare, almeno in maniera minima, la storia-sfondo di Tappo con le attività svolte alla scuola materna, ho pensato potesse essere utile ricollegarsi alle esperienze musicali precedenti che ogni tanto, nei momenti di svago, soprattutto durante la siesta, i bambini proponevano.

Durante i colloqui per la continuità, ho chiesto alle insegnanti della scuola materna di poter avere, per avviare un discorso musicale da quelle, le canzoni che avevano accompagnato i bambini nel loro percorso precedente: grazie alla loro disponibilità, un genitore mi ha fatto avere la musicassetta che poi ha costituito per mesi la colonna sonora della nostra siesta.

In particolare suscitava grande entusiasmo la canzone **“Il pagliaccio tutto matto”** e, dopo averla trascritta dalla musicassetta, ho pensato potesse essere adatta per essere trasformata in una canzone su Tappo.

Così **“Il pagliaccio tutto matto”** è diventata **“Topo Tappo tutto matto”**, che abbiamo imparato insieme ed è stata inserita alla fine della dispensa di storia, geografia e studi sociali: la base musicale è rimasta la stessa, ho solo cambiato il testo in modo che raccontasse brevemente la storia di **“Tappo topo innamorato”**.

Sono allegate le due versioni della canzone.

Sempre procedendo col discorso musicale, l'esperienza che abbiamo vissuto con l'esperta Paola Poggi, nell'ambito del progetto **“Il cerchio dei suoni”** ha costituito un'ulteriore occasione per agganciare alla storia l'aspetto musicale.

L'insegnante Poggi ci ha proposto una canzone dal titolo **“L'orso e le more”** che ben si adattava all'orso Dodo dal cuore d'oro della nostra storia: qui si parla anche di un altro personaggio molto amato, il gufo, che è subito stato identificato col nostro Gedeone, gufo sapientone, che nell'uno e nell'altro caso, offre sempre suggerimenti saggi a tutti.

L'ORSO E LE MORE

C'era un orso nato da poco
che non volendosi annoiare
desiderava fare un bel gioco
ma non sapeva che gioco fare

Provò a giocare con l'acqua del fiume
ma si sentiva una noia bagnata
provò a saltare dietro alle piume
ma si sentiva una noia piumata

Una mattina gli disse il gufo
"Lo sai che esiste la mora amara?"
"Io l'ho cercata però sono stufo
non l'ho trovata perchè è molto rara!"

Allora l'orso si mise a cercare
e per sapere l'amara qual era
tutte le more provò ad assaggiare
dalla mattina fino alla sera

E ancora oggi che è un orso vecchio
la mora amara non l'ha trovata
però cercare gli piace parecchio
e la noia non gli è più tornata!

⇒ Vedi i testi delle canzoni (allegato 2)

MATEMATICA

Indicatore 1

RICONOSCERE, RAPPRESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI

Obiettivi

- .1 -Cogliere l'aspetto problematico di situazioni di gioco e di vita quotidiana
- .2 - Individuare i dati essenziali per la risoluzione di situazioni problematiche
- .3 - Indicare ipotesi risolutive coerenti alla situazione problematica emersa
- .4 - Rappresentare la situazione problematica con vari materiali e risolverla attraverso l'attività manipolativa e il linguaggio verbale e grafico
- .5 - Individuare l'operazione logica e aritmetica necessaria (addizione o sottrazione)

Indicatore 2

PADRONEGGIARE ABILITA' DI CALCOLO ORALE E SCRITTO

Obiettivi

- .1 - Associare i numeri alla quantità numerica corrispondente e viceversa
- .2 - Formare sequenze ordinate secondo il criterio: uno in più - uno in meno
- .3 - Contare in senso progressivo e regressivo fino a 20
- .4 - Leggere e scrivere i numeri naturali da 0 a 20
- .5 - Confrontare e ordinare i numeri naturali utilizzando i simboli $>$ $<$ $=$
- .6 - Raggruppare quantità in basi diverse a livello manipolativo e grafico
- .7 - Operare il cambio per la formazione delle decine
- .8 - Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20, con opportune rappresentazioni

Indicatore 3

OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E FIGURE

Obiettivi

- .1 - Localizzare oggetti e persone utilizzando i termini: davanti/dietro, sopra/sotto, a destra/a sinistra, vicino/lontano, dentro/fuori
- .2 - Collocare gli oggetti nello spazio, seguendo indicazioni topologiche
- .3 - Eseguire percorsi seguendo le indicazioni date

- .4 - Rappresentare graficamente i percorsi eseguiti
- .5 - Riconoscere e rappresentare le principali figure geometriche piane (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)
- .6 - Costruire semplici sistemi di misurazione

Indicatore 4

UTILIZZARE SEMPLICI LINGUAGGI LOGICI E PROCEDURE INFORMATICHE

Obiettivi

- .1 - Riconoscere e descrivere le caratteristiche di persone, animali e oggetti
- .2 - Individuare somiglianze e differenze rispetto a uno o più attributi
- .3 - Rappresentare graficamente le classificazioni effettuate
- .4 - Individuare una regolarità che permetta di proseguire un ritmo o una successione
- .5 - Eseguire e dare istruzioni secondo un ordine logico
- .6 - Usare, in situazioni reali di vita e di gioco, le espressioni "forse", "è sicuro", "è possibile", "non so", "è impossibile", "è vero", "è falso", in modo significativo e coerente
- .7 - Usare il connettivo "non"

Attività e contenuti

- Situazioni problematiche occasionali, scaturite da esperienze di gioco e di vita in comune
- Rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche sia attraverso l'uso di materiali diversi (strutturati e non) che di procedure logiche e/o aritmetiche necessarie (addizione e sottrazione)
- Attività ludiche guidate da conte e filastrocche con presenza numerica
- Manipolazione, osservazione e confronto di oggetti
- Formazione e rappresentazione grafica di raggruppamenti, sulla base di caratteristiche comuni
- Confronto tra raggruppamenti di oggetti rispetto alle loro quantità, indicando se essi hanno lo stesso numero di elementi o di più o di meno ($> < =$)
- Associazione di una quantità rappresentata al simbolo numerico convenzionale corrispondente
- Costruzione della serie numerica da 0 a 20 sulla linea dei numeri, secondo criteri di successione e precedenza
- Lettura e scrittura dei numeri da 0 a 20 in cifra e parola

- Rappresentazione e registrazione di raggruppamenti in basi diverse, decimali e non
- Esecuzione di semplici calcoli di addizione sottrazione
- Localizzazione di elementi: giochi e attività
- Esecuzione e rappresentazione di percorsi mediante indicazioni date
- Attività motorie e grafiche legate all'idea di linea aperta o chiusa, regione interna o esterna, confine
- Riconoscimento e rappresentazione delle principali figure geometriche piane, attraverso la manipolazione e l'osservazione di materiale strutturato e non
- Classificazione di materiale strutturato e non rispetto ad uno o più attributi e relative rappresentazioni grafiche
- Sequenze, ritmi e successioni
- Riconoscimento del valore di verità, possibilità o impossibilità di un evento
- Utilizzo del connettivo "non"

STORIA

Indicatore 1

ORIENTARSI E COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI

Obiettivi

- .1 - Intuire la successione di semplici fatti e intuirne la durata
- .2 - Intuire il concetto di contemporaneità
- .3 - Riconoscere la successione ciclica degli avvenimenti (notte/giorno - settimana - mese - stagione - anno)

Indicatore 2

CONOSCERE, RICOSTRUIRE E COMPRENDERE EVENTI E TRASFORMAZIONI STORICHE

Obiettivi

- .1 - Riconoscere i cambiamenti operati nel tempo nelle persone, nelle cose e nell'ambiente circostante
- .2 - Ricostruire un evento attraverso semplici documenti (fotografie, disegni, oggetti significativi)

Attività e contenuti

- Conversazioni, osservazioni
- Ricostruzione di azioni legate all'esperienza personale in successione
- Ricostruzione in sequenze di brevi storie lette o ascoltate
- Rilevazione di azioni contemporanee nella vita scolastica e familiare
- Comprensione e utilizzo dei termini: prima, adesso, dopo, mentre...
- Le parti del giorno
- I giorni della settimana
- I mesi e le stagioni
- Giochi, memorizzazione di filastrocche
- Rappresentazioni grafiche
- Prime e semplici misurazioni temporali
- Osservazione dei mutamenti prodotti dal tempo su persone, animali, oggetti e ambiente
- Prime registrazioni attraverso la realizzazione di cartelloni e sequenze figurate

GEOGRAFIA

Indicatore 1

ORIENTARSI NELLO SPAZIO E COLLOCARE IN ESSO FATTI ED EVENTI

Obiettivi

- .1 - Collocare se stessi e gli oggetti in uno spazio definito
- .2 - Acquisire i concetti topologici
- .3 - Descrivere la posizione degli elementi nello spazio rispetto a sè e, successivamente, a punti di riferimento diversi
- .4 - Esplorare e conoscere l'ubicazione e l'uso degli ambienti vissuti quotidianamente (aula, scuola, cortili)
- .5 - Rappresentare graficamente percorsi, utilizzando simboli non convenzionali

Attività e contenuti

- Lo spazio reale: l'aula, la scuola, i cortili
- Applicazione delle nozioni topologiche acquisite per posizionare persone e oggetti
- Ideazione di percorsi e mappe con uso di simboli non convenzionali

STUDI SOCIALI

Indicatore 1

CONOSCERE E COMPRENDERE REGOLE E FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA E DELL'ORGANIZZAZIONE SOCIALE ANCHE IN RAPPORTO A DIVERSE CULTURE

Obiettivi

- .1 - Desumere dalla vita scolastica le principali regole di comportamento
- .2 - Comprendere l'importanza di rispettare le regole stabilite per una migliore convivenza

Attività e contenuti

- Conversazioni e discussioni periodiche sulle esperienze vissute insieme e sugli eventuali problemi
- Osservazioni e registrazioni relative ai comportamenti con i compagni e con gli adulti nei giochi e nelle attività
- Il rispetto delle cose, delle persone, dell'ambiente

EDUCAZIONE MOTORIA

Indicatore 1

PADRONEGGIARE ABILITA' MOTORIE DI BASE IN SITUAZIONI DIVERSE

Obiettivi

- .1 - Padroneggiare lo schema motorio del camminare
- .2 - Rotolare, arrampicarsi, strisciare in modi e situazioni diverse
- .3 - Padroneggiare lo schema motorio del correre
- .4 - Conoscere il proprio schema corporeo
- .5 - Ricevere, classificare ed elaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso
- .6 - Distinguere e muoversi in relazione alle categorie spaziali: davanti/dietro, alto/basso, destra/sinistra, aperto/chiuso, fuori/dentro
- .7 - Distinguere e muoversi in relazione alle categorie temporali: veloce/lento, prima/dopo/contemporaneamente
- .8 - Orientarsi nello spazio, in relazione al proprio corpo, agli attrezzi, alla palestra
- .9 - Controllare il proprio equilibrio statico e dinamico
- .10 - Utilizzare in maniera originale e fantasiosa attrezzi codificati e di fortuna

Indicatore 2

PADRONEGGIARE LE ATTIVITA' DI GIOCO, DI SPORT; RISPETTARE LE REGOLE

Obiettivi

- .1 - Partecipare a giochi non competitivi rispettando le regole

Attività e contenuti

- Esercizi gioco, andature quadrupediche e non, percorsi singoli, a coppie, a gruppi, con e senza piccoli attrezzi
- Esercizi gioco e percorsi di rotolamento sul pavimento, su materassini e piani inclinati
- Esercizi gioco strisciando in modi diversi sotto ai compagni, a grandi (panche, tunnel, ostacoli...) e piccoli (corde, cerchi...) attrezzi, codificati e non (sedie, banchi...)
- Esercizi gioco, percorsi e traslocazioni alla spalliera
- Esercizi gioco e percorsi eseguiti singolarmente, a coppie, in gruppo, con grandi e piccoli attrezzi

EDUCAZIONE AL SUONO E ALLA MUSICA

La nostra scuola, unitamente a tutte quelle dell'8° Circolo, aderisce al progetto di educazione musicale per le classi prime "IL CERCHIO DEI SUONI, ascolto, canto, ballo, suono...mentre gioco con la musica", proposto dalle insegnanti Massari e Poggi.

Tale progetto, qui allegato, si articola in quattro incontri, di due ore ciascuno, che si svolgeranno nel corso del secondo quadrimestre.

In questa programmazione gli obiettivi e i contenuti presentati nel progetto vengono integrati con quelli realizzati dall'insegnante di classe nel primo quadrimestre.

Indicatore 1

ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI

Obiettivi

- .1 - Identificare e distinguere la provenienza (fonti, ambienti) di diversi tipi di suoni e rumori
- .2 - Distinguere le caratteristiche di diversi ambienti sonori
- .3 - Riconoscere alcune principali caratteristiche dei suoni (altezza, timbro, intensità, durata)
- .3 - Riconoscere semplici strutture e forme musicali
- .4 - Riconoscere e interiorizzare le fondamentali strutture ritmiche e temporali
- .5 - Conoscere e utilizzare, con codici non convenzionali, gli elementi fondamentali della grammatica musicale

Indicatore 2

ESPRIMERSI CON IL CANTO E SEMPLICI STRUMENTI

Obiettivi

- .1 - Eseguire vocalmente semplici brani musicali anche accompagnati da movimento o da percussione corporea
- .2 - Imitare e memorizzare sequenze ritmiche e melodiche

Attività e contenuti

- Ascolto attivo musicale e di ambienti sonori
- Invenzione di testi
- Utilizzo di gesti, suoni, movimenti e danza
- Rappresentazioni grafico-simboliche
- Tecniche semplici di rilassamento
- Canti individuali e collettivi tratti da vari tipi di repertorio

- Canti all'unisono, canoni semplici, canti con l'accompagnamento di ostinati
- Riconoscimento delle diverse fasce timbriche attraverso l'uso di strumenti a piccola percussione
- Improvvisazione strumentale guidata mediante segnali d'attacco, di chiusura, interventi alternati di gruppi o solisti
- Orchestrazione semplici di ritmi elementari
- Accompagnamenti strumentali per i canti eseguiti dai bambini

IL PAGLIACCIO TUTTO MATTO

PRIMA AVEVA UN GRAN PANCIONE
POI LE SCARPE CHE SON SCARPONE
ECCO SPUNTA UN BEL NASONE
TONDO TONDO ARANCIONE
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

LA PARRUCCA APPARISCENTE
MA NON GLIENE IMPORTA NIENTE
HA LA FACCIA SORRIDENTE
MA GLI MANCA FORSE UN DENTE
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

RIT. E' IL PAGLIACCIO TUTTO MATTO
CHE CAMMINA COME UN GATTO
CHE SI ALZA SU DI SCATTO
E POI CADE GIU' DI SCATTO
PAPPE, FIORI E L'INSALATA
E SI TUFFA NELL'ARANCIATA
MANGIA SOLO LA FRITTATA
E POI FA UNA GRAN RISATA AH, AH, AH

DAL CAPPELLO SPUNTA UN FIORE
MA NON HA NESSUN ODORE
HA IL CAPPELLO DA SIGNORE
BIANCO E ROSSO E' IL SUO COLORE
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

LUI SA FAR LA PIROETTA
ED UN GIRO IN BICICLETTA
QUANDO VUOLE LUI SGAMBETTA
O FA UN GIRO IN BICICLETTA
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

RIT. E' IL PAGLIACCIO TUTTO MATTO

TOPO TAPPO TUTTO MATTO

LUI AVEVA UN GRAN PANCIONE
DUE ORECCHIE DA ELEFANTONE
DUE BAFFETTI DA LEONE
GRIGIO COME UN NUVOLONE
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

LUI VIVEVA IN UN BOSCHETTO
E CON LUI QUALCHE AMICHETTO
POI VOLLE FARE UN GIRETTO
E AL MARE ANDO' DIRETTO
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

RIT. E' TOPO TAPPO TUTTO MATTO
CHE VA IN GIRO COME UN GATTO
VEDE IL MARE E' SODDISFATTO
MA POI TORNA DISPERATO
E' DI BRIO IL FIDANZATINO
MANGIA ANCHE IL PECORINO
PERCHE' UN BRUTTO RE MARINO
GLI HA FERITO IL CUORICINO

POI NEL BOSCO TRISTE TORNO'
ED I SUOI AMICI TROVO'
PIMPO, BIBA E DODO'
LO AIUTARONO UN PO'
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

ALLA FINE DELLA STORIA
TAPPO E BRIO AVRAN VITTORIA
GRAZIE AL LUPO E ALLA MEMORIA
IL LORO AMOR FINIRA' IN GLORIA
SAI CHI E'? SAI CHI E'?
SAI CHI E' E' E' E' E' E'?

RIT. E' TOPO TAPPO TUTTO MATTO
CHE VA IN GIRO COME UN GATTO
VEDE IL MARE E' SODDISFATTO
MA POI TORNA DISPERATO
E' DI BRIO IL FIDANZATINO
MANGIA ANCHE IL PECORINO
PERCHE' UN BRUTTO RE MARINO
GLI FA PIANGERE IL CUORICINO

- I concetti topologici -

Dopo un'analisi comune dei prerequisiti, i concetti topologici hanno rappresentato il punto di partenza dell'attività didattica del mio ambito, essi costituiscono un obiettivo comune sia per la geografia che per la matematica (indicatore 3); sono stati presi in considerazione:

- sopra/sotto
- in alto/in basso
- dentro/fuori
- vicino/lontano
- destra/sinistra

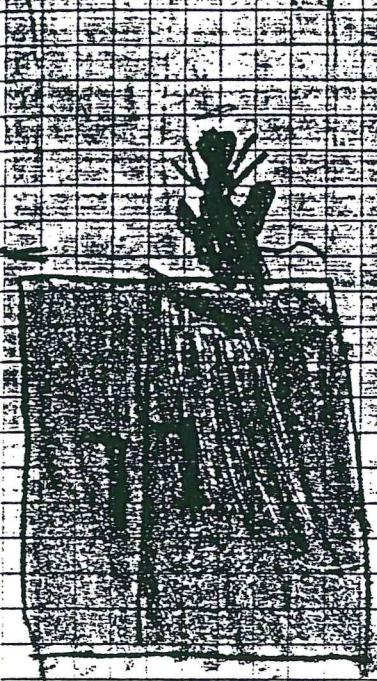
Tutti sono stati presentati con la medesima modalità di lavoro

1. Ho disegnato e ritagliato su due cartoncini le figure di Tappo e Brio, i protagonisti della storia
2. In classe, giochiamo a "Nascondino con Tappo", i bambini chiudono gli occhi, io nascondo la figura poi li riaprono e il bambino scelto deve dire dov'è, utilizzando i concetti topologici giusti suggeriti dall'insegnante (es. "Dov'è Tappo? E' sopra o è sotto? ...), ora tocca a lui nascondere e scegliere il compagno che dovrà indovinare.
3. A questa introduzione con i personaggi amici segue una fase in cui devono dire cosa vedono sopra o sotto qualcosa, dentro l'aula, fuori dalla porta...
4. Dopo questa fase ludica preliminare, sul quaderno disegnano tre volte un oggetto suggerito dall'insegnante (es. armadio) poi vi devono disegnare Tappo sopra con la frase "Tappo è sopra l'armadio", quindi sotto "Tappo è sotto l'armadio" e poi dove vogliono, facendo attenzione a scrivere a fianco la frase giusta.
5. Questo argomento è stato approfondito con altre attività: motorie in palestra, con i piccoli e grandi attrezzi e didattiche in classe con situazioni ludiche o di manipolazione.

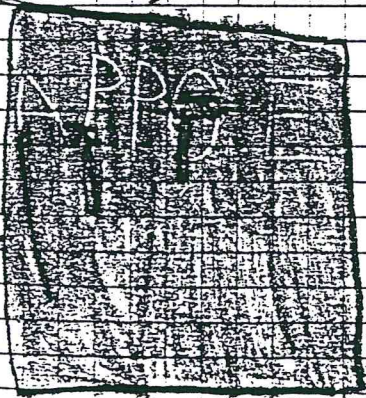
⇒ Vedi allegato 3

23 SETTEMBRE

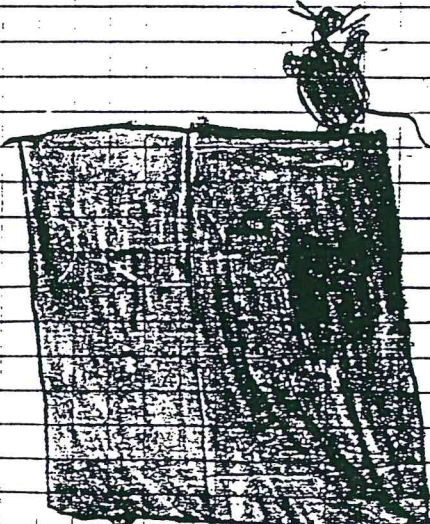
TAPPO È IN ALTO O IN BASSO



TAPPO È IN ALTO



TAPPO È IN BASSO

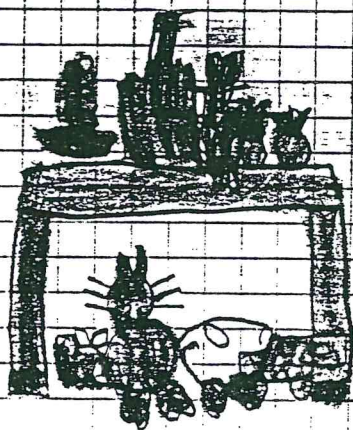


TAPPO È IN ALTO

BRAVO

19 SETTEMBRE

INAPPO È SOPRA O SOTTO
SOPRA



INAPPO È SOPRA ALTA VOLO

Bravo

Borghese Aldo
Lunt Rario

2 OTTOBRE

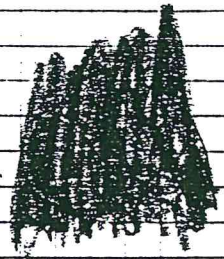
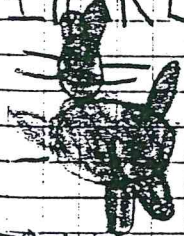
TAPPO È VICINO O LONTANO?



TAPPO È VICINO AL MARE



TAPPO È LONTANO DAL MARE

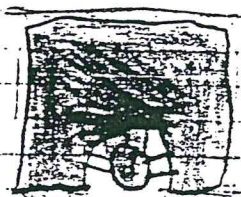


TAPPO È LONTANO DAL MARE

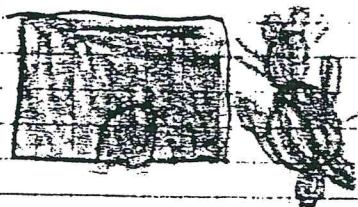
BRAVISSIMO

O P P P P P P P P P P P P

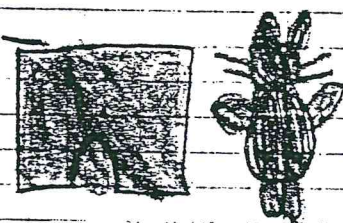
TAPPO È DENTRO O FUORI?



TAPPO È DENTRO



TAPPO È FUORI



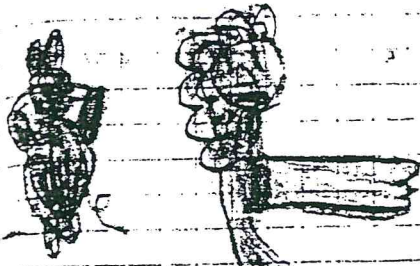
TAPPO È FUORI

BRAVISSIMO

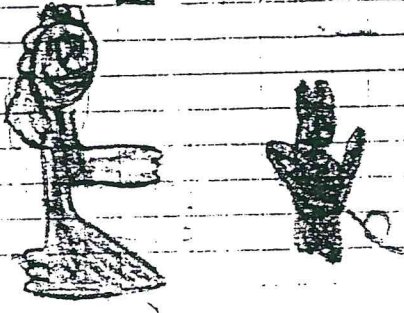
S S S S S S S S S S S S S S S S S S
S S S S S S S S S S S S S S S S S

13 OTTOBRE 1997

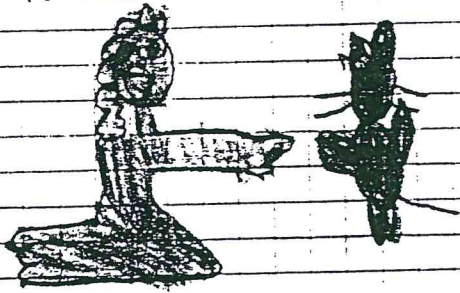
TAPPO È A DESTRA O A SINISTRA



TAPPO È A SINISTRA



TAPPO È A DESTRA



TAPPO È A DESTRA

BRANO

A A A A A A A A A A

- L'approccio ai numeri -

E' stato proprio per la presentazione dei numeri che più mi sono servita dei personaggi della storia-sfondo, principalmente per tre motivi:

- motivare i bambini ad un apprendimento che potevano sentire lontano
- presentare l'aspetto cardinale del numero
- presentare contemporaneamente l'aspetto ordinale
- giustificare la successione numerica secondo il criterio di "uno in più".

Inizialmente ho presentato solo i numeri da 0 a 5, abbiamo lavorato qualche tempo sulla successione numerica in senso progressivo e regressivo poi abbiamo continuato con quelli da 6 a 9.

Per la presentazione di ogni numero ho seguito lo stesso procedimento, tenendo conto dei suggerimenti desunti dal progetto RICME, secondo cui il numero va rappresentato con la

- quantità
- nome
- simbolo.

1. In una "scatola" disegniamo i personaggi della storia in ordine di apparizione, per sapere, di volta in volta in volta, quanti sono. In questo modo ho potuto anche lavorare sul concetto storico di successione temporale. "Qual è il primo personaggio della storia?" Si parte da Tappo e poi, nell'ordine, arrivano Brio, il Re del Mare, Pimpo, Maestro Lupo, quindi Riccetta, Dodo e Falena (**rappresentazione iconica del numero guidata**).
2. A fianco disegniamo tante crocette quanti sono i personaggi nella "casa di Tappo", alla fine andremo a misurare questa torre con i regoli per vedere con quale regolo rappresento quel numero (**rappresentazione simbolica pre-numerica**).
3. Sempre a fianco scriviamo la frase "Dopo Tappo, Brio... arriva Maestro Lupo e sono in 5" per arrivare alla **rappresentazione simbolica numerica**.
4. Scriviamo il numero in tre modi:
 - cifra
 - parola in stampato
 - parola in corsivo.
5. Disegniamo cinque "scatole" e proviamo a riempirle con il numero di oggetti richiesto (**rappresentazione iconica non guidata**).

6. Esercizio di scrittura del numero, una riga per ogni modalità:
 - cifra grande (2 quadretti)
 - cifra piccola (1 quadretto)
 - stampato maiuscolo
 - corsivo
7. Visualizziamo il numero con la mano e lo disegniamo.
8. Misuriamo col regolo la torre e scriviamo "Il regolo... corrisponde al numero..."
9. Disegniamo il numero "gigante" e lo trasformiamo in un personaggio strano (familiarizzazione e manipolazione grafica del numero).
10. Tutte le attività sono precedute e seguite da manipolazioni di materiali strutturati (regoli) e non (matite, gomme...)

Questa impostazione propone la presentazione del numero contemporaneamente sotto l'aspetto cardinale e ordinale, funzioni che vengono portate avanti parallelamente senza problemi dai bambini perchè strettamente collegate alla loro esperienza.

Questo approccio, supportato da un'intensa attività manipolativa, ha consentito ai bambini di padroneggiare abbastanza agevolmente la sequenza numerica sia in senso progressivo che regressivo.

Per strutturare ulteriormente questa capacità, anche alcuni esercizi hanno coinvolto ancora i personaggi: in particolare sono state proposte **parole da ricomporre** attraverso una corretta successione numerica; ad ogni lettera, messa in disordine, corrispondeva un numero, i bambini dovevano

- copiare dalla lavagna,
- riordinare i numeri e le corrispondenti lettere
- disegnare il personaggio comparso.

Esempio:	2 1 0 4 3 P A T O P	0 1 2 3 4 T A P P O
	3 2 0 1 O L U P	0 1 2 3 L U P O

⇒ Vedi allegato 4

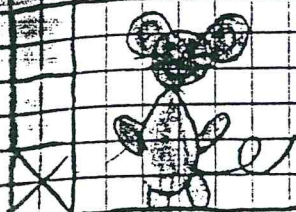
Per l'aspetto ordinale, successivamente, a distanza di qualche settimana, viene ripreso l'ordine di entrata nella storia, in maniera un po' più complessa perchè, in base all'ordine, vanno ad abitare in un determinato piano del "Condominio della Grande Quercia": per esempio, Tappo, che è il primo personaggio va ad abitare al primo piano...

I bambini devono disegnare il personaggio, scrivere la posizione col numero e poi in parola.

⇒ Vedi allegato 5

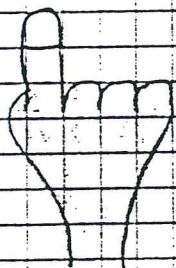
VENERDI 6 FEBBRAIO 1998

NUMERI



1 UNO una

	①		①		①		①
♥		☂		🚗		🍪	▲



1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

1 11 1 1 1 1 1 11 1 1

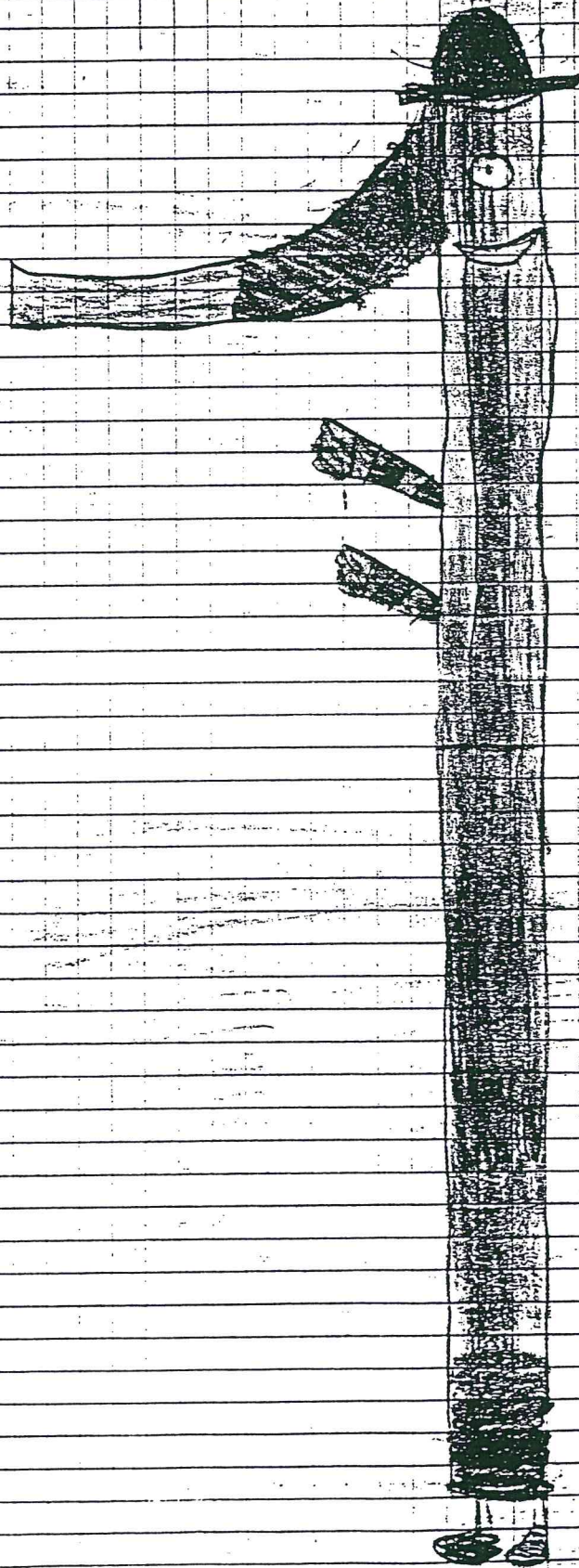
UNO UNO UNO UNO UNO UNO

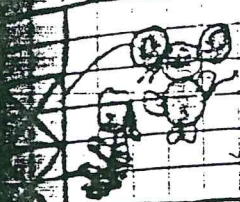
una una una una

REGOLA BIANCO

CORRISPONDE AL NUMERO

1



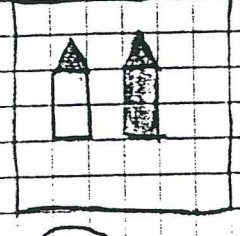
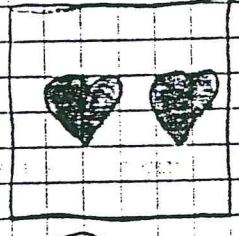
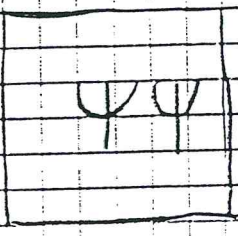
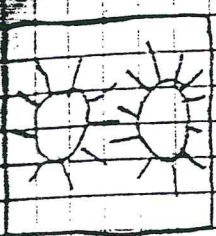


ARRIVA BRIO NELLA

CASA DI TAPPO

QUANTI SONO??

2 DUE due



2

2

2

2

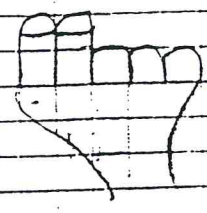
2

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

DUE DUE DUE DUE DUE

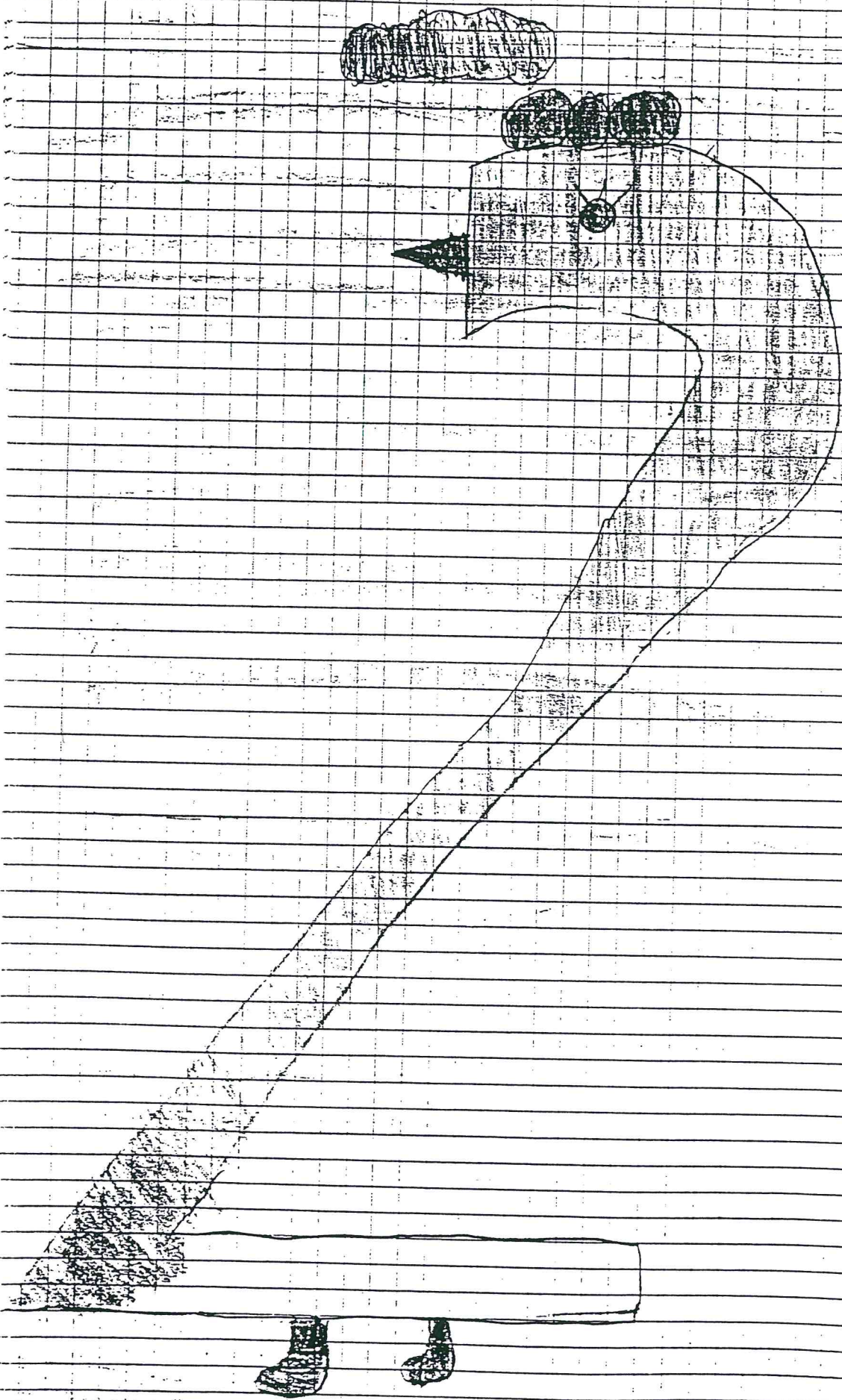
due due due due due



IL REGOLO ROSSO

CORRISPONDE AL NUMERO 2

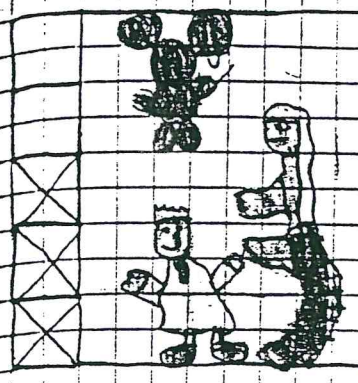
Bergantinos Aido Loraal Moors



Moors

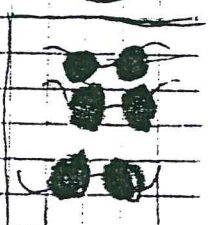
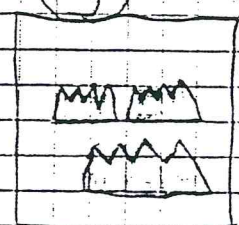
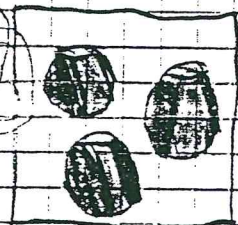
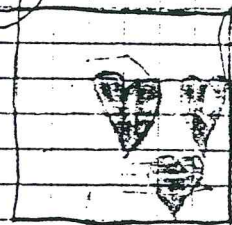
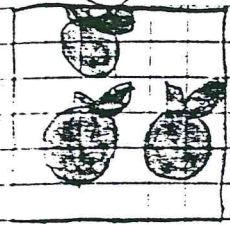
DA PUNIES

VENERDÌ 9 FEBBRAIO 1998



DOPO L'APPUNTAMENTO ARRIVA IL RE
DEL MARE, ADESSO
NELLA FAVOLA

3 3 SONO IN 3 3

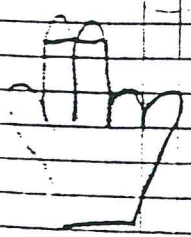


3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

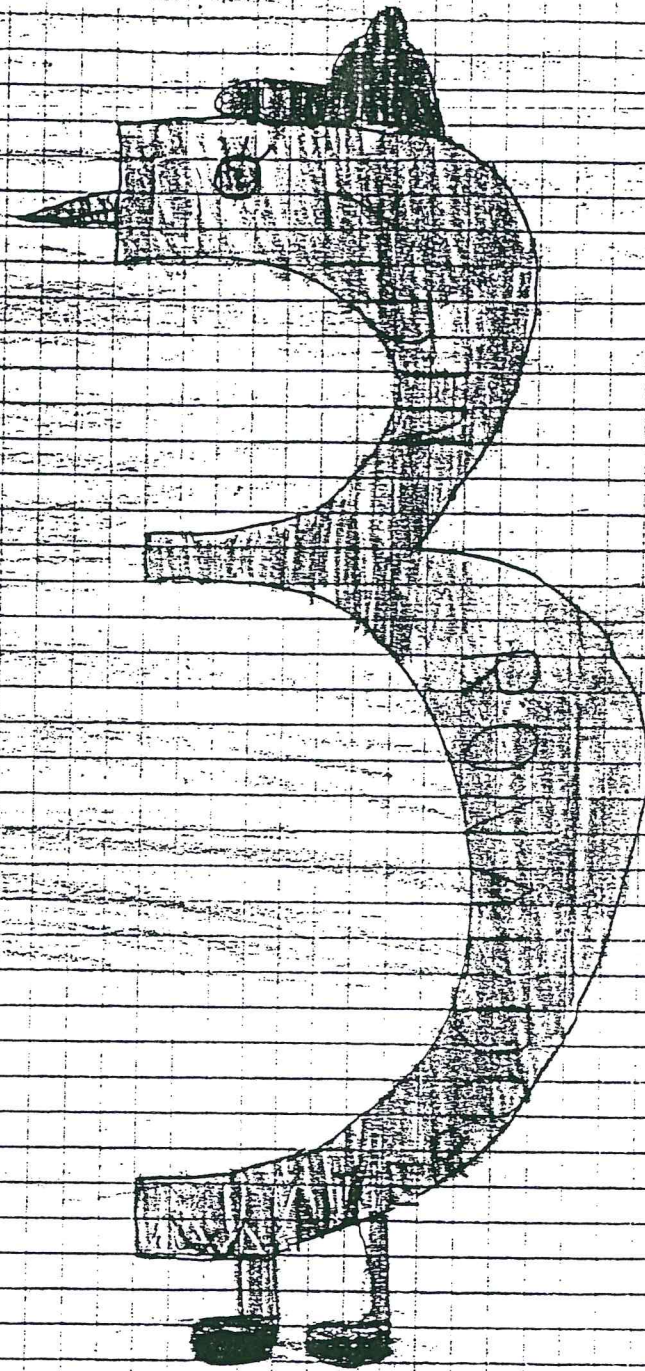
TRE TRE TRE TRE

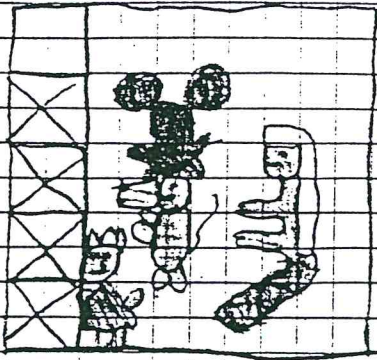
tre tre tre tre tre





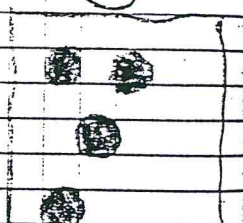
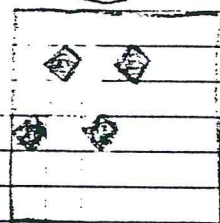
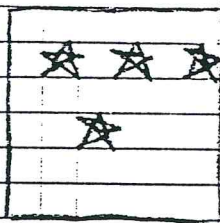
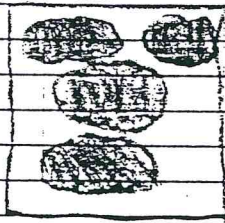
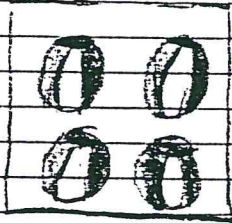
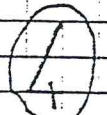
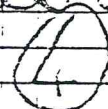
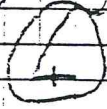
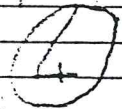
IL REGOLO VERDE
CHIARO CORRISPONDE
AL NUMERO 3





DOPO TAPPO BRIO
E IL RE DEL MARE
NELLA FAVOLA
ENTRA PIMPO
SONO IN 4

4 QUATTRO *quattro*

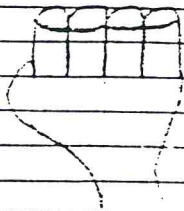


4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

QUATTRO QUATTRO QUATTRO

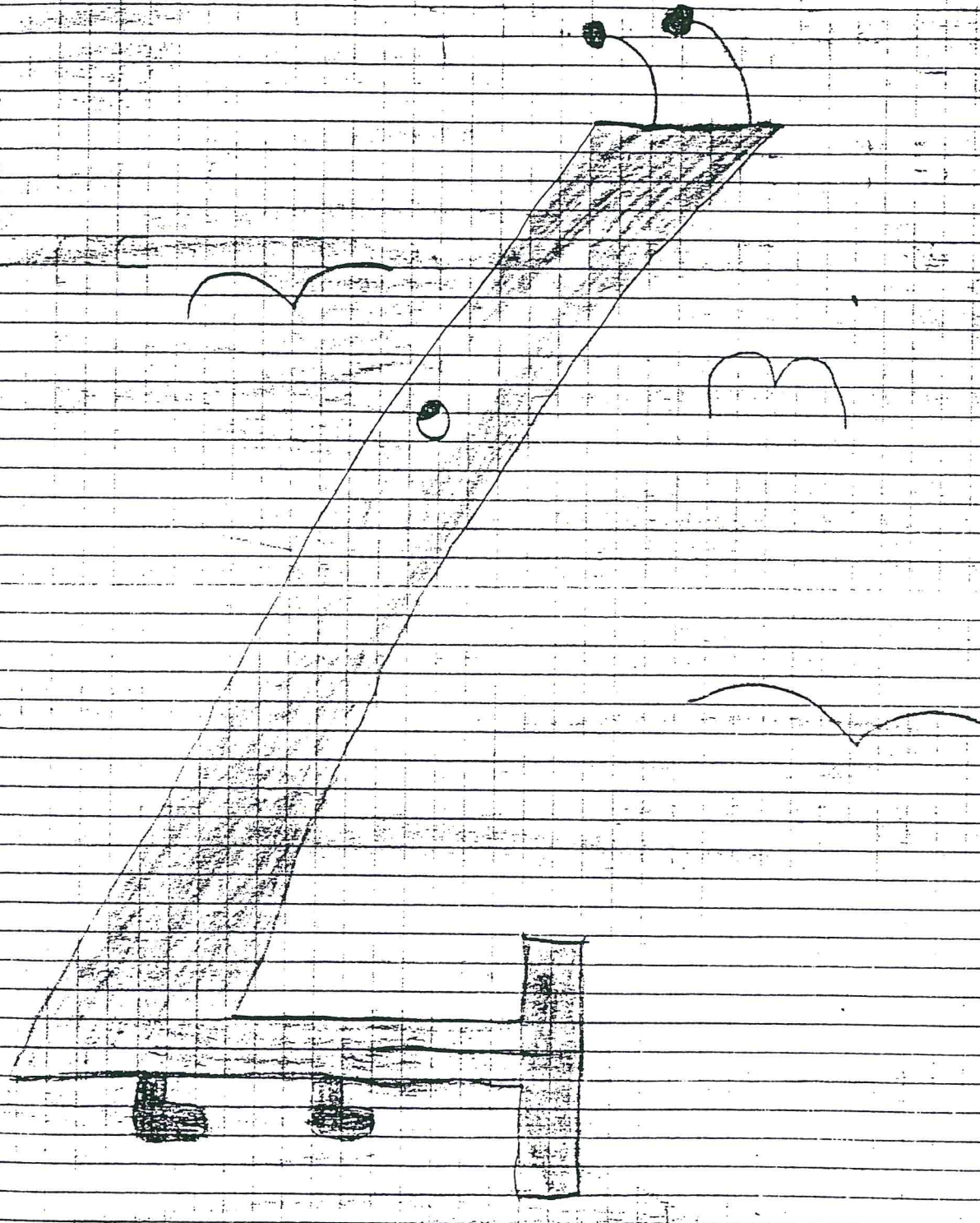
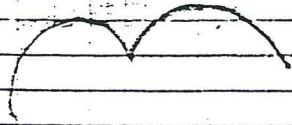
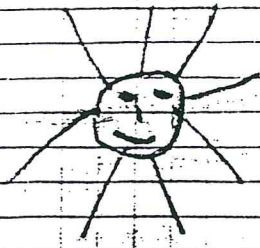
quattro quattro quattro





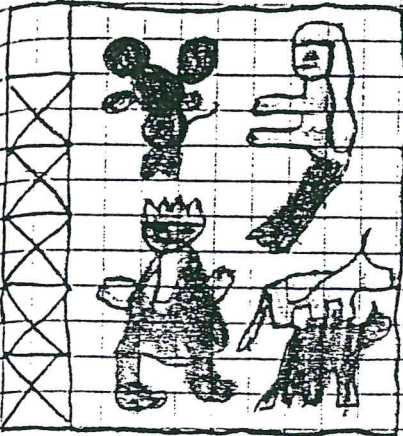
IL REGOLO CICLAMINO
CORRISPONDE AL
NUMERO 4





MERCOLEDÌ 14 FEBBRAIO

1998

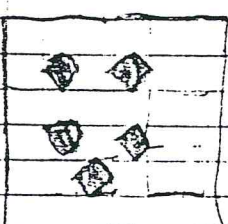
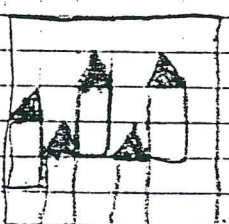
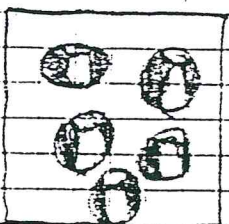
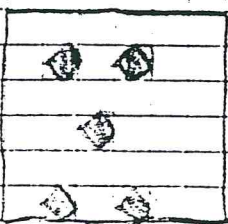
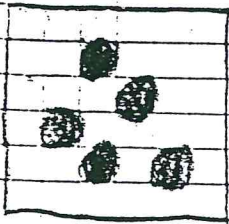


ENTRA NELLA
STORIA MAESTRO
LUPO I

PERSONAGGI SONO

5

5 CINQUE *cinque*



5

5

5

5

5

5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

CINQUE CINQUE CINQUE

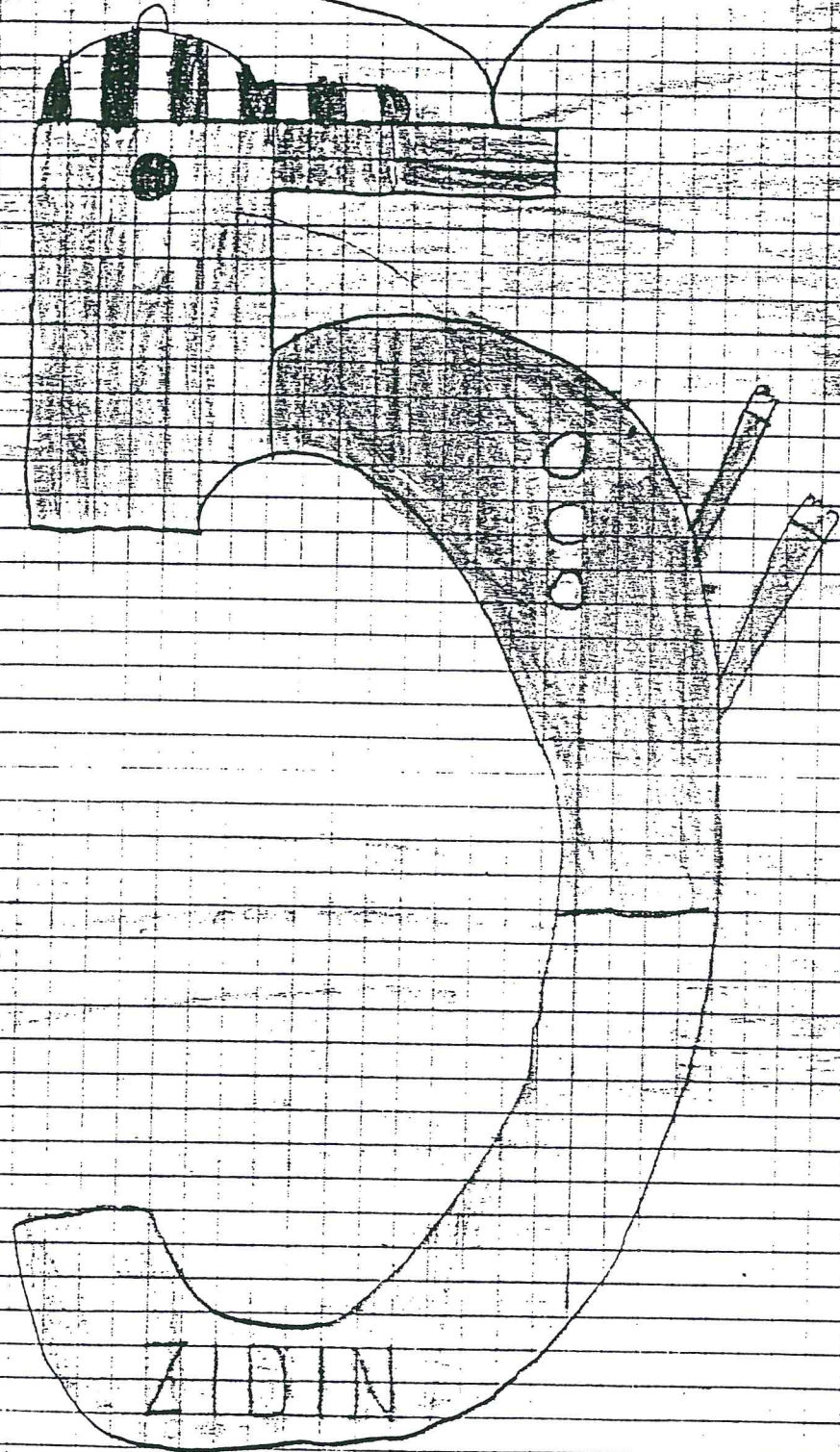
cinque cinque cinque

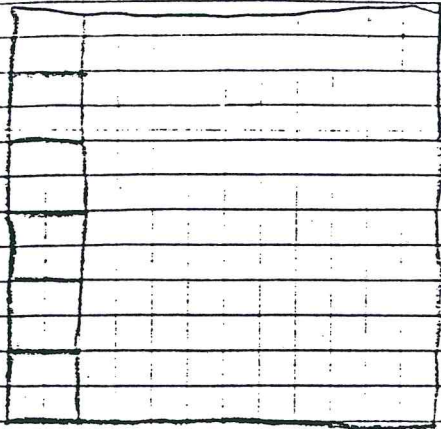


IL REGOLO GIALLO
CORRISPONDE AL
NUMERO 5

Gratissimo

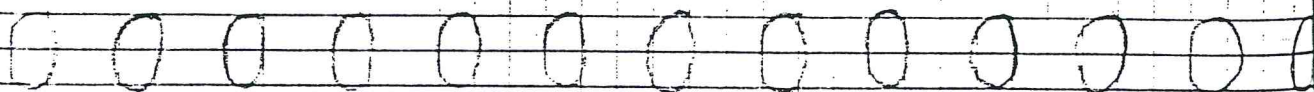
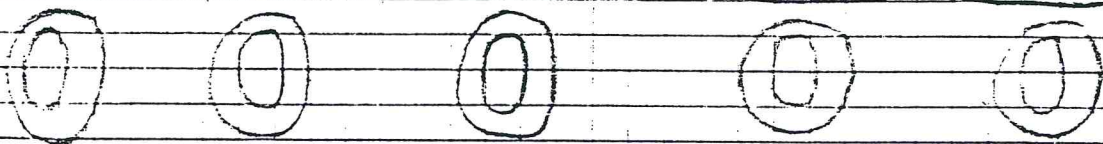
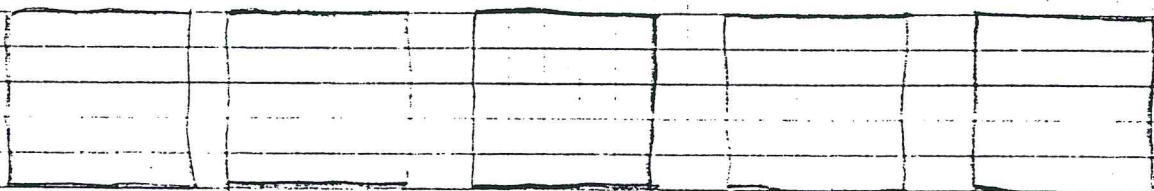
SONO ZIDIN
E ZIDAN





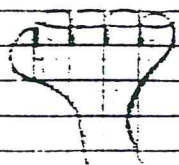
ATTENZIONE, SI
SONO NASCOSTI
TUTTI QUANTI
SONO ZERO

O ZERO zero

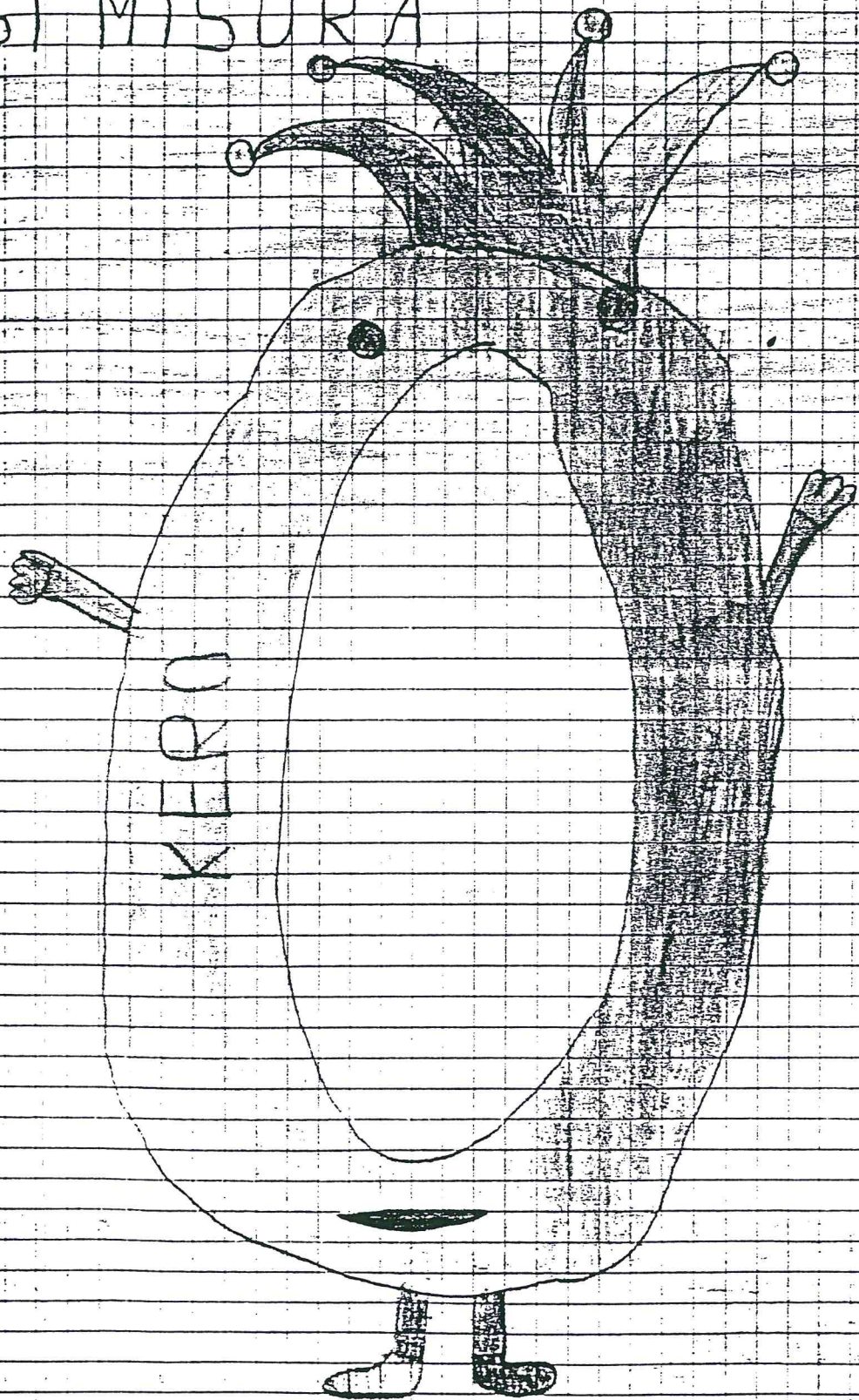


ZERO ZERO ZERO ZERO

zero zero zero zero zero



CON I REGOLI LO ZERO NON
SI MISURA



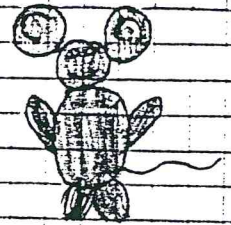
UNEDÌ 23 FEBBRAIO 199

SCOPRI LA PAROLA

NASCOSTA

^{2 1 0 4 3}
P A T O P →

^{0 1 2 3}
T A P P O



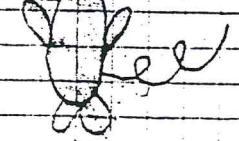
^{1 3 2 0}
R O I B →

^{0 1 2 3}
B R I O



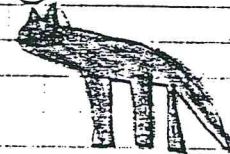
^{3 2 0 4 1}
M P P O I →

^{0 1 2 3}
P I M P O



^{3 2 0 1}
O P L U →

^{0 1 2 3}
L U P O



^{1 0 2}
A I B B →

^{0 1 2 3}
B I B A



^{0 2 1}
O D D O →

^{0 1 2 3}
D O D O



^{2 3}
Z X A →

^{0 1 2 3}
Z X A

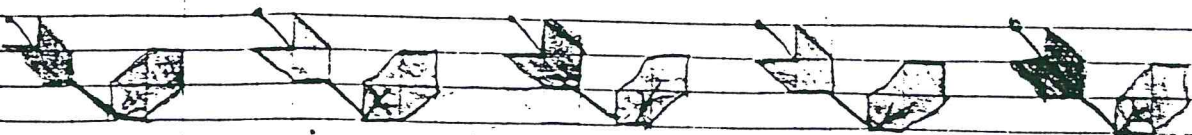
^{1 2 4 3 5 0}
A L N E A F →

^{0 1 2 3 4 5}
F A L E N A



^{3 2 1 5 0}
E R N E C →

^{0 1 2 3 4 5}
C E N E R E



Pratic

In che ordine entro
mo nella stanza?

IL CONDOMINIO DELLA

GRANDE QUERCIA

9°



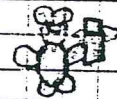
NONO

8°



OTTAVO

7°



SETTIMO

6°



SESTO

5°



QUINTO

4°



QUARTO

3°



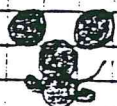
TERZO

2°



SECONDO

1°



PRIMO

gnarvima

- Maggiore e minore -

Dopo aver lavorato sulla sequenza da 0 a 5, ho introdotto i concetti di maggiore e minore attraverso un altro personaggio, il Gufo Gedeone, il saggio del paese di "Tuttosipuòfare", a cui tutti si rivolgono quando hanno qualche quesito: così il Gufo aiuta anche noi quando abbiamo due "gruppi" e vogliamo sapere quale è il più numeroso o il meno.

1. Inizialmente ho disegnato la sagoma del Gufo su un cartoncino e insieme abbiamo giocato: io formavo due gruppi di oggetti e il bambino prescelto doveva posizionare il Gufo nel modo corretto, tenendo presente che

IL GUFO GEDEONE
E' UN SAGGIO SAPIENTONE
CHE APRENDO IL SUO BECCONE
TI SA DIRE MAGGIORE O MINORE

Ricorda che il Gufo apre sempre il suo becco verso il maggiore.

2. Poi siamo passati alla rappresentazione grafica alla lavagna e loro, ricopiando sul quaderno, dovevano disegnare il Gufo stilizzato, rivolto dalla parte giusta.
3. Successivamente mettevano tra i gruppi solo il becco, per comodità.
4. Dai gruppi di oggetti siamo passati al confronto tra le torri e quindi ai numeri.
5. Questo lavoro è stato inframmezzato dalla presentazione dei numeri da 6 a 9 che si è svolta con le stesse modalità soprascritte.
6. Viene realizzata la sequenza numerica con la manipolazione di oggetti e materiali strutturati e approfondita con altre attività e con il gioco di ricomposizione di parole a loro note (nomi dei personaggi), con a fianco i disegni relativi.

Esempio: 1 3 7 2 0 5 6 4 0 1 2 3 4 5 6 7
 I O O G Z A G Z Z I G O Z A G O

I concetti di maggiore e minore sono stati successivamente approfonditi con ulteriori e diverse attività.

⇒ Vedi allegato 6

IO CHIAMO COL GUFO

GEDEONE



IL GUFO GEDEONE

È UN SAGGIO

SAPIENTE NE È

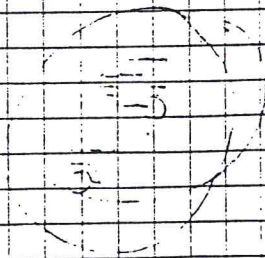
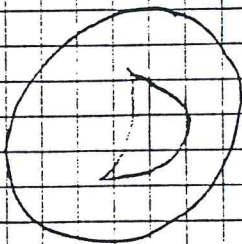
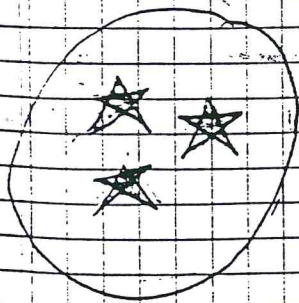
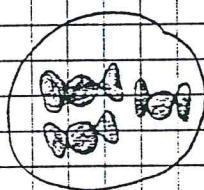
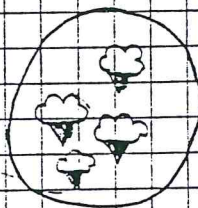
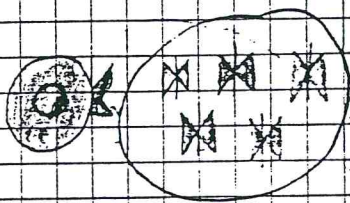
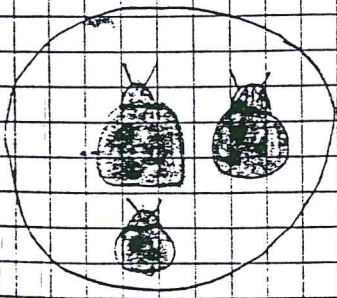
APPRENDO IL SUO

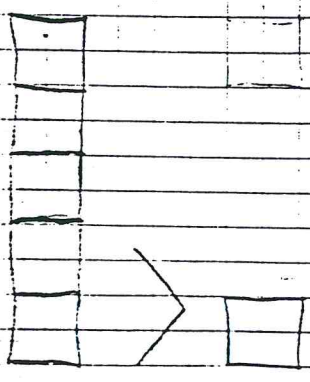
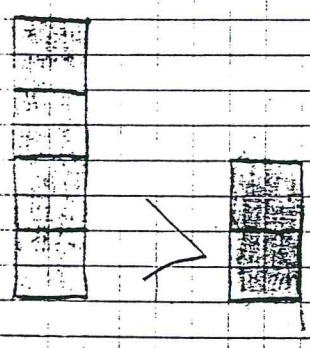
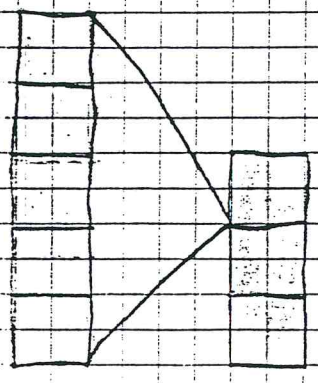
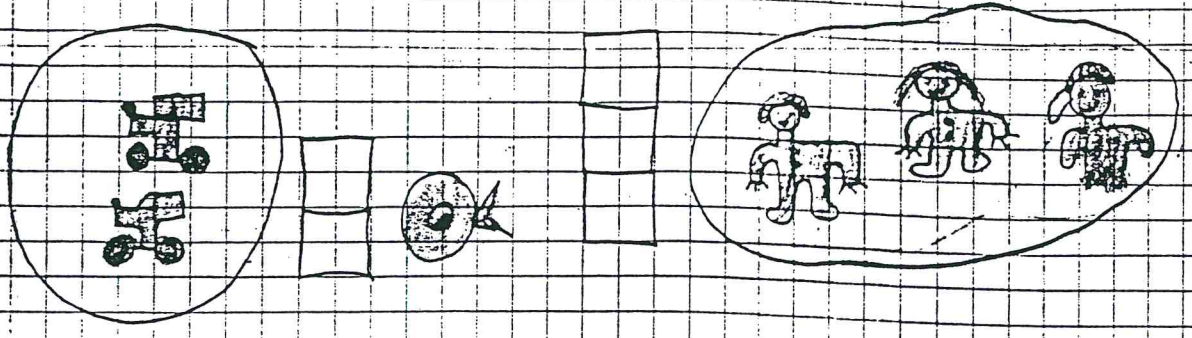
BECCONE TI SA

DIRE

MAGGIORE O

MINORE





Handwritten signature or name in the bottom right corner.

VENERDÌ 9 MARZO 1998

IL GUFO GEDEONE

Il gufo gedeone apre
il becco verso il
gruppo o la torre
più numerosi cioè
maggiori, quelli meno
numerosi si dicono
e minori oppure
possono essere uguali
disegna il becco di
gedeone tra le torri
i numeri



5 \ 2



3 \ 1

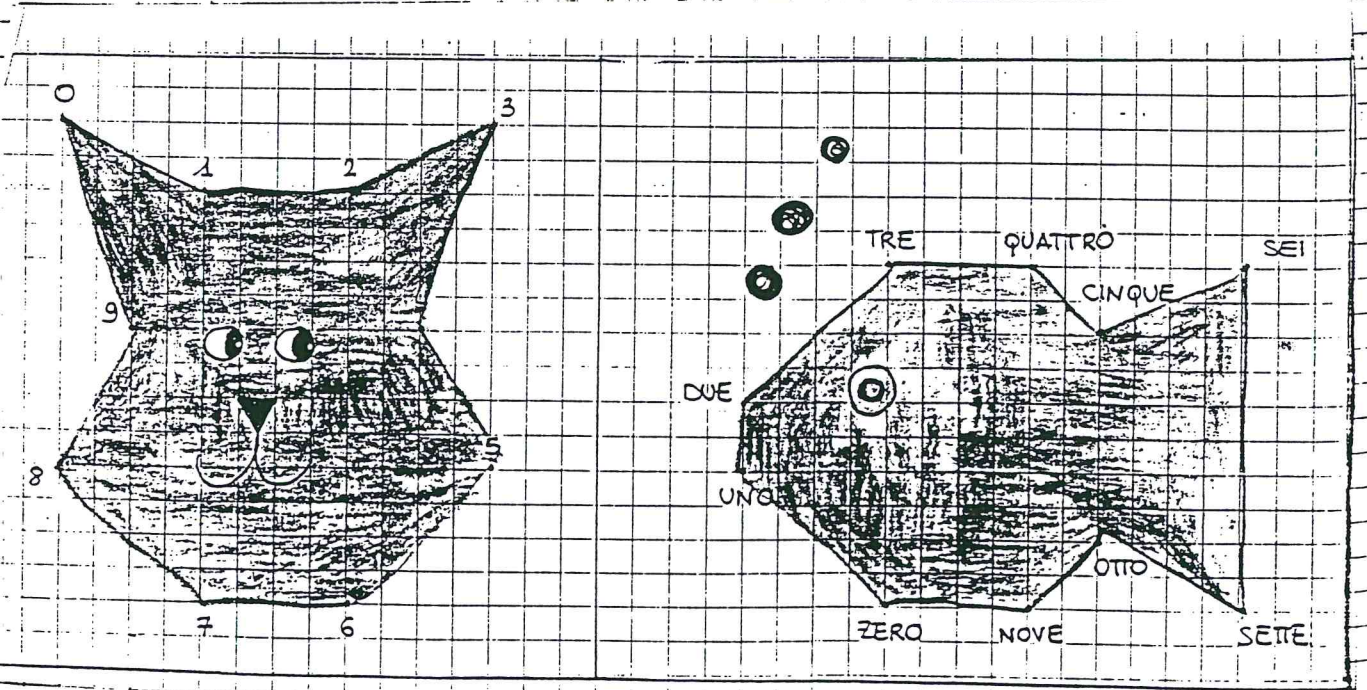


1 \ 2

Finissimo





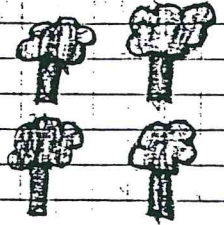
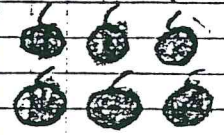


unisci i puntini

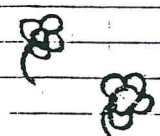

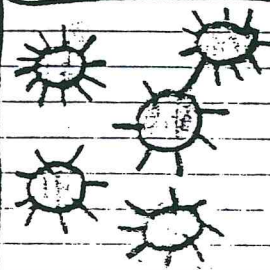


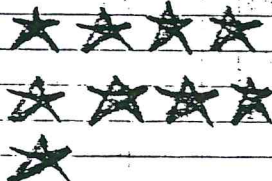


VENERDÌ 6 MARZO 1998

GIOCHIAMO COL GUFO

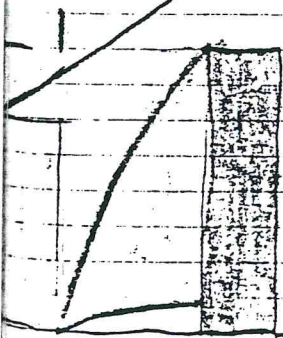
SEDEONE

					
3		4	6		2

					
2		5	1		9

Primo

ORA PROVIAMO CON I REGO-



Handwritten signature:
 Pigi...
 ...

AVVISO

MERCOLEŢI PORTARE 2


RIVISTE VECCHIE 0


PUBBLICITĂ DA RITAGLIAR


SCOPRI LA PAROLA FIRMA


NASCOSTA


Budapest

5 2 6 0 3 7 1 4 → 0 1 2 3 4 5 6 7
LINCOOHD → CHFODINO 

5 3 2 8 4 1 6 0 7 → 0 1 2 3 4 5 6 7 8
BREOUHICN → CHERUBINO 

1 3 7 2 0 5 6 4 → 0 1 2 3 4 5 6 7
I O O G Z A G Z → Z I G O Z A G O 

4 7 8 6 2 5 3 → 2 3 4 5 6 7 8
R L O L C I I → C I R I L L O 

7 4 5 8 7 3 6 → 3 4 5 6 7 8 9
E E D N O G E → G E D E O N E 

METTI IL BECCO DI

GEDONE TRA QUESTI

NUMERI

6 > 5

7 > 5

6 < 7

7 > 3

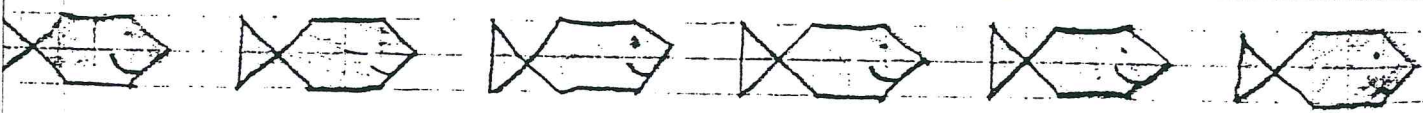
3 < 6

5 > 4

2 < 9

3 > 4

Grandissimo



VIOVEDÌ 26 FEBBRAIO 1998

IL NUMERO 6

		DOPO TAPPO, BRIC
		IL RE DEL MARE,
		PIMPO E LUPO
		ARRIYA RICCETTA

E SONO IN 6

6 SEI sei

--	--	--	--

6

6

6

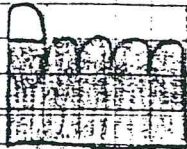
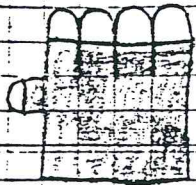
6

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

SEI SEI SEI SEI SEI SEI

sei sei sei sei sei sei

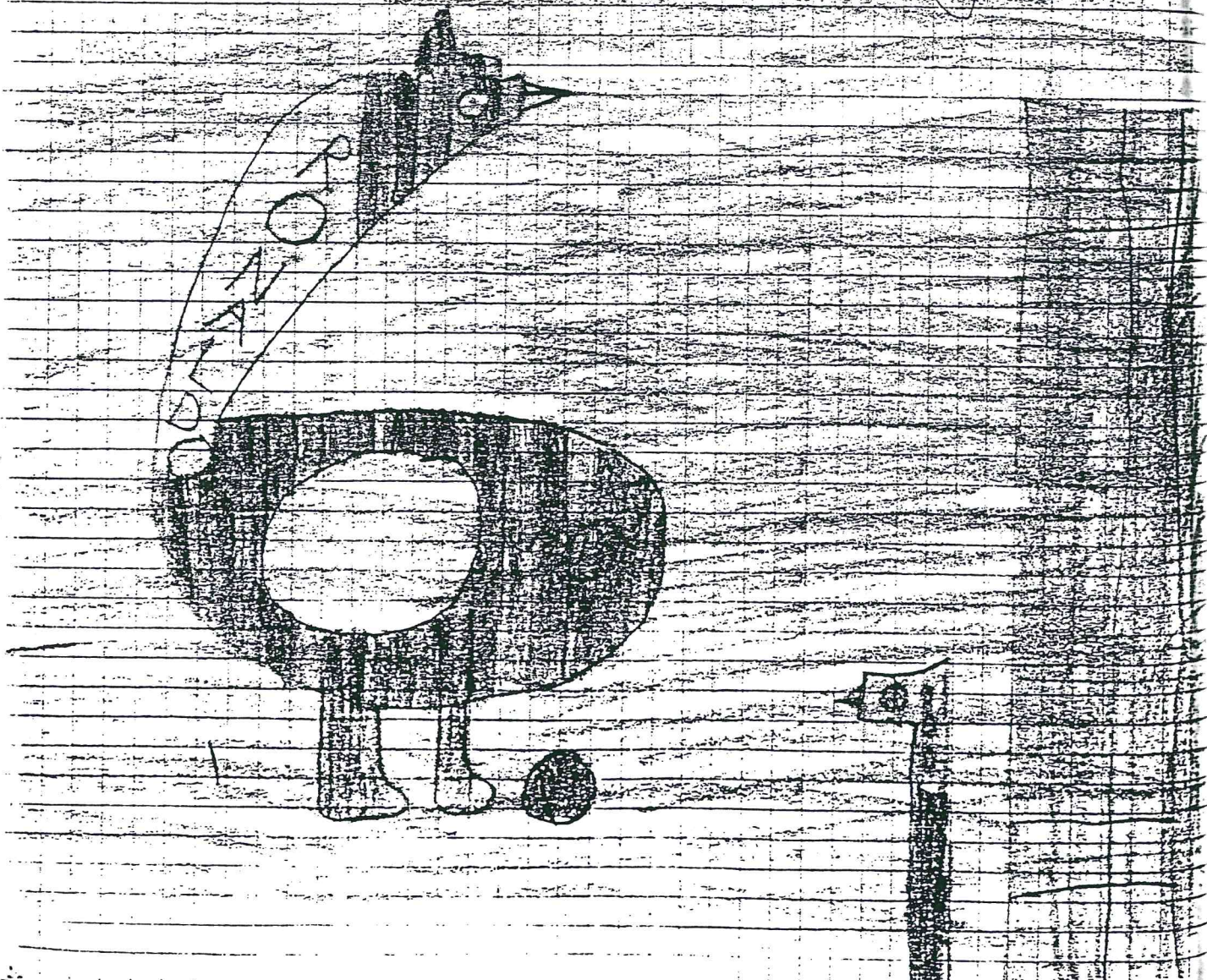


IL REGOLO
 VERDE SCURO
 CORRISPONDE AL NUMER

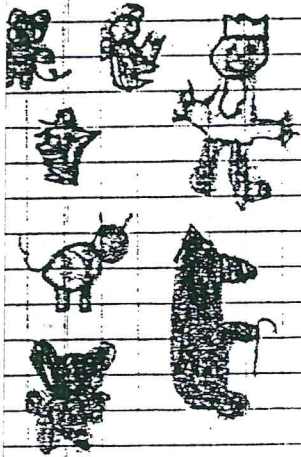
0 6



mano

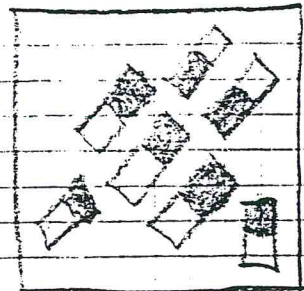
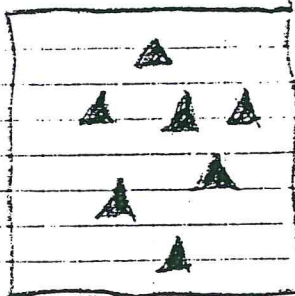
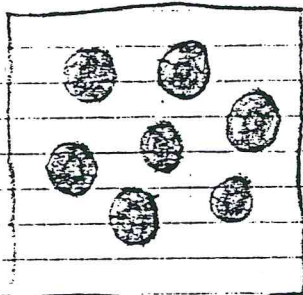
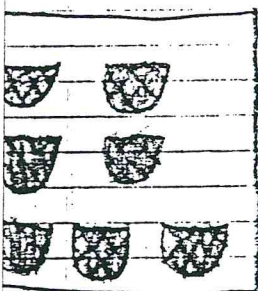


NUMERO 7



DOPO GLI ALTRI
PERSONAGGINE,
ARRIVA UNO IN
PIÙ. È DODO E
SONO IN 7

SETTE *sette*



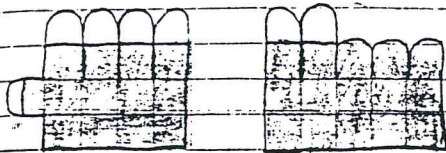
7 7 7 7

7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7

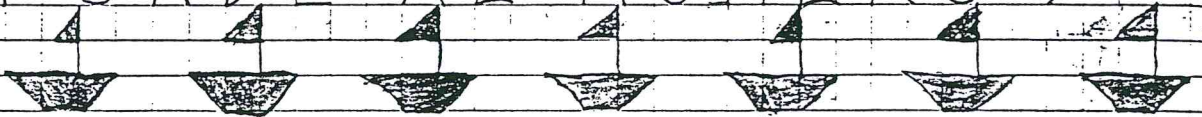
7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7

ETTE SETTE SETTE

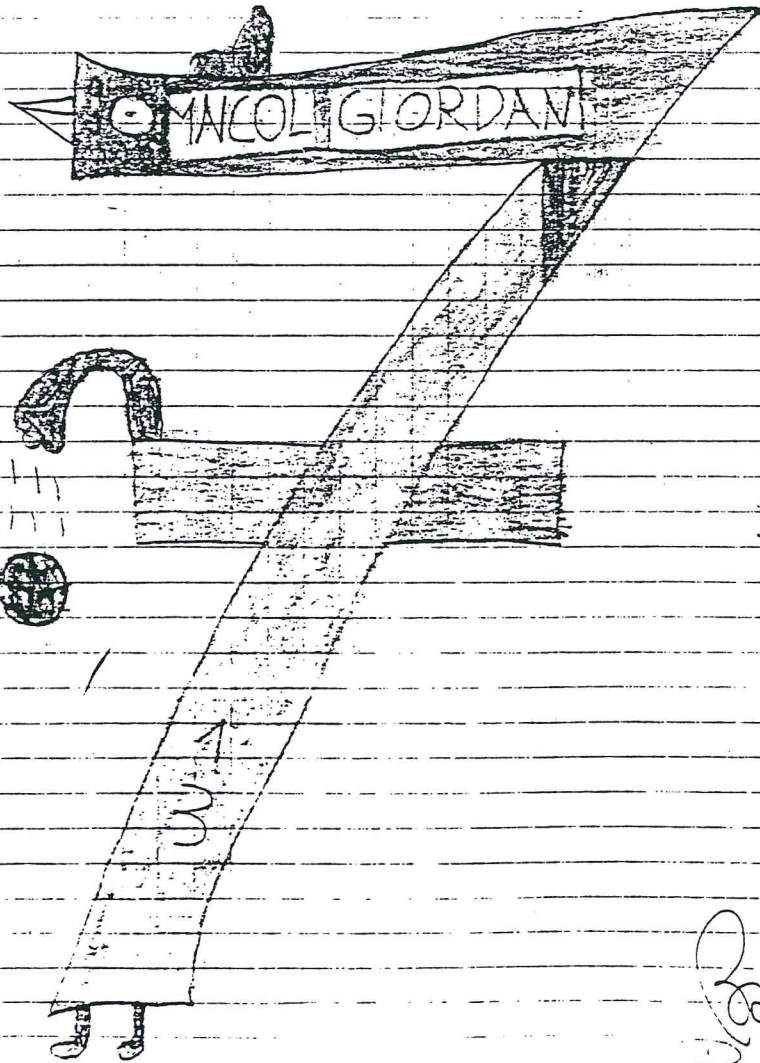
ette sette sette sette



IL REGOLO NERO CARRI
PONDE AL NUMERO 7



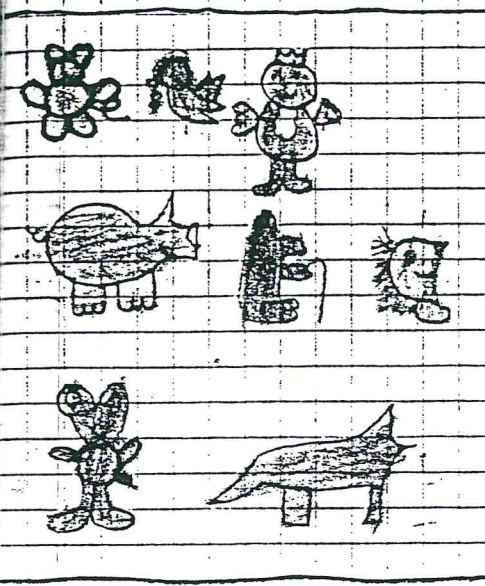
Massimo



Massimo
Bianchi

VENERDÌ 2 MARZO 1998

NUMERO 8



NELLA CASA DI
 TAPPO DOPO
 TAPPO, BRIO, IL
 RE DEL MARE,
 PIMPO, LUPO,
 RICCETTA, E

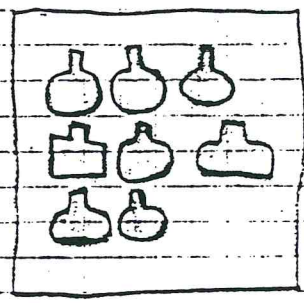
DODO, ARRIVA
 VOLPINA...

ADESSO
 SONO IN... 8

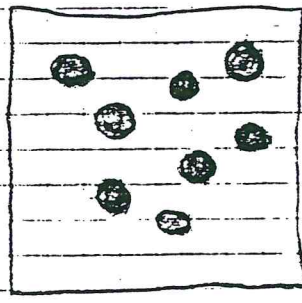
8 OTTO otto



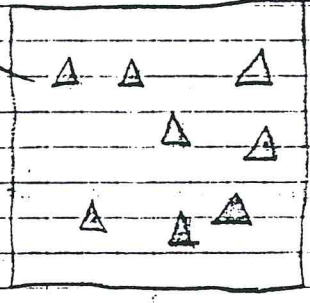
8



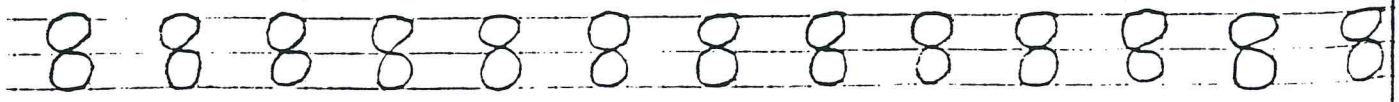
8



8

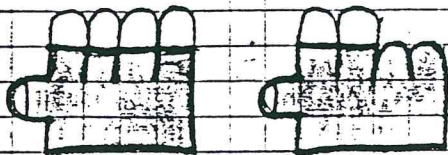


8



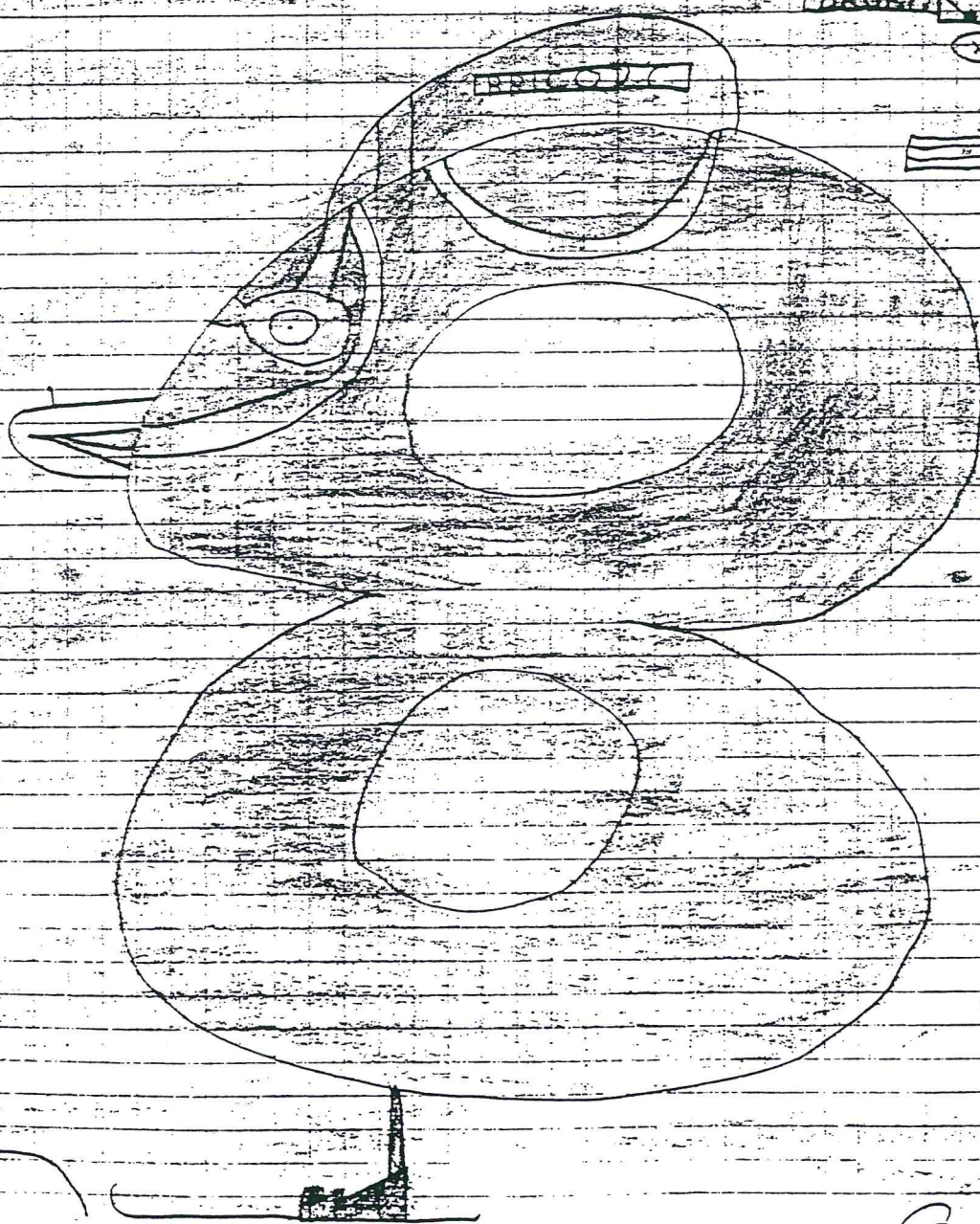
OTTO OTTO OTTO OTTO

otto otto otto otto



IL REGOLO MARRONE
CORRISPONDE AL NUMERO
8

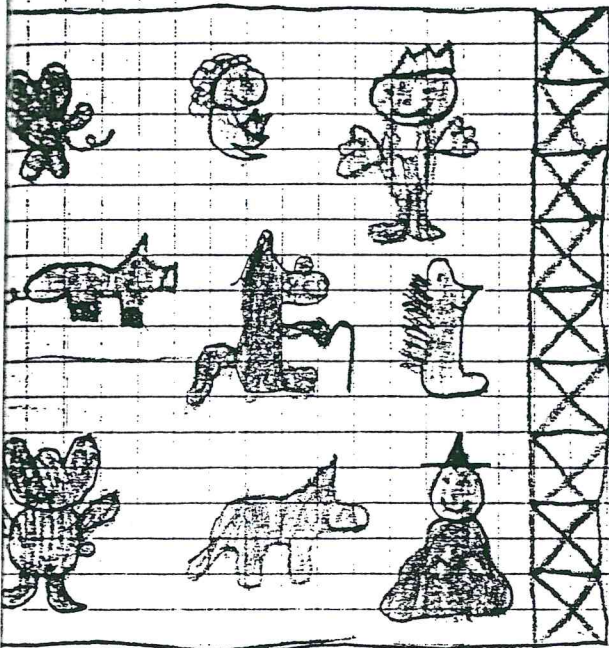
ORSO
BRUNO



Grano

ERCOLEDÌ 4 MARZO 1998

NUMERO 9



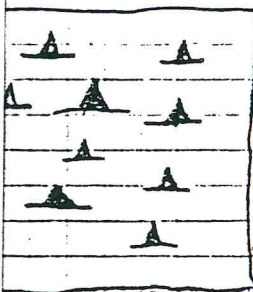
ADESSO

ARRIVA

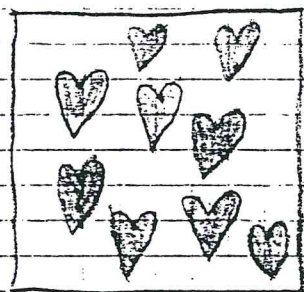
FALENA

SONO IN 9

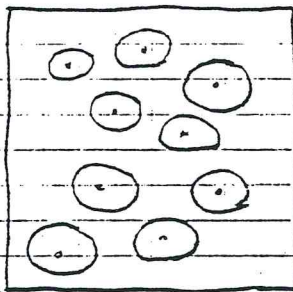
9 NOVE NOVE



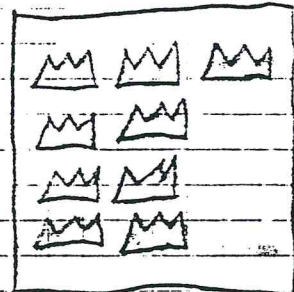
9



9



9



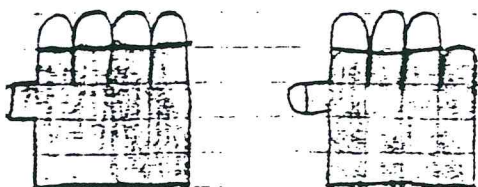
9

9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

OVE NOVE NOVE NOVE

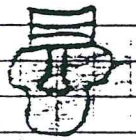
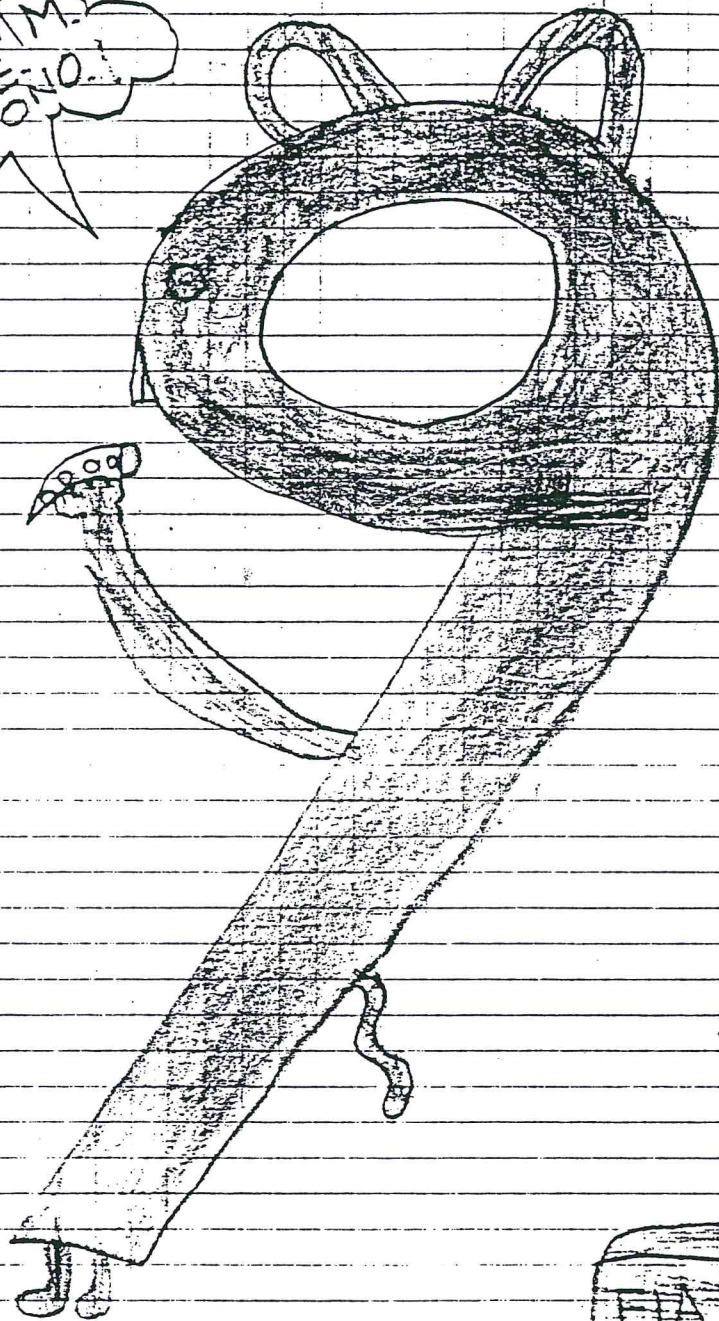
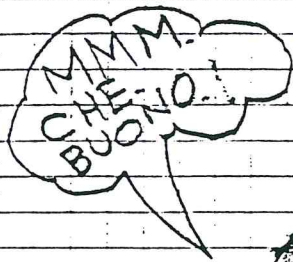
nove nove nove



IL REGOLO BLU

CORRISPONDE AL NUMERO

9



Cherissima



- La scomposizione dei numeri -

Prima di affrontare le operazioni aritmetiche, seguendo le indicazioni di Neri e Tinelli (Guida Fabbri), ho presentato il terzo aspetto che caratterizza il numero: la "compositività" che consente al bambino di superare la rigida fissità del numero.

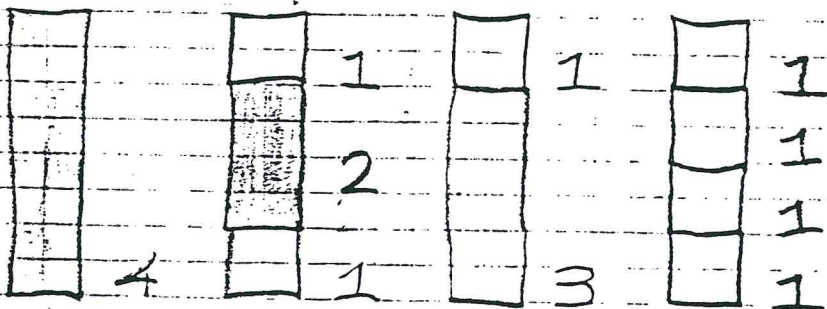
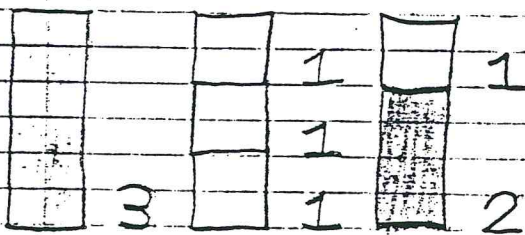
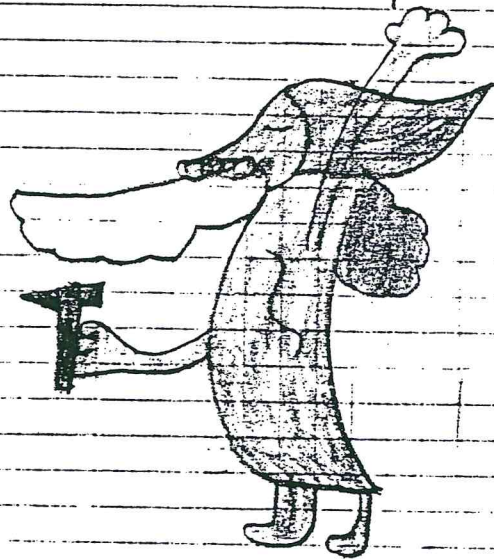
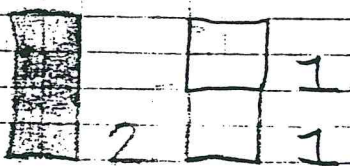
Per questo obiettivo mi sono avvalsa di un altro personaggio, appena comparso nella storia, il mago Zigo Zago, un mattacchione che si diverte a preparare delle pozioni strane dagli effetti stravaganti; così entra a far parte del mondo matematico perchè si diverte a rompere i regoli con una martellata e poi raccoglie i "cocci" e mette tutto a posto.

ZIGO ZAGO E' UN
MAGO GIOCHERELLONE
CHE ROMPE TUTTI I REGOLI
E POI LI RICOMPONE

I bambini dovevano prendere un regolo per volta e vedere in quanti e quali modi poteva essere rotto e disegnarlo a fianco, scrivendo vicino ad ogni regolo il valore numerico.

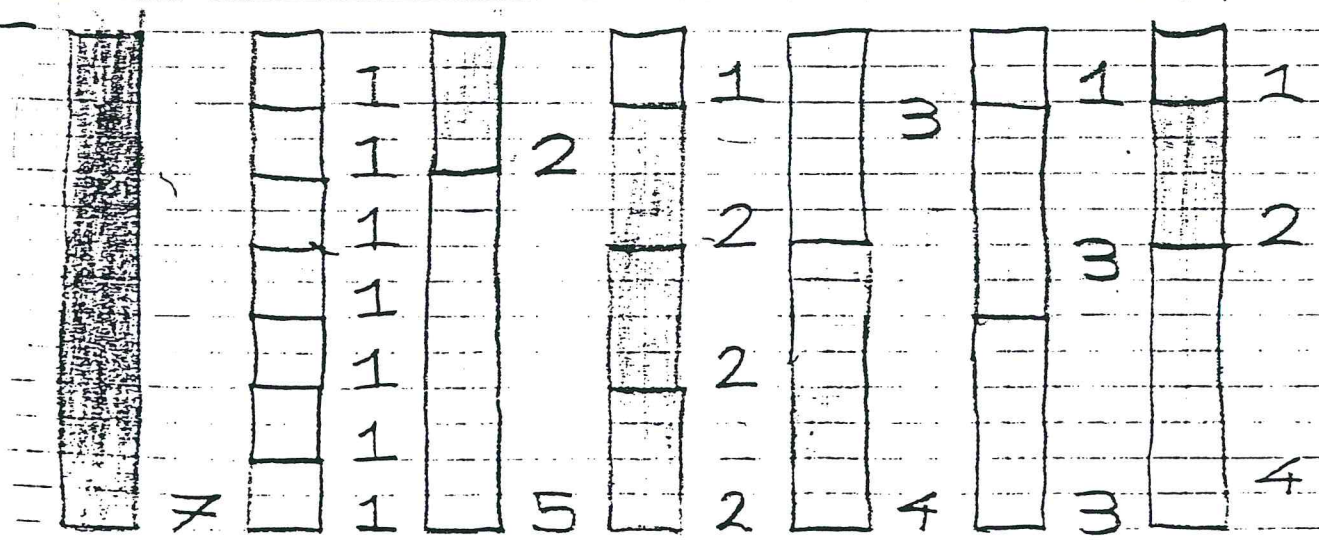
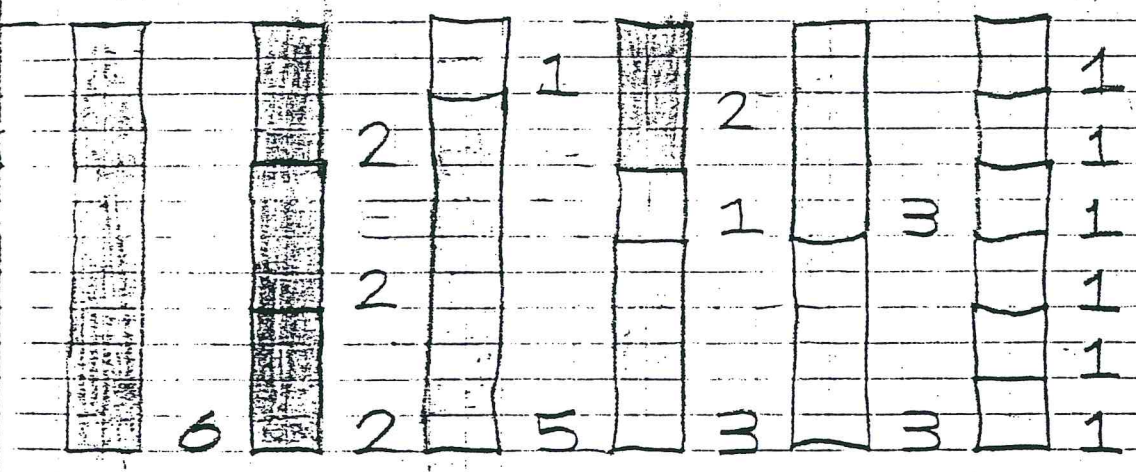
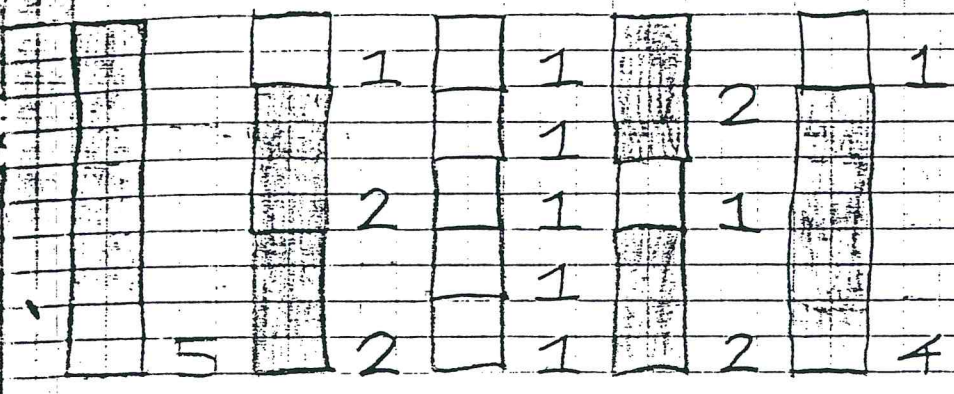
⇒ Vedi allegato 7

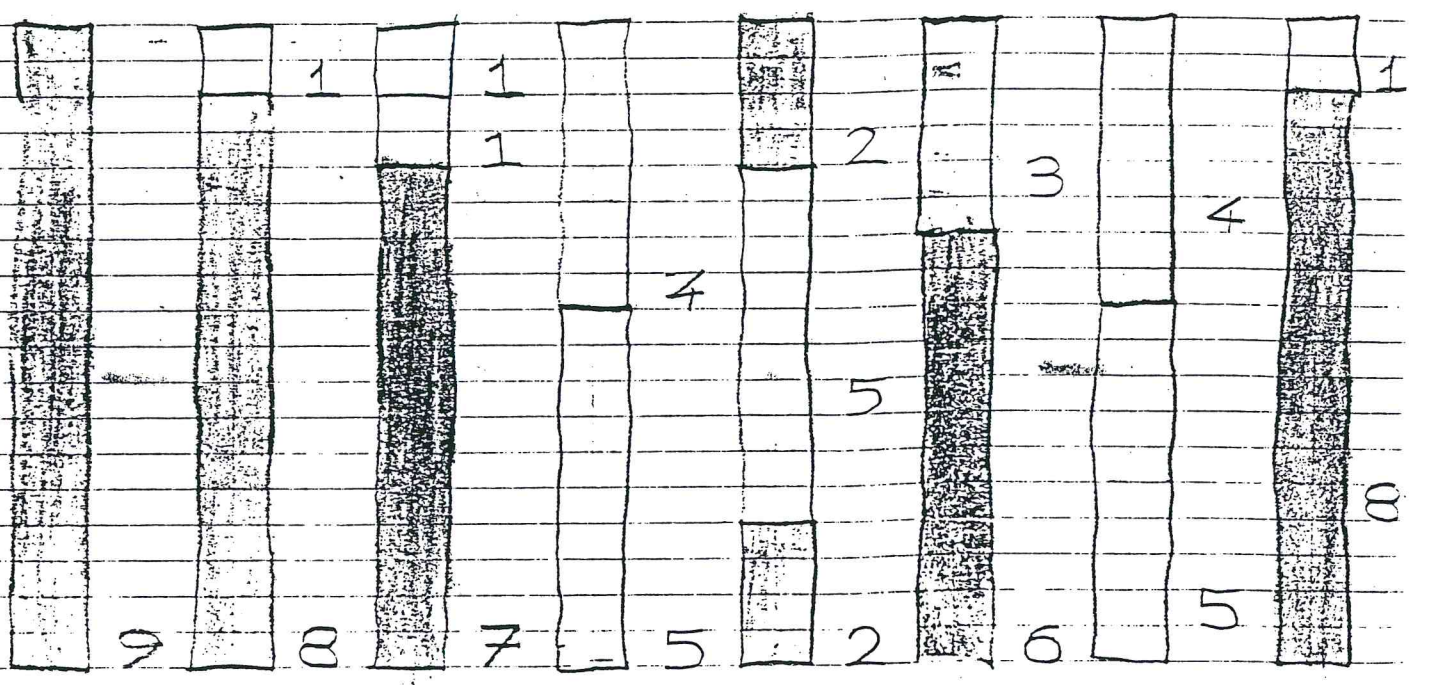
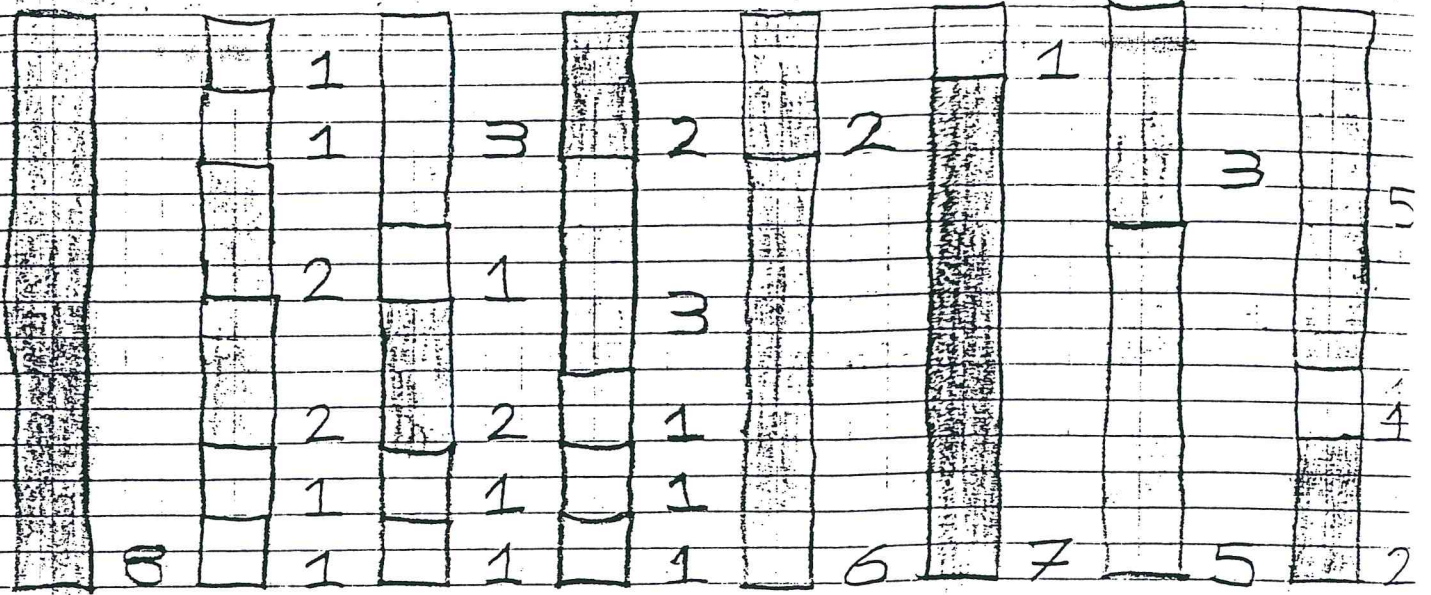
Giochiamo col
 mago Ergo Ergo
 Ergo Ergo è un
 mago gracchellone
 rompe tutti i regoli
 e poi li ricompone



Lunedì 30 Marzo

1998





Atimo
 lavoro
 niki!

S

- Addizione -

Per l'addizione ho utilizzato Gigliola la strega viola, molto amata dai bambini perchè, con una pozione, riesce a imbrigliare il Re del Mare e trasformarlo in una statua di sale, permettendo a Brio di fuggire dagli abissi e ritornare dal suo amato Tappo.

Anche Gigliola ha una sua stravaganza: quando vede due gruppi di oggetti o due numeri, ha il terribile vizio di unirli e metterli tutti insieme.

LA STREGA GIGLIOLA
CON LA SUA BACCHETTA
UNISCE I NUMERI
CON UNA CROCETTA

1. Un bambino impersona la strega Gigliola e di volta in volta unisce i gruppi preparati dai compagni.
2. Rappresentiamo graficamente quello che fa Gigliola, mettendo insieme i contenuti di diverse "scatole".
3. Aiutiamo Gigliola a collegare ogni addizione alla sua rappresentazione grafica perchè essendo una strega un po' distratta, ogni tanto si perde e combina dei pasticci.
4. Per presentare le **coppie additive**, anche qui mi rifaccio ad una stranezza di Gigliola che fa sempre cose originali:

ORA GIGLIOLA, CON LA BACCHETTA
VUOL COSTRUIRE UNA CASETTA
MA COME FARE NON LO SA PIU'
FALLE UN FAVORE, AIUTALA TU.
RICORDA: LEI AMA LE COSE SPECIALI
E VUOLE I REGOLI TUTTI LUNGHI UGUALI
COSI' UNISCE SOLO 2 REGOLI PER VOLTA
E POI I NUMERI DI FIANCO ALLA PORTA.

MA UNA CASETTA E' TROPPO POCO
VIENI ANCHE TU, FACCIAMO UN BEL GIOCO
AFFINCHE' NESSUN NUMERO SI BAGNI SE PIOVE
COSTRUISCINE TU FINO AL 9.

5. In questo modo viene introdotta solo in modo pratico anche la proprietà commutativa dell'addizione e, scrivendo a fianco l'operazione, capiscono di dover scrivere prima il regolo di sinistra e poi l'altro.

6. Da si qui sono dipanate le altre attività manipolative, grafiche e simboliche per l'acquisizione del concetto di addizione.

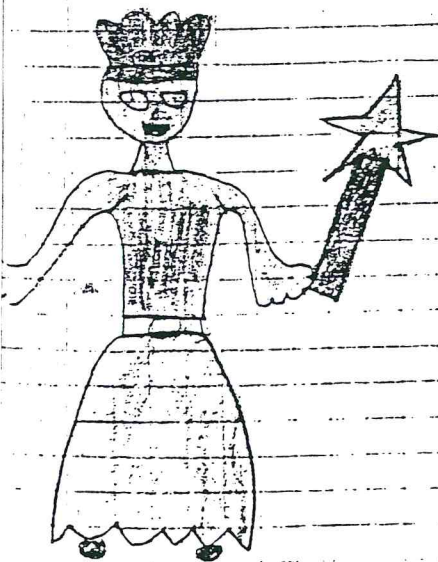
⇒ Vedi allegato 8

Mercoledì 1 Aprile

998

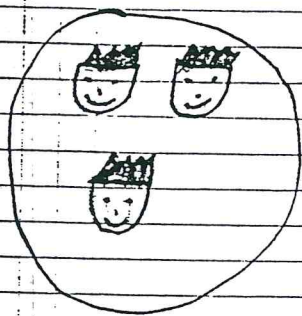
giocchiamo con
figliola la strega
violetta

la strega figliola
con la sua bacchetta
unisce i numeri
con una crocetta

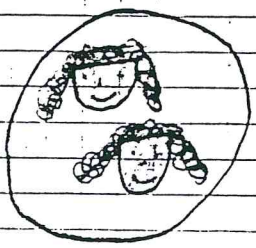


Venerdì 3 Aprile 1998

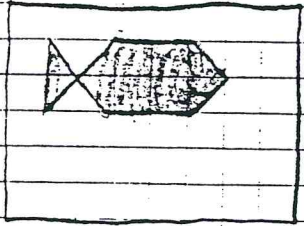
Mettiamo insieme



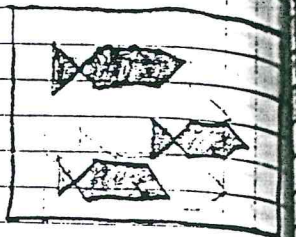
3



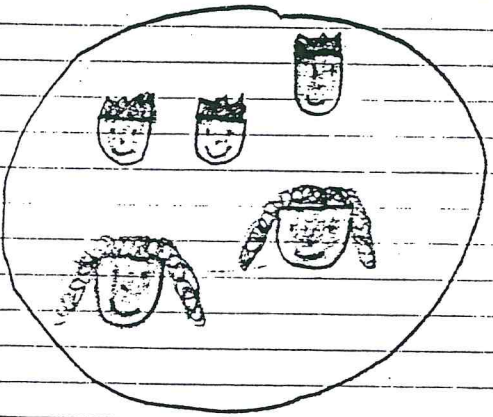
2



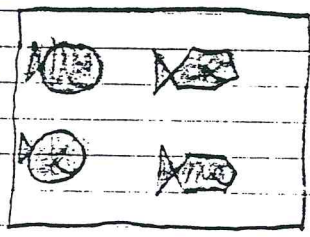
1



3



5



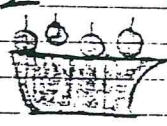
4

$3 + 2 = 5$

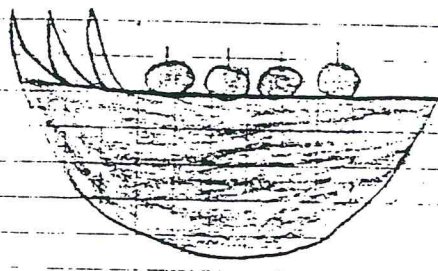
$3 + 2 = 4$



3



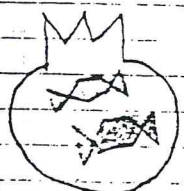
4



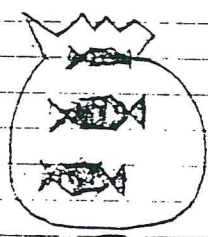
7

$3 + 4 = 7$

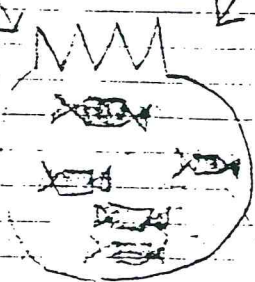
Praticissimo



2



3



5

$2 + 3 = 5$

ancora con figliola
ora figliola con la
bacchetta

vuol costruire una
casetta

ma come fare non
sa più

falle un favore:

aiutala tu

Ricorda: lei ama le
cose speciali,

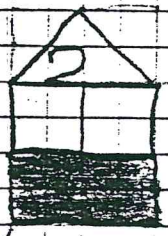
vuole i mattami tutti
lunghi uguali

così unisca 2 regoli

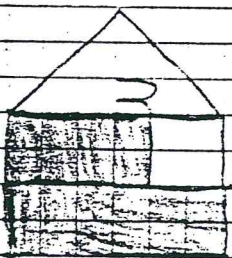
per volta

?

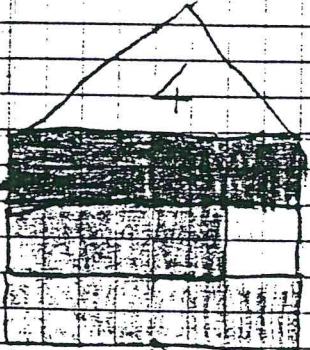
e poi i numeri debba
alla porta.



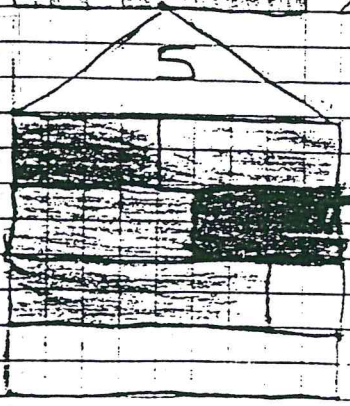
$$1 + 1$$
$$2 + 0$$



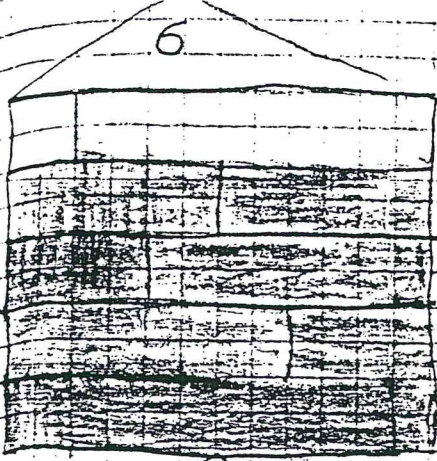
$$2 + 1$$
$$3 + 0$$



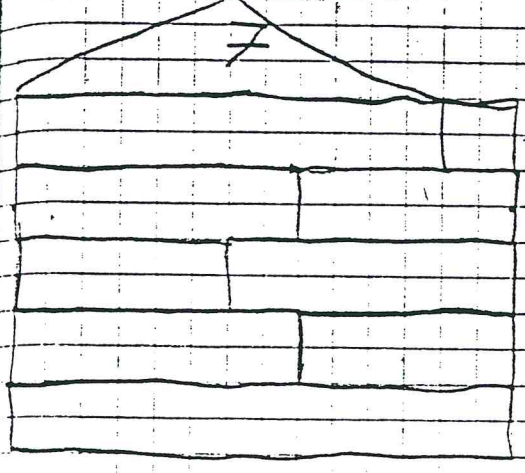
$$0 + 2$$
$$3 + 1$$
$$4 + 0$$



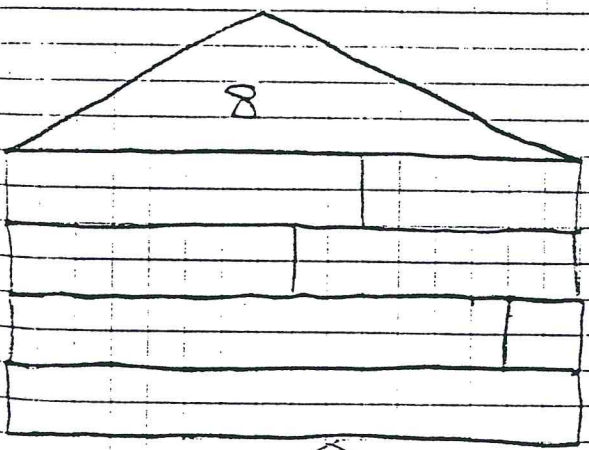
$$2 + 3$$
$$3 + 2$$
$$4 + 1$$
$$5 + 0$$



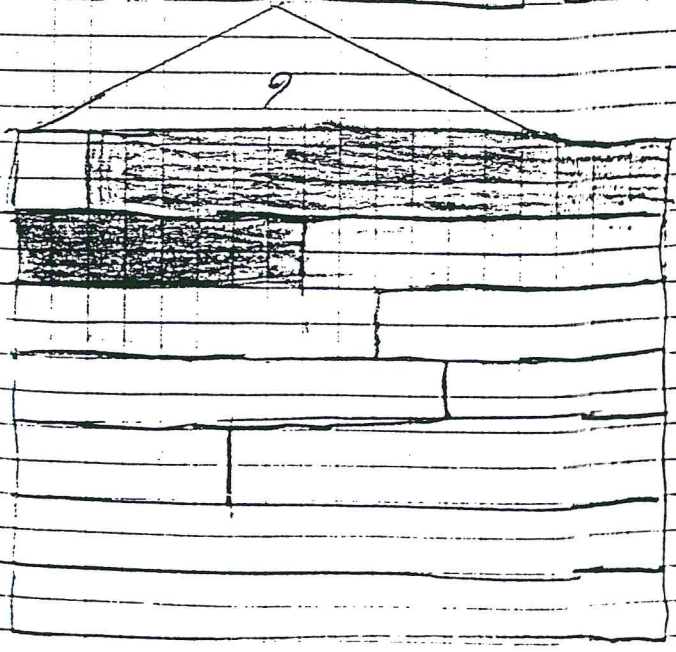
- 1 + 5
- 3 + 3
- 2 + 4
- 4 + 2
- 6 + 0



- 6 + 1
- 4 + 3
- 3 + 4
- 4 + 3
- 7 + 0



- 5 + 3
- 4 + 4
- 7 + 1
- 8 + 0



- I numeri dal 10 al 20 -

Seguendo le indicazioni della Guida Si, ho rimandato il lavoro sui raggruppamenti e presentato i numeri dal 10 al 20 secondo il criterio di successione "uno in più" e non sulla base del nostro sistema decimale, anche perchè mi sembrava di creare un'inutile confusione, specie nei bambini più in difficoltà.

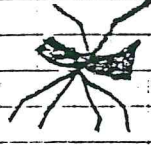
Viene ripreso lo schema utilizzato per gli altri numeri ma semplificato:

1. Anzichè tutti i personaggi si disegna una crocetta per ogni personaggio.
2. A fianco si riproducono i regoli utilizzati per la misurazione.
3. Segue la frase "Sono ... e arriva ..." $\dots + 1 = \dots$
4. Si disegna il personaggio.
5. Si scrive il numero in cifre e parola.
6. Si disegna una scatola riempiendola col numero indicato di oggetti.
7. A queste sono succedute e seguite attività di manipolazione con materiali strutturati e non, grafiche e simboliche, orali e scritte.

⇒ Vedi allegato 9

Quanti con i numeri...

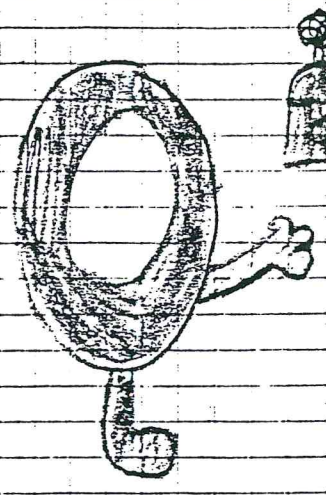
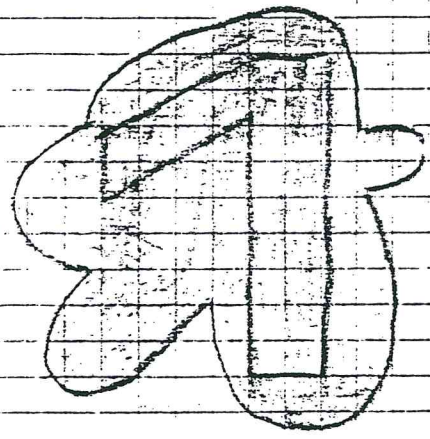
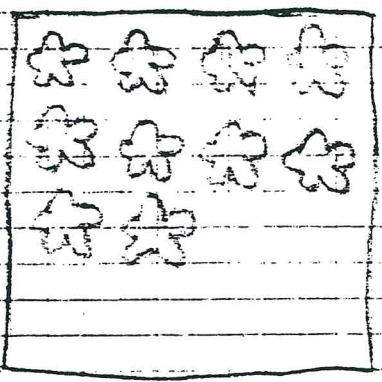
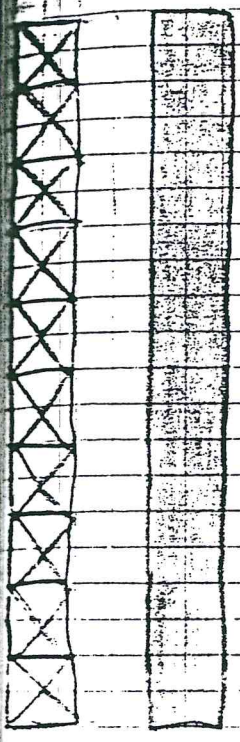
Sono 9 e arrivano

Dieci 

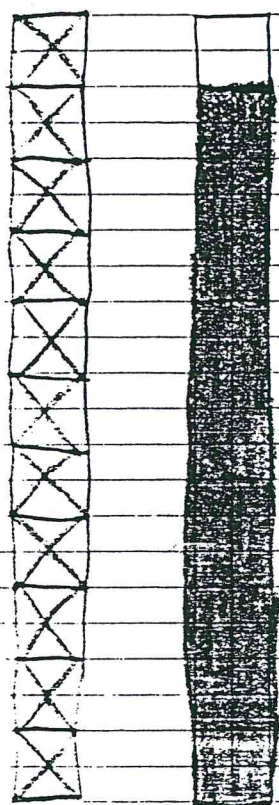
$$9 + 1 = 10$$


10 10 10 10 10 10

dieci dieci dieci



Mercoledì 29 Aprile 1998

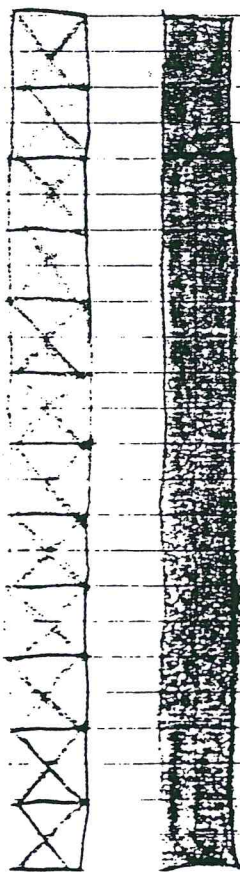
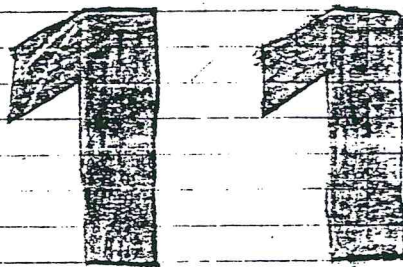
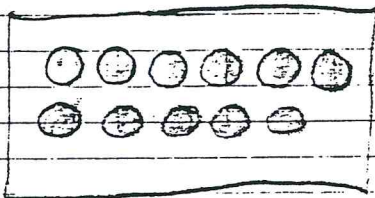



Sono 10 e arriva
Cenerentola 

$$10 + 1 = 11$$

11 11 11 11 11 11 11

undici undici

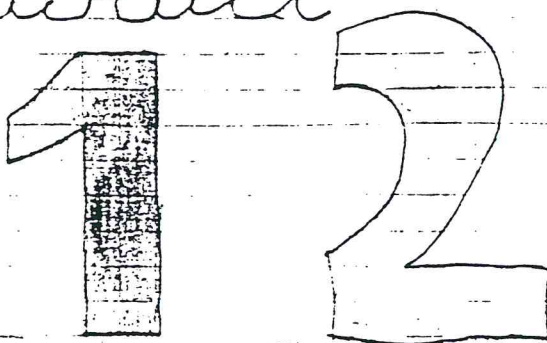
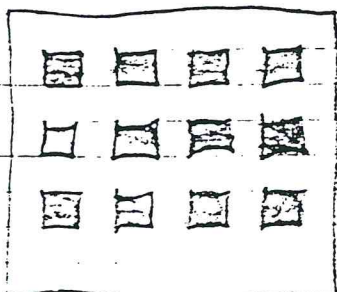



Sono 11 e arriva
Ciriullo 

$$11 + 1 = 12$$

12 12 12 12 12 12 12

dodici dodici

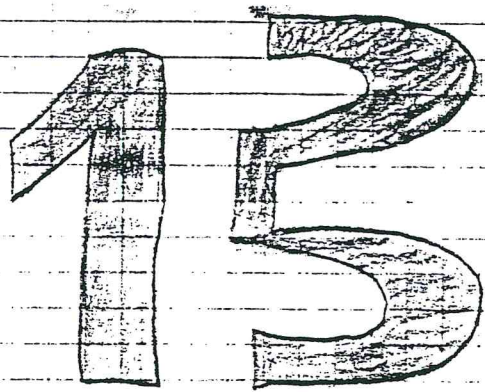
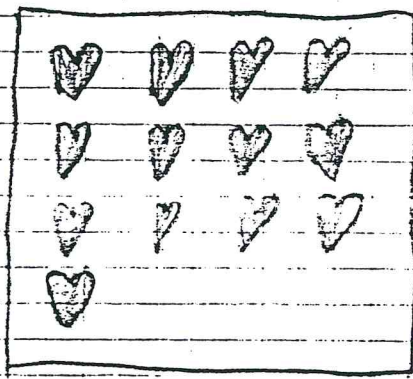


Sono in 12 corvine
Gedeone 

$$12 + 1 = 13$$

13 13 13 13 13 13 13

tredici tredici



Conta con le dita.

$$6 + 3 = 9$$

$$5 + 2 + 1 = 8$$

$$3 + 3 = 6$$

$$4 + 3 + 2 = 9$$

$$2 + 5 = 7$$

$$6 + 2 + 1 = 9$$

$$2 + 4 = 6$$

$$1 + 4 + 4 = 9$$

$$7 + 2 = 9$$

$$5 + 1 + 0 = 6$$

$$1 + 6 = 7$$

$$3 + 5 + 1 = 8 \times 9$$

Grave

giovedì 30 Aprile 199

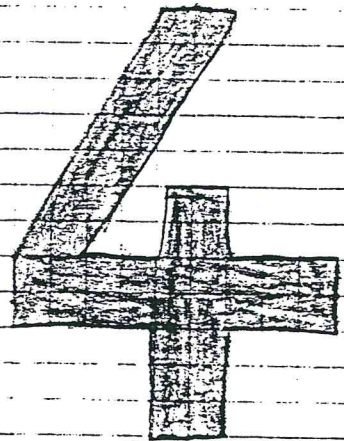
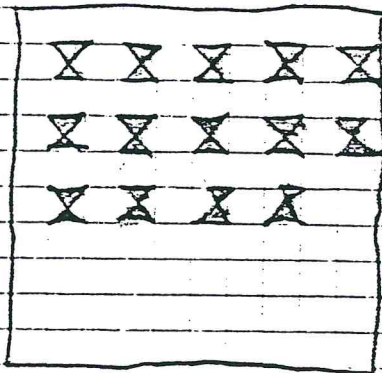
Sono 13 e arrivo
Chiodino. ~~13~~


$$13 + 1 = 14$$

14 14 14 14 14 14 14 14

quattordici

quattordici

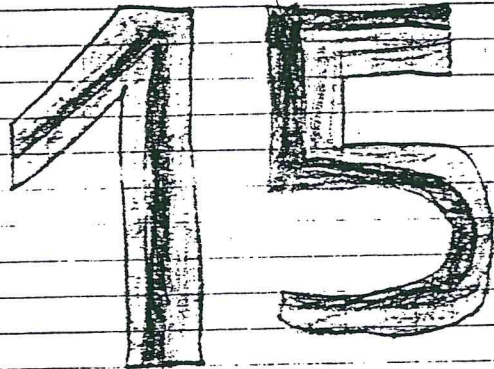
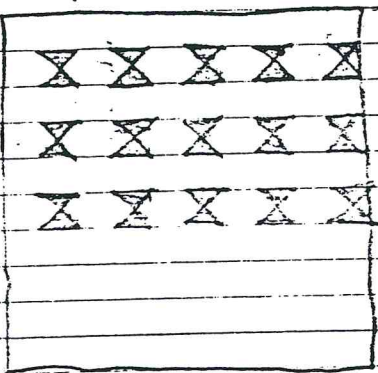


Giorno 14 e arriva
Cherubino. 

$$14 + 1 = 15$$

15 15 15 15 15 15 15

quindici quindici



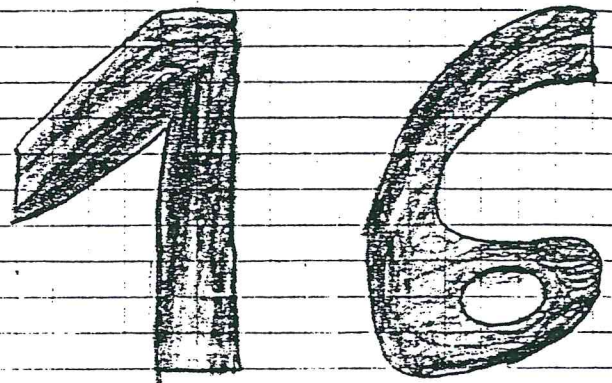
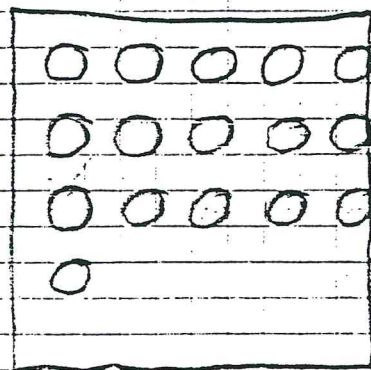
PER LUNEDI! COLLEA TUTTO

Sono 15 e arrivati
nonno Tchiostro

$$15 + 1 = 16$$

16 16 16 16 16 16 16

sedici sedici

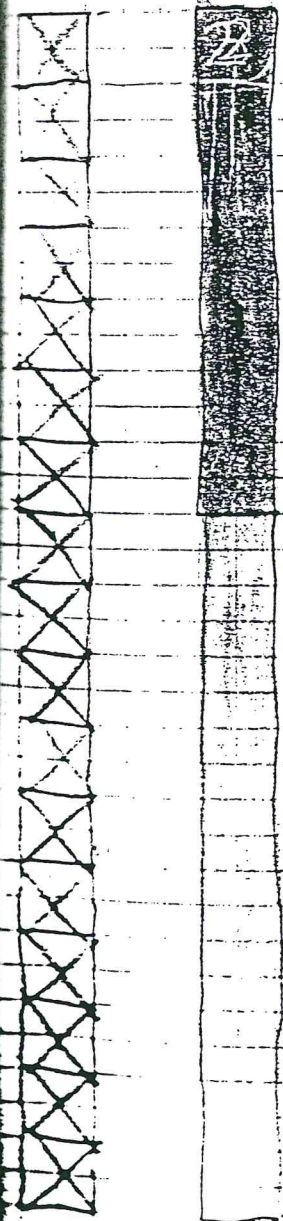


Dubler
Pegulifer


Completa la tabella

+4	
1	5
3	7
2	6
0	4

+3	
4	7
5	8
6	9
9	12



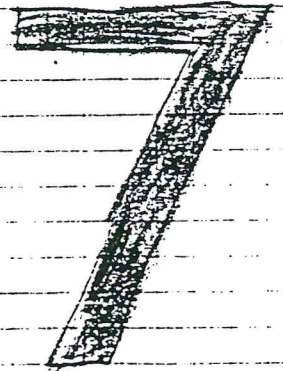
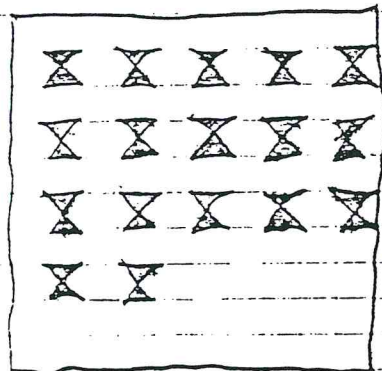
Sono 16 e arriva

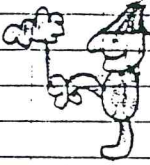
Quirina 

$$16 + 1 = 17$$

17 17 17 17 17 17 17 17

dieciassette dieciassette

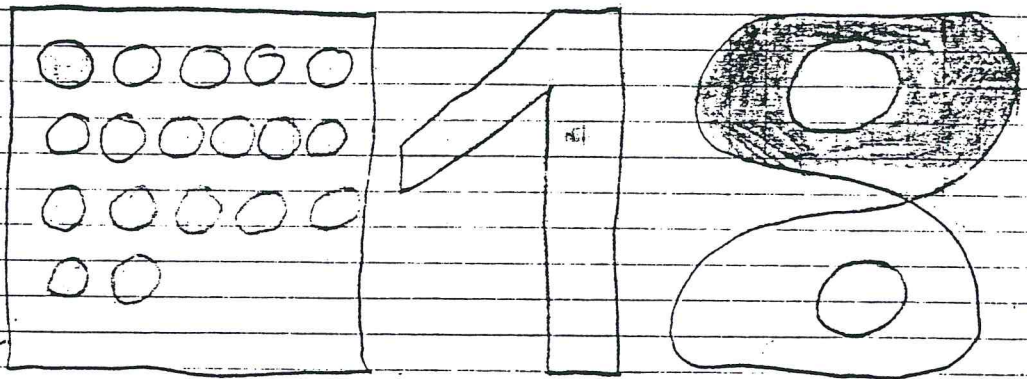


Sono 17 e arriva
Gigliola 


$$17 + 1 = 18$$

18 18 18 18 18 18 18 18 18

diciotto diciotto



Sono 18 e arriva

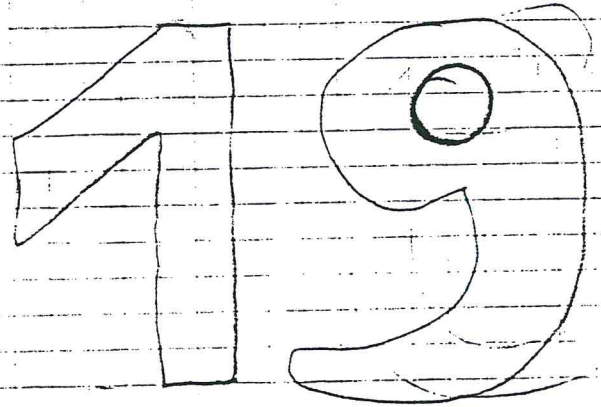
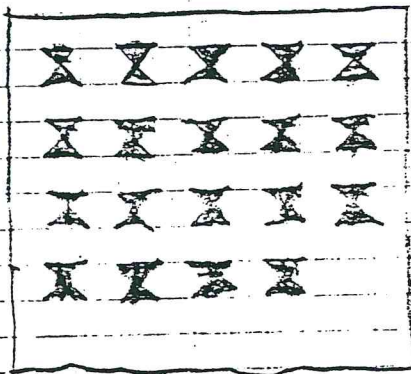
Gnomo Stadiglio. 

$$18 + 1 = 19$$

diciannove

diciannove

19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19



Marco

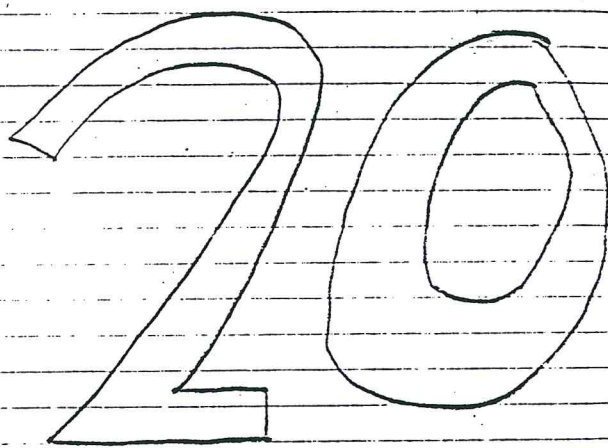
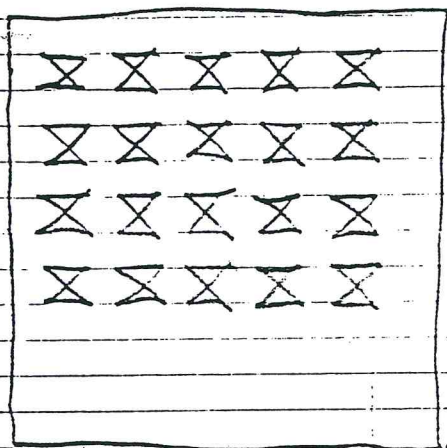
Sono 19 e arriva

Scirocco

$$19 + 1 = 20$$

20 20 20 20 20 20 20

venti venti



- La sottrazione -

Per presentare la sottrazione, inizialmente solo come resto, ho sfruttato una situazione curiosa che si è venuta a creare, un'occasione che si è trasformata in suggerimento.

Un giorno arriva insieme alla posta interna della settimana una coloratissima busta, piena di disegni e scritte, spedita dalla classe 1° C delle scuole Leopardi e recapitata a noi dalla postina Quirina, con tanto di francobolli e timbri che ne attestano la validità.

I bambini si mostrano eccitati per la novità, aprendo, nella busta troviamo sacchetti di caramelle magiche per zittire i bambini e far diventare buone le maestre, un messaggio di altri bambini e disegni vari; il fermento per la novità deve lasciare il posto ad un impegno già preso, è la giornata dedicata all'accoglienza dei bambini della scuola materna e dobbiamo abbandonare velocemente il contenuto della busta dopo un'analisi distratta.

Il mattino seguente, ad un'analisi più approfondita, fingo di trovare un biglietto, che avevo inserito prima dell'arrivo dei bimbi, destinato a Maestro Lupo ma che Quirina aveva sbagliato a recapitare.

MAESTRO LUPO SON DISPERATA
AVEVO 6 VASI PER LA MARMELLATA
2 SI SON ROTTI, NON CI SONO PIU'
FAMMI UN FAVORE, AIUTAMI TU.

Ricchetta

Visto che Maestro Lupo non c'è, proviamo noi ad aiutare Ricchetta a risolvere il suo problema: ne nasce una discussione che verte sui seguenti punti:

1. Qual è il problema di Ricchetta? (Sapere quanti vasi le rimangono)
2. Come si può rappresentare? (Con dei disegni)
3. In quale altro modo oltre quello grafico? (Con le matite)
4. Come fare per togliere i vasi rotti sulla lavagna?
(Proposte varie)
5. Proviamo a rappresentare con i numeri
6. Che segno metto tra i due numeri?

Da qui è nata l'esigenza di conoscere una nuova operazione che ci ha aiutato a risolvere una situazione problematica, di grande significato affettivo per i bambini, e nata dalle intuizioni dei bambini: l'elemento nuovo è stato integrato in un contesto noto e significativo, facilitando a tutti l'apprendimento.

Questo è stato l'inizio poi sono seguite attività di manipolazione, grafiche, simboliche, orali e scritte per approfondire l'argomento.

⇒ Vedi allegato 10

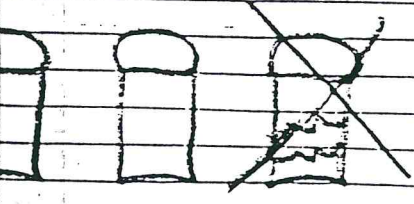
juvedu, 14 Maggio 1999
Un messaggio strano
a.

Maestro Lupo son
disperata, avevo 6
vasi per la marmellata
e si son rotti,

non ci sono più.
quanti rimasti?

Chiamami tu!"

Ricetta



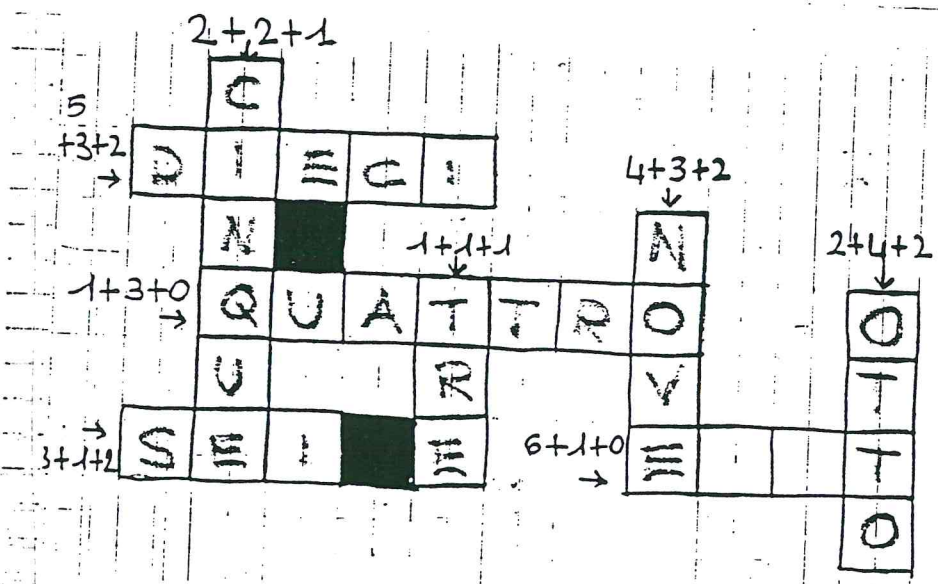
$$-2 = 4$$

Soluzione a tre a
 sole rimasti =

Venerdì, 25 Maggio 1995

Completata la tabella

1	2	3	4
5	15	8	16
7	17	10	18
9	14	9	17



Il consiglio di Maestro
Lupo.

Maestro Lupo ti svela
un segreto:

non vanno avanti

rimangono e la

differenza fai dei

passi indietro ma

con pazienza;

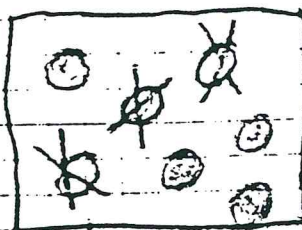
prendi 2 numeri,

prima il maggiore,

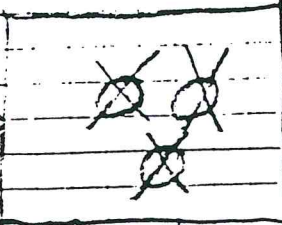
poi metti il $-$: è la

sottrazione.

Tagliare e contare

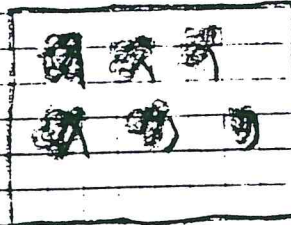


7

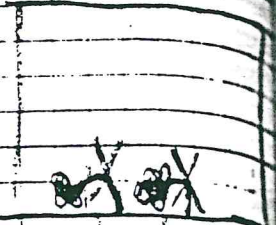


-

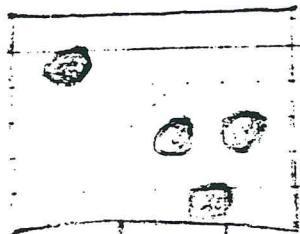
3



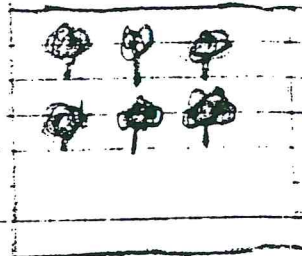
6



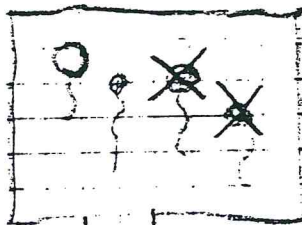
2



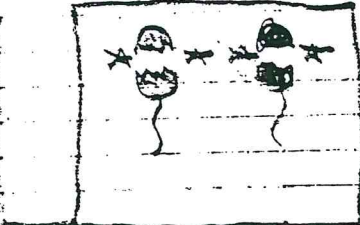
4



6

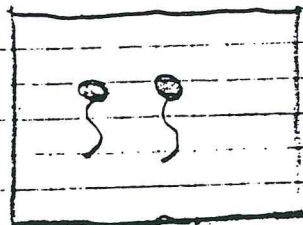


4



-

2



2

Ottimo lavoro!

Paola
Pisculone

- Situazioni problematiche -

Il percorso didattico matematico è stato costellato, dalle addizioni in poi, dalla presentazione di situazioni problematiche significative che hanno avuto come protagonisti gli stessi bambini e i personaggi della storia.

I problemi proposti sono del tipo “ad intervista” per avviare alla lettura ragionata del testo e quindi alla sua comprensione, obiettivo trasversale ad entrambi gli ambiti.

Per stimolare l’attenzione alla lettura, i dati numerici sono proposti sotto forma di numeri in parola e in cifra.

⇒ Vedi allegato 11.

PROBLEMI

- 1) I bambini della 1^aA stanno giocando in cortile quando la palla finisce sull'albero. Come fare per riprenderla?
 a - dove stanno giocando i bambini? b - è l'orario di lezione?
 c - quanti sono i bambini? d - come ha fatto la palla a finire sull'albero?
 e - la palla è in alto o in basso? f - come si può fare per tirarla giù?
- 2) Nella sua casetta nel bosco, Tappo ha 2 pezzi di pecorino e tre pezzi di formaggio coi buchi. Quanto formaggio ha Tappo?
 a - dove vive Tappo? b - qual è il cibo preferito da Tappo?
 c - quanti pezzi di pecorino ha? d - quanti sono i pezzi di formaggio coi buchi?
 e - quanto formaggio ha in tutto?
- 3) La famiglia di Andrea è composta da 3 persone: mamma, papà e Andrea: presto nascerà Silvia; quanti saranno in famiglia?
 a - conosci la famiglia di Andrea? b - adesso quanti sono? c - chi è Silvia?
 d - con Silvia saranno di più o di meno in famiglia? e - quanti saranno dopo?
- 4) A Beatrice piacciono molto i pupazzi; porta sempre a scuola un "fiammiferino" rosa, uno verde e uno con la pelle scura; quanti pupazzi ha?
 a - cosa piacciono a Beatrice? b - quanti "fiammiferini" rosa ha?
 c - quanti verdi? d - quanti con la pelle scura? e - quanti in tutto?
- 5) Lorenzo oggi ha dimenticato la merenda a casa, cosa si può fare?
 a - Lorenzo dimentica sempre la merenda? b - ha fame?
- 6) Pimpo è un bravissimo pittore e molto generoso: ha regalato quattro quadri di alberi a Tappo, uno di fiori a Biba e 2 di orsetti a Dodo. Quanti quadri ha dovuto dipingere per fare questi regali?
 a - che lavoro fa Pimpo? b - come mai regala quadri?
 c - quanti ne ha regalati a Tappo? d - quanti ne ha dipinti per Biba?
 e - quanti per Dodo? f - quanti in tutto?
- 7) Sotto la Grande Quercia sono nati 4 funghi gialli e uno rosso: passa Biba e li raccoglie in un cesto. Quanti ce ne sono?
 a - cos'è la Grande Quercia? b - dove si trova?
 c - sono tutti uguali i funghi sotto? d - come sono?
 e - quanti sono i gialli? f - quanti i rossi? g - quanti in tutto?
- 8) Alla cena di Riccetta gli ospiti sono 6, dopo arrivano anche Dodo e Quirina. ~~Quanti~~ sono adesso?
 a - quanti animaletti aspetta Riccetta a cena? b - chi arriva dopo?
 c - quanti sono i nuovi ospiti? d - gli ospiti dopo sono di più o di meno?

e - quanti sono prima? f - quanti arrivano? g - quanti dopo?

9) Biba ha preparato un sacchetto di dolcetti per i suoi volpini: ci sono 6 caramelle, 2 cioccolatini e due ovetti; quanti dolcetti potranno mangiare i volpini?

a - cosa ha preparato Biba? b - cosa ha messo dentro?
c - ci sono più caramelle, cioccolatini od ovetti? d - quante caramelle?
e - quanti cioccolatini? f - quanti ovetti? g - quanti dolci?

10) Riccetta sta preparando il pic nic per la marcia delle margherite, cui parteciperanno quattro volpini, Maestro Lupo, Tappo, Falena e 2 suoi amici. Quanti panini dovrà preparare Riccetta?

a - cosa prepara Riccetta? b - cosa darà da mangiare ad ogni animaletto?
c - quanti sono i volpini? d - chi viene anche? e - quanti sono Maestro Lupo, Tappo e Falena?
f - quanti gli amici di Falena? g - quanti animaletti in tutto?

11) Un giorno Volpina parte per andare a Vulcano e il suo viaggio dura due settimane. Quanti giorni rimane via?

a - dove va Volpina? b - perchè? c - quanto dura il suo viaggio?
d - da quanti giorni è formata 1 settimana? e - e 2 settimane?

12) Per il compleanno di Simone la nonna Enza aveva portato 7 pizzette, sei focacce e 5 paste: quanto cibo aveva portato? E' bastato per tutti i bimbi di 1°A?

a - Simone ha compiuto gli anni tanto o poco tempo fa?
b - chi ha portato il cibo a scuola? c - quante erano le pizze?
d - quante le focacce? e - quante le paste? f - quante in tutto?
g - i bimbi di 1°A quanti sono? h - sono di più, di meno o uguali rispetto al cibo?

13) Oggi piove e dobbiamo andare in palestra: abbiamo deciso che possiamo andare se tutti e 20 abbiamo qualcosa per coprirci la testa. Sette bambini hanno l'ombrello, 8 hanno il cappuccio, 2 hanno il cappellino: possiamo andare?

a - perchè bisogna coprirsi per andare in palestra?
b - cosa succede se ci bagnamo la testa? c - in quale caso possiamo andare?
d - quanti bimbi hanno l'ombrello? e - quanti il cappuccio?
f - quanti il cappellino? g - quanti hanno qualcosa per coprirsi?
h - ce l'hanno tutti e 20? i - possiamo andare?

14) Il Re del Mare ha nel suo castello otto pesci rossi ma ha bisogno anche di 6 squali per fare la guardia a Brio. Quanti sono i pesci?

15) Con l'arrivo dell'inverno Biba vuole comprare delle scarpe per i suoi due volpini, quante scarpe le servono?

a - perchè Biba vuole comprare delle scarpe?
b - quanti sono i volpini? c - quante zampe ha ogni volpino?
d - quante zampe hanno due volpini? e - quante scarpe servono?

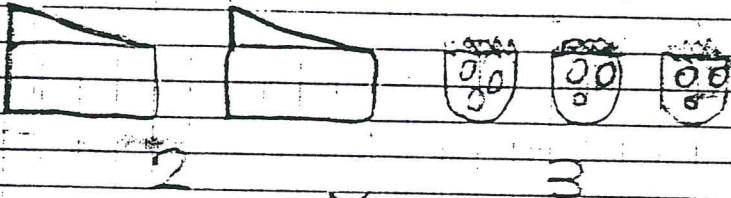
Problemi m^o 2

2) Nella sua casetta nel bosco, Tappo ha 2 pezzi di pecorino e tre pezzi di formaggio coi buchi. Quanto formaggio ha Tappo?

- a- dove vive Tappo?
- b- qual è il cibo preferito da Tappo?
- c- quanti pezzi di pecorino ha?
- d- quanti sono i pezzi di formaggio coi buchi?
- e- quanto formaggio ha in tutto?

Il primo problema mi ha

con il formaggio



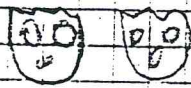
a- Tappo vive nel bosco

b- Il cibo ^{preferito} di Tappo è il formaggio

c- Tappo ha 2 pezzi di pecorino

d- 3 pezzi di formaggio coi buchi sono

Per sapere quanto
formaggio ha, Beppe
mette insieme il peco-
mo e quello coi bruchi



$$2 + 3 = 5$$

Insomma Beppe ha
5 pezzi di formaggio



Primo

Conta con le dita

$$7 + 1 = 8$$

$$2 + 5 = 7$$

$$0 + 9 = 9$$

Problema n° 6

6) Pimpo è un bravissimo pittore e molto generoso: ha regalato quattro quadri di alberi a Tappo, uno di fiori a Biba e 2 di orsetti a Dodo. Quanti quadri ha dovuto dipingere per fare questi regali?

- a) che lavoro fa Pimpo? b) come mai regala quadri?
 c) quanti ne ha regalati a Tappo? d) quanti ne ha dipinti per Biba?
 e) quanti per Dodo? f) quanti in tutto?

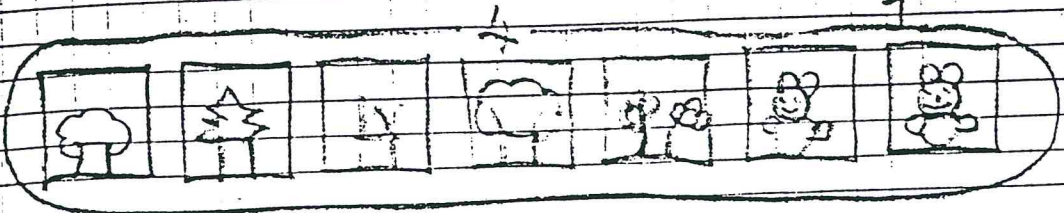
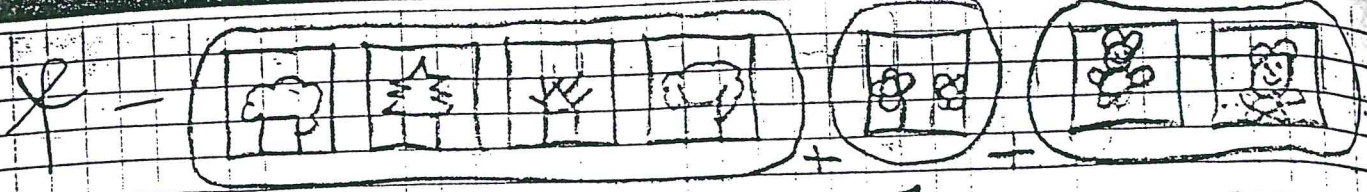
a - Pimpo fa il
pittore

b - Pimpo regala
quadri perché è
generoso.

c - Ha regalato a
Tappo 4 quadri.

d - Per Biba ne ha
dipinto 1.

e - Per Dodo ne ha
dipinti 2.



$$4 + 1 + 2 = 7$$

Soluzione:

R

- Storia, geografia, studi sociali -

Come già ho avuto modo di dire nella premessa, l'utilizzazione della storia-sfondo in questo ambito è nata dall'esigenza di raccordare l'approccio a queste conoscenze con un contesto motivante e significativo per i bambini, secondo gli obiettivi programmatici che ci eravamo proposti.

Ne è nata questa dispensa che si articola in ventuno capitoli e schede di lavoro, in cui viene riproposta la storia di "Tappo topo innamorato" dalle origini fino al matrimonio dei due protagonisti.

Le schede di lavoro sono costituite da attività che, per la parte storica, consistono nel

- distinguere tra due azioni quella che viene prima e quella che viene dopo
- mettere in **ordine di successione** tre azioni, contrassegnandole con i numeri
- per la **contemporaneità**, dire cosa facevano due personaggi diversi nello stesso momento
- prendendo spunto dalla storia, riordinare in successione giorni, stagioni
- attività grafiche per descrivere successioni di azioni
- disegnare un personaggio o un evento prima e dopo la trasformazione
- scegliere, fra tre, la causa o la conseguenza di un'azione o di un comportamento
- definire la **durata** di un'azione, scegliendo fra tre risposte.

Le attività relative allo sviluppo di concetti geografici sono costituite da

- disegnare percorsi seguendo la traccia grafica
- disegnare percorsi senza traccia grafica, dati un punto di partenza e uno di arrivo
- disegnare il punto di partenza, il percorso, l'arrivo
- disegnare oggetti in un contesto preciso (esempio il castello tra gli abissi)
- disegnare il contesto e sistemare gli oggetti o i personaggi seguendo le indicazioni topologiche
- completare frasi con topologici omessi, tipo cloze, in cui i bambini deducono la risposta esatta da nomi o azioni (esempio abissi, decolla, atterra)
- rispondere a semplici domande sui topologici
- completare labirinti di difficoltà graduata dal facile al difficile.

Per quanto riguarda studi sociali, l'attenzione è stata focalizzata sui comportamenti degli animali del bosco:

- definire, scegliendo tra tre aggettivi, il comportamento di un personaggio
- evidenziare i comportamenti altruistici scegliendo la risposta corretta fra tre
- far spiegare ai bambini come si sentono quando sono in un particolare stato d'animo (esempio allegri)
- dare un giudizio sul comportamento di un personaggio
- dire come ci si sarebbe comportati al suo posto.

Naturalmente tutto questo lavoro sottende abilità di lettura e comprensione del testo che sono obiettivi trasversali a tutte le nostre attività; attraverso le rappresentazioni grafiche richieste, si sono perseguiti anche obiettivi propri dell'**educazione all'immagine**.

⇒ Vedi dispensa (allegato 12)

*Il sogno di Tappo
topo innamorato*



CAPITOLO 1

IL VIAGGIO VERSO IL MARE

Abitava nel piccolo paese di "Tutto si può fare".

Da quando era nato aveva sempre camminato: nella sua tana, intorno al tronco dell'albero.

Conosceva il bosco, lo stagno ma anche la strada dove sfrecciavano le auto... VRRRR, GRRR, BANG, SCRASH.

Aveva un grandissimo desiderio: quello di conoscere il mare, gliene aveva parlato una rondinella e lui se lo immaginava come una vasca da bagno immensa.

Ma chissà se si poteva viaggiare sul mare come faceva nello stagno sul suo guscio di noce che aveva due remi nuovi, un'elica a pedali e una foglia di salvataggio.

Un giorno Tappo chiese alla rondinella di portarlo sulle sue ali fino alla spiaggia più vicina.

- Tieniti forte al mio collo, Tappo, si parte! -

- Wow! - e la rondinella volò verso il sole e il mare azzurro.

Arrivarono al mare: - Attento! Sto per atterrare -

- Ai tuoi ordini comandante! - gridò il topino tutto emozionato per quel viaggio.

TUM! UASH UASH! Erano a terra.

Con le zampe ben piantate sulla sabbia, alzò gli occhietti verso quel blu immenso:

- Mammaaaa! - l'aveva immaginato grande ma non così e un brivido di paura gli arrotolò la coda e gli scappò un gocciolo di pipì.

Ma lontano, all'orizzonte, una grande casa lucente scivolava sulle onde.

Cos'era mai?!? Il topino tirò fuori dalla sua pelliccia il famoso libro "So tutto di tutto", scritto in topolingua.

Sfoglia, sfoglia, trovò l'illustrazione che cercava... - Caspiterina, è una nave! - poi lesse: "La nave è per le persone quello che per i topi è un guscio di noce".

Quante emozioni!

Intanto il sole, che ormai era stanco e affamato, cominciò ad andare verso casa e sparì lasciando il posto al buio e alle stelle.

Il topino, dopo aver mangiato un bel pezzo di pecorino, che si era portato da casa, si leccò i baffi e si addormentò dentro una conchiglia.

RONF RONF, cominciò a sognare, che cosa?

Lo scopriremo nella prossima puntata.



SCHEDA DI LAVORO N.1

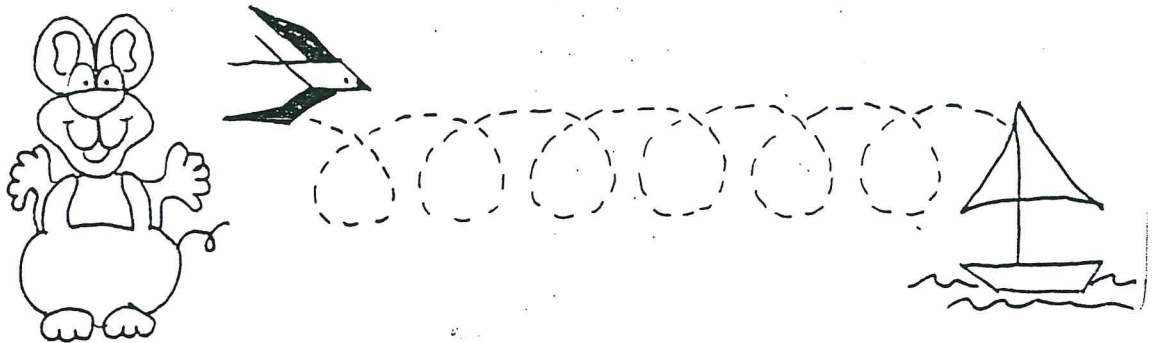
1 - Quando Tappo parte per il mare in che stagione siamo?

- autunno
- inverno
- primavera
- estate

Segna con una crocetta la risposta esatta.

2 - Tappo parte di _____ e arriva alla _____

3 - Aiuta Tappo a raggiungere il mare con la rondinella



4 - Quando Tappo decolla va in _____ e quando atterra si trova in _____

5 - Come giudichi il comportamento della rondinella nei confronti di Tappo.

CAPITOLO 2

BRIO DAGLI OCCHI VIOLA MAMMOLA

Il topino viaggiatore stava sognando: ad un tratto passò dentro al suo sogno la magica fatina che decise che diede di aiutarlo.

Dalla luna partì un sottile, lunghissimo raggio di luce che afferrò il topino e lo depositò sul ponte della nave.

Quando il topino si svegliò, si strofinò gli occhi a lungo, convinto di avere fatto un'indigestione di pecorino.

- Dove sono ? Che bella questa nave, è immensa! Ma...chi sta nuotando in piscina?! -

Ancora una volta la paura-meraviglia gli fece arrotolare la coda e scappare un gocciolo di pipì.

VRRR VRRR VRRR... si strofinò ancora gli occhi e - Mammaa! Che supermeraviglia!!!! - davanti a lui, con i capelli dorati al vento e le squame lucide per le goccioline d'acqua, stava una bellissima sirena dagli occhi viola mammola.

- Ciao topino! Io sono Brio e voglio diventare tua amica, raccontami la tua storia... -

Il topino emozionato e già un pochino innamorato le rispose che sarebbe stato felice di conoscere il mare con lei, così innamorati più che mai Tappo e Brio cominciarono a lasciarsi trasportare dalle onde del mare blu.

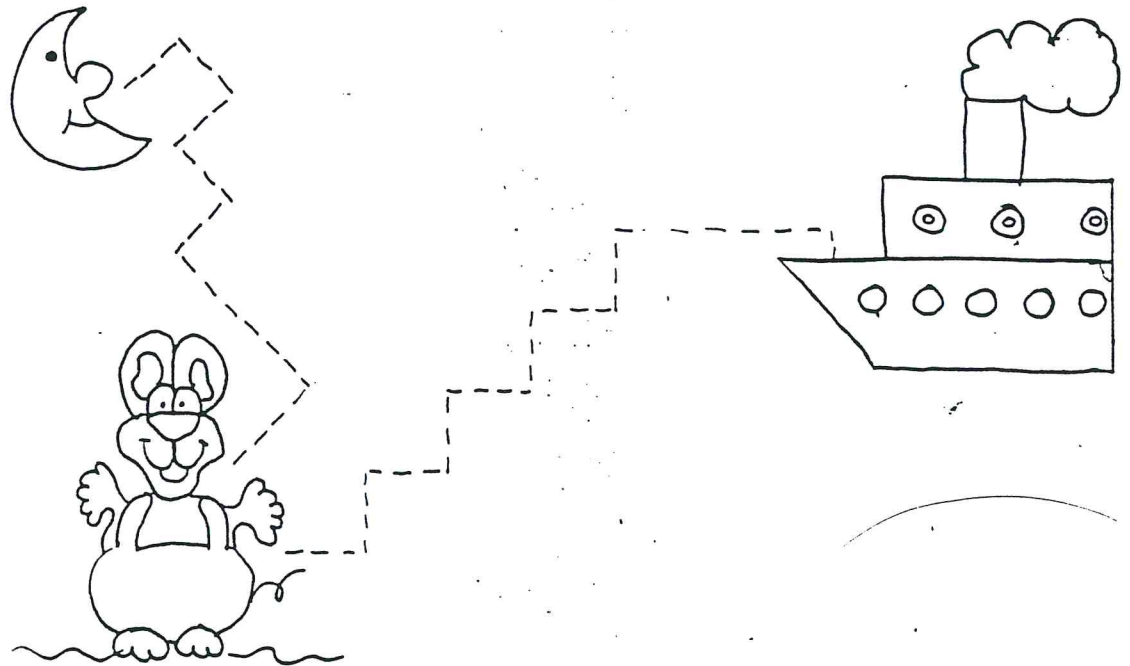
Ma il re del mare, che da tanto tempo amava Brio, in una notte senza stelle, acciuffò la sirena per la coda e la trascinò fin giù negli abissi dove c'era il suo castello e la fece prigioniera.

L'occhietto destro di Tappo non aveva più lacrime, disperato chiamò la rondinella che lo riportò nel bosco dove lo aspettavano tanti amici con i quali vivrà tante avventure.



SCHEMA DI LAVORO N.2

1 - Disegna il percorso del raggio di luna che afferra Tappo e lo porta sulla nave.



2 - Metti in ordine di successione le azione che Tappo compie dopo il sogno:

- vede Brio
- si sveglia
- si strofina gli occhi.

3 - Mentre Tappo sogna Brio quale piano pensa di attuare il re del mare?

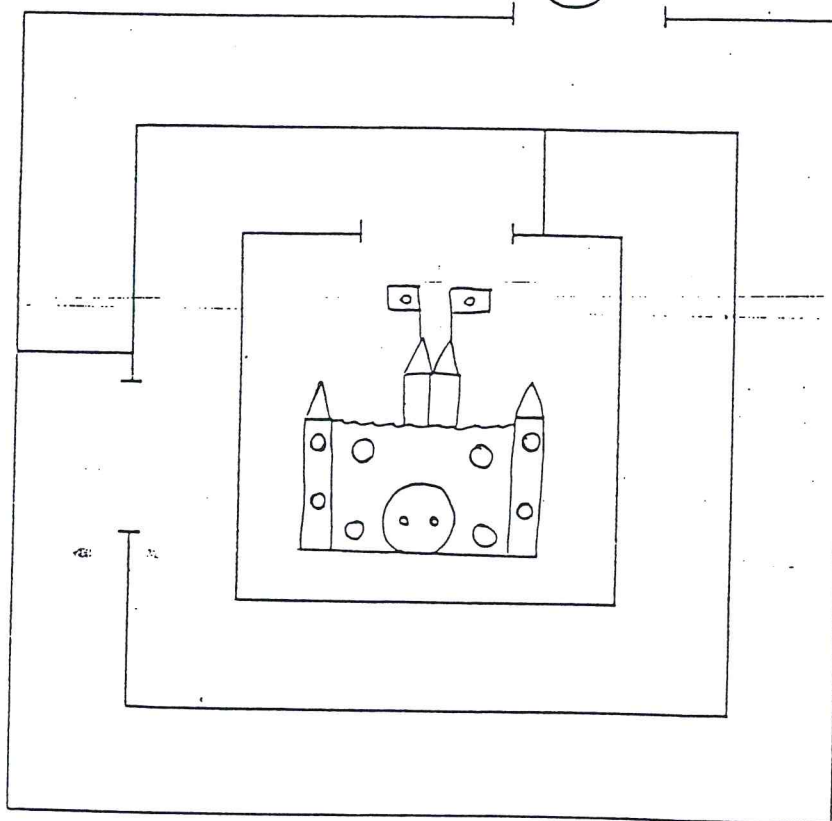
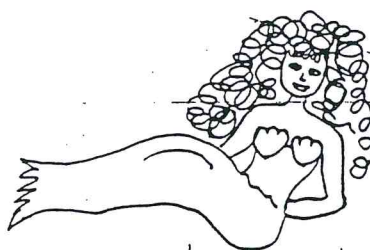
4 - Il re del mare era: - geloso
- generoso
- allegro

5 - Tu, al suo posto, come ti saresti comportato.

6 - Gli abissi del mare sono sopra o sotto il mare?

7 - Disegna il castello del re fra i coralli degli abissi e i pesci cattivi.

8 - Vai con Brio fino al castello del Re del Mare



CAPITOLO 3

TAPPO INCONTRA PIMPO PITTORE

Dopo aver pianto tutte le sue lacrime, Tappo tornò nel bosco con la rondinella.

I primi giorni furono tristi, Tappo guardava tutte le sere la luna perchè i suoi raggi gli ricordavano i riccioli dorati di Brio: sospirava e una lacrima appariva nel suo occhietto destro.

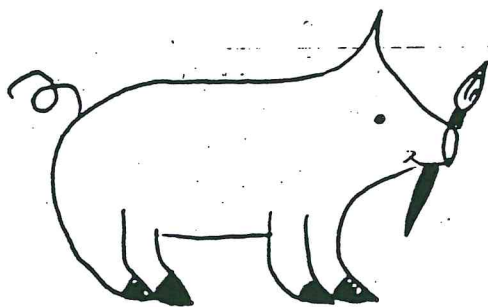
Un giorno che camminava nel bosco, incontrò Pimpo, un buffo porcellino che cercò di rallegrarlo insegnandogli il gioco dei colori.

Così gli portò una foglia di lattuga per il verde, un pomodoro per il rosso, un limone per il giallo e un grappolo d'uva per il blu, poi gli dette un grande lenzuolo su cui Tappo dipinse un cielo verde, un prato blu, un piccolo lago giallo e un albero rosso.

Gli animali del bosco, che erano accorsi per vedere i due pittori, si misero a ridere, dicendo che il disegno di Tappo era tutto matto ma, Maestro Lupo, il vecchio saggio, li sgridò severamente e disse, rivolto a Tappo:

- Il tuo disegno è bellissimo, basta che tu giri il lenzuolo. -

Allora ogni cosa tornò al suo posto: il cielo verde divenne il prato, il prato blu divenne il cielo, il piccolo lago giallo si trasformò nel sole e dall'albero rosso si erano staccate come farfalle le foglioline.

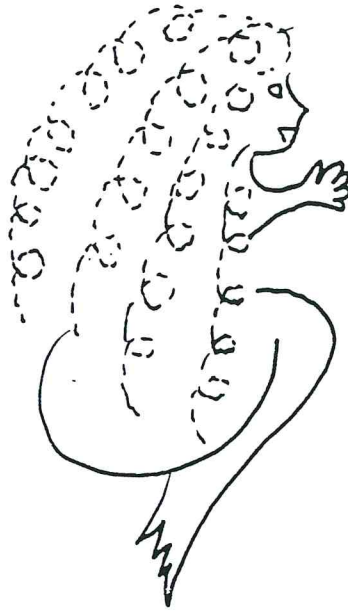


SCHEDA DI LAVORO N.3

1 - Metti in successione i colori che usa Tappo per dipingere il lenzuolo:

- rosso
- verde
- blu
- giallo

2 - Completa i riccioli dorati di Brio.



3 - Segna con una crocetta i frutti e gli ortaggi che Pimpo utilizza per presentare i colori a Tappo: - lattuga

- cavolfiore
- pomodoro
- limone
- ciliegie
- uva

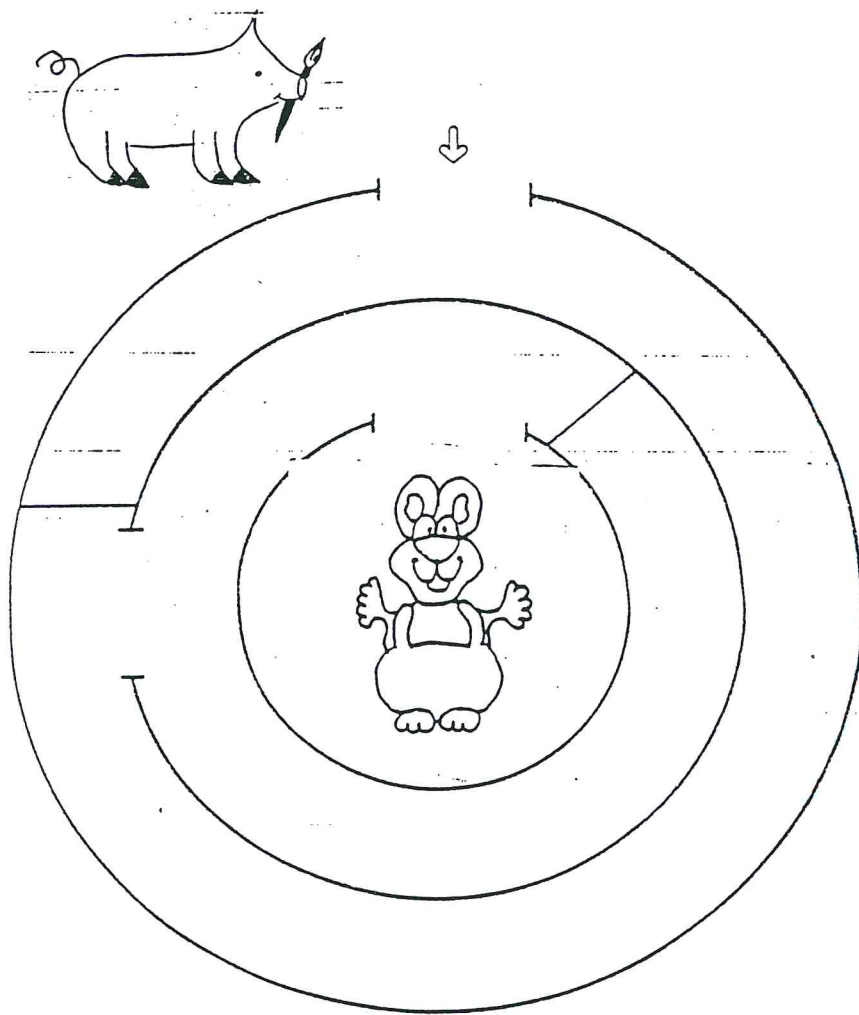
3 - Disegna e colora, alla maniera di Tappo il prato, il cielo, l'albero e il sole

4 - Ora rifai il disegno usando i colori giusti.

5 - Pimpo insegna a Tappo il gioco dei colori per:

- farlo sorridere
- conoscere i colori
- farlo diventare un pittore.

6 - Aiuta Pimpo a raggiungere Tappo nel bosco.



CAPITOLO 4

E I GIORNI PASSAVANO...

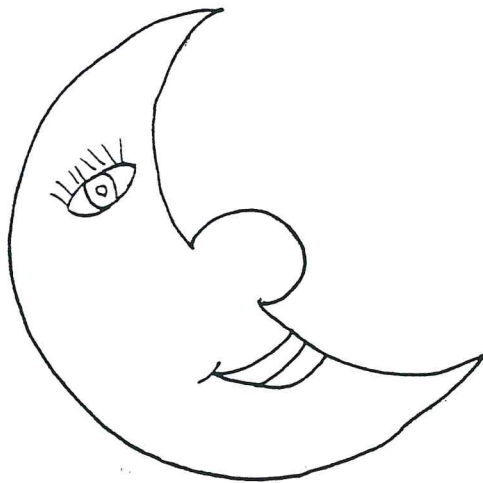
E i giorni passavano. Tappo dipingeva tutto quello che vedeva intorno a sè: gli alberi, lo stagno, il cielo, i fiori... e gli piaceva moltissimo.

Ma la sera guardava la Luna e il suo occhietto destro si riempiva di lacrime.

Una sera le parlò e le chiese se lei da lassù vedeva il mare.

La Luna rispose che con i suoi raggi vedeva fin giù negli abissi marini e disse a Tappo: - Da mattina a sera Brio si dispera! -

Allora Tappo, nella sua cameretta, prendeva il pennello e, chissà perchè, disegnava una cascata di riccioli biondi ed una coda lucente, due occhi viola mammola e, così, si sentiva meno triste.



SCHEDA DI LAVORO

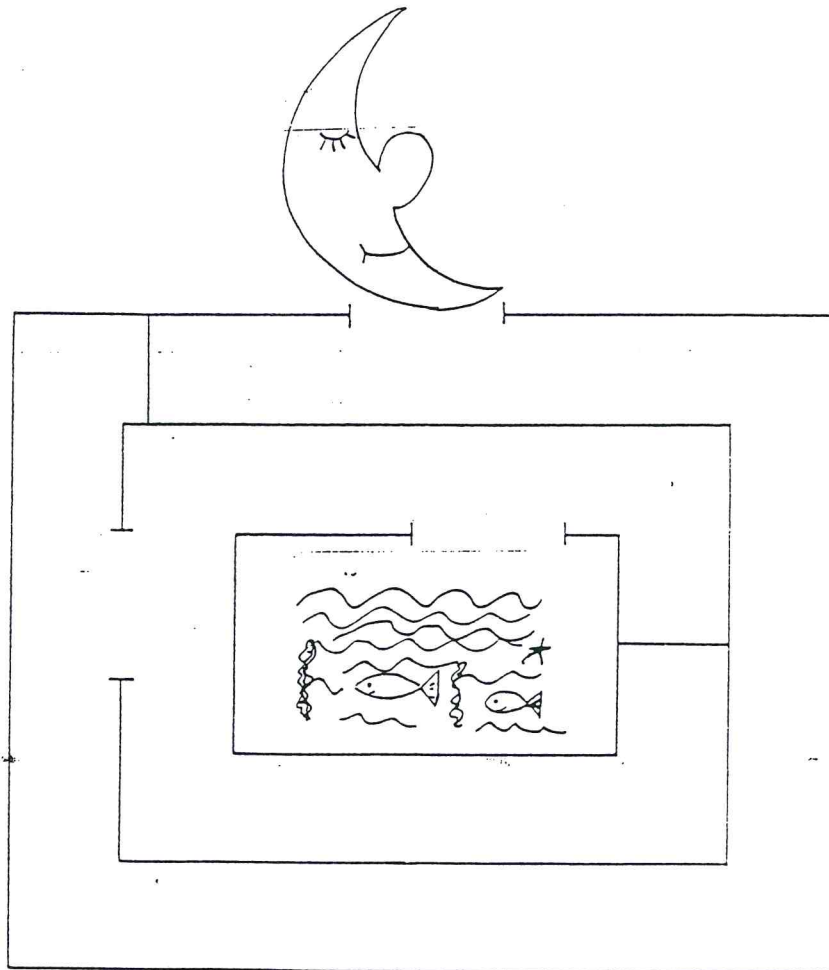
1 - ... i giorni passavano: in che ordine, a partire da martedì?

2 - Quando si dispera Brio?

3 - Viene prima la luna o l'occhio di Tappo pieno di lacrime?

4 - Disegna il mare poi disegna la luna e gli abissi.

5 - Aiuta la luna a penetrare negli abissi.



CAPITOLO 5

TAPPO E I SUOI AMICI

Nel bosco Tappo aveva trovato degli amici oltre a Pimpo: Riccetta, sempre sorridente, gli faceva un po' da mamma e gli faceva bere il latte di mucca perchè gli passasse la tristezza.

Volpina gli faceva fare lunghe corse sulla sua coda per farlo sorridere.

Maestro Lupo, vecchio saggio, gli insegnava le letterine perchè imparasse a scrivere parole d'amore per Brio che volavano nell'aria: ad ogni successo gli regalava un pezzo di pecorino.

Nelle serate senza luna, gli amici si trovavano sotto la vecchia quercia e raccontavano storie di gnomi, folletti, streghe...

Una sera, un ventaccio più freddo del ghiaccio li fece rabbrivire e si strinsero tutti l'un l'altro e corsero nelle loro tane.



SCHEDA DI LAVORO N.5

1 - Chi rende meno solo Tappo?

2 - Chi è il più vecchio del gruppo?

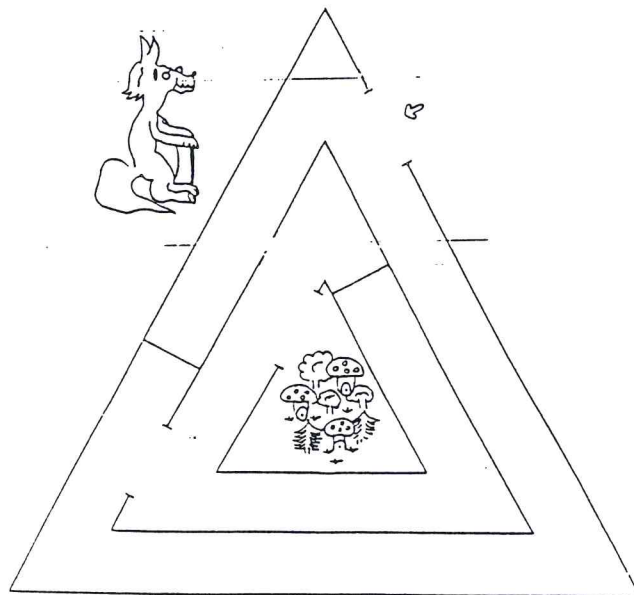
3 - Quando vanno sotto la quercia?

4 - Paura e vento: chi arriva prima?

5 - Il vento e il viaggio degli animalletti: da dove e verso dove?

6 - Disegna l'inizio, la strada e, infine, la tana degli animalletti.

7 - Ora aiuta gli animalletti a raggiungere le loro tane.



CAPITOLO 6

LA STREGA FALENA

Tanto tempo prima, c'era nel bosco una fata buona e bellissima: poi, la fata Falena perse il suo amore e diventò perfida e cattiva e cambiò anche d'aspetto.

Così la regina delle fate l'aveva scacciata dal giardino dei fiori e l'aveva trasformata in una strega che, nelle notti senza luna, a cavallo del vento, seminava paura in tutto il bosco.

Un giorno Falena venne a sapere dell'amore di Tappo per Brio e ne fu gelosa: preparò allora una pozione con la quale tappo avrebbe cambiato aspetto.

Questa era la formula magica:

“ MIELE VELENO
VINO NUOVO E NEVE
UVA E LIMONE
PER TRASFORMARTI IN UN LUCERTOLONE”

Ma volpina, che era molto furba e attenta e voleva un gran bene a Tappo, se ne accorse e, al posto della pozione, mise nella ciotola di Tappo del buon latte di mucca.

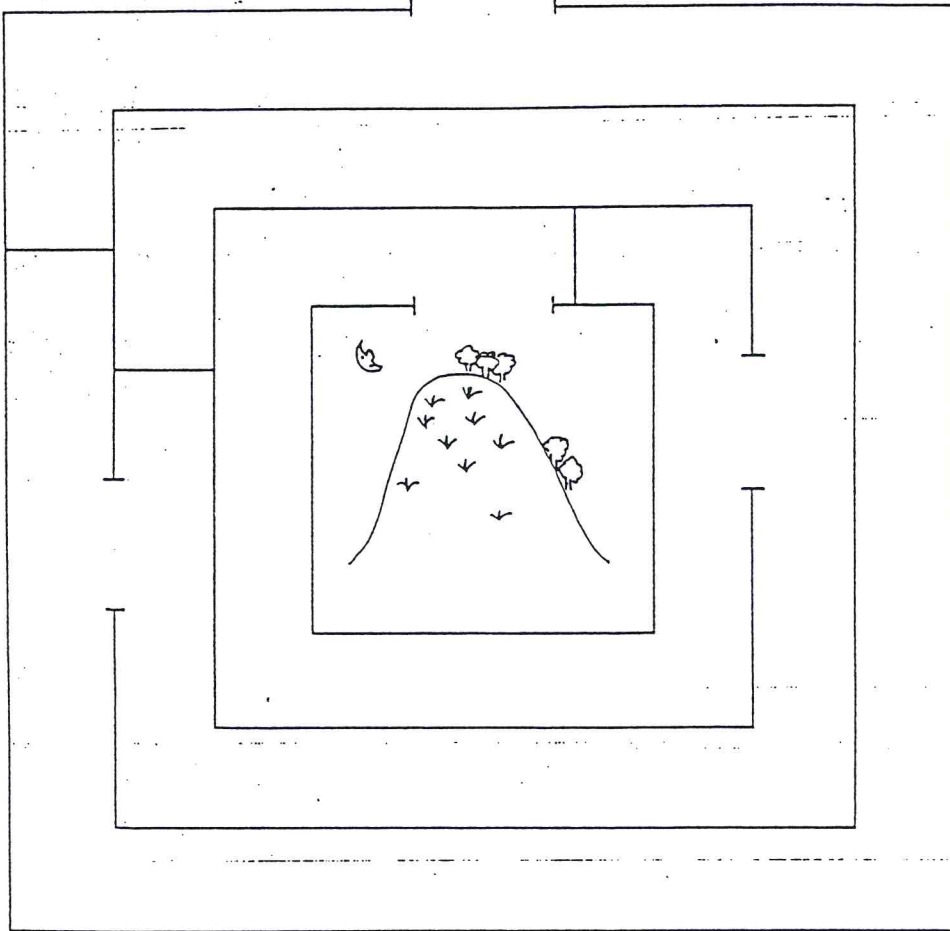
Una sera di luna piena, Tappo e i suoi amici salirono sulla collina per parlare con la luna e avere notizie di Brio.

La serata era tiepida e luminosa e la luna, lassù in alto, sorrideva complice... Giunti quasi sulla cima della collina, si fece buoi improvviso e, un'ombra gigantesca e tutta nera copriva la luna.

Era Falena che, con il suo mantello nero, aprendo le braccia, aveva coperto la luna, imprigionando i suoi raggi d'argento.

L'occhietto destro di Tappo si riempì di lacrime e, per quella sera, non ebbe notizie di Brio.

6 - Aiuta Tappo e gli amici ad arrivare sulla cima della collina.



CAPITOLO 7

DODO, L'ORSETTO DAL CUORE D'ORO

Nelle notti senza luna, Falena, con il suo mantello nero, continuava a impaurire gli animaletti del bosco: spettinava la coda di Volpina, tirava quella di Tappo, faceva le boccacce a Maestro Lupo.

Da tanto tempo Tappo non aveva più notizie di Brio perchè Falena continuava a coprirgli la Luna.

Ma un giorno, arrivò sotto la vecchia quercia Dodo, l'orsetto dal cuore d'oro.

Maestro Lupo gli parlò delle cose strane che succedevano nel bosco tutte le notti e della tristezza di Tappo così che a Dodo venne un'idea: a Falena piaceva un sacco il miele, tanto che, quando faceva le pozioni, era più quello che mangiava che quello che metteva nel pentolone.

Dodo riflettè a lungo su questo vizietto di Falena ed, un giorno, decise di recarsi nell'alveare vicino, dove le api avevano nelle loro dispense tanti barattoli di miele per l'inverno.

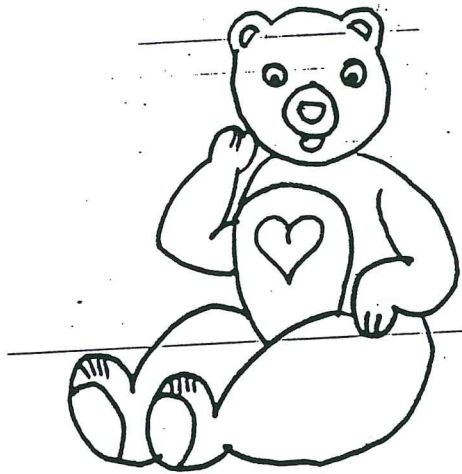
Dodo s'avvicinò cauto e, pianino pianino, nascose sotto il pelo tanti barattoli di miele ma le api si svegliarono e lo inseguirono ferocissime ma l'orsetto fuggì veloce verso la grotta di Falena, di fronte alla quale seminò tutto il miele, facendo una stradina scivolosa, appiccicosa ma profumatissima.

Falena, attirata dal profumo, uscì e si rimpinzò di miele tanto che aveva miele non solo in bocca ma sui capelli, sulle mani, sui piedi che si appiccicarono al terreno, la fecero scivolare e così cadde lungo distesa in una "ragnatela" di miele e foglie secche.

Provò a divincolarsi, ma più si muoveva più diventava una palla di foglie e miele.

Da dietro un castagno, Dodo ridacchiava e corse alla vecchia quercia dove raccontò tutto agli amici.

Così quella sera, quando la luna cominciò il suo cammino nel cielo, i nostri amici, dalla collina, poterono finalmente parlare con la luna e a Tappo sembrò di vedere nei raggi argentati il viola mammola degli occhi di Brio.



SCHEDA DI LAVORO N.7

1 - Metti in ordine, con i numeri, le azioni che fa Dodo:

- ha un'idea brillante
- arriva sotto la vecchia quercia
- corre all'alveare per prendere il miele

2 - Il viaggio di Dodo si svolge da _____

a _____

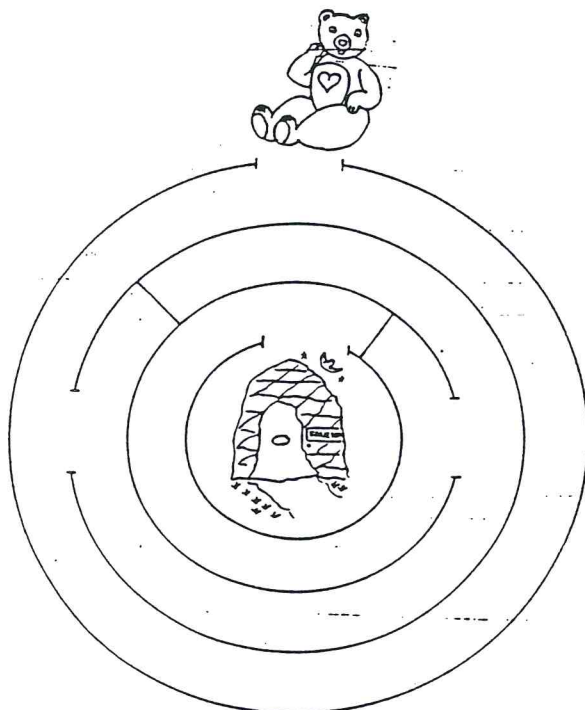
3 - Perché Dodo organizza questo scherzo a Falena?

- perchè vuole bene a Tappo
- perchè vuole giocare con Falena
- perchè vuole scoprire un nuovo sentiero nel bosco

Segna con una crocetta la risposta esatta.

4 - Disegna il cammino della luna che parte a sinistra, sale in alto nel mezzo e scende a destra.

5 - Disegna la stradina scivolosa fatta da Dodo con il miele.



CAPITOLO N.8

BIBA LA VOLPINA

Era una bellissima giornata d'autunno.

Gli animaletti del bosco erano allegri e facevano un girotondo intorno alla vecchia quercia mentre il sole disegnava sulle foglie dei fiori dorati.

Solo Volpina non era di buon umore quel giorno: Tappo le si avvicinò e le chiese che cosa avesse.

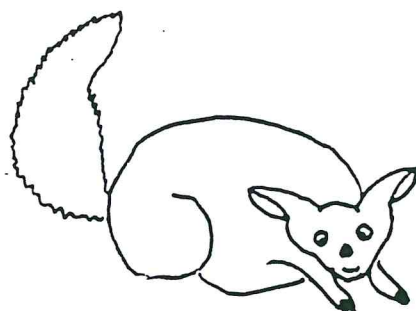
Volpina rispose: - Tutti voi avete un nome, io sono solo una piccola volpe dal pelo marroncina e non mi piace essere chiamata solo così! Vorrei tanto avere un nome che suonasse come la mia chitarra, un nome allegro, adatto al mio carattere...-

Tappo cominciò a pensare e, ad un tratto, esclamò: - Ti chiamerò Biba la volpina marroncina...-

- E' proprio un nome bellissimo - rispose Volpina, - per premio ti porterò fin sulla collina e, con la mia chitarra, suonerò a lungo per far innamorare i raggi della luna: chissà le note potranno arrivare fino in fondo da Brio così lei saprà che tu la pensi e sarà felice.

Sulla collina li aspettava la luna tonda che sorrideva dorata e Biba cominciò a suonare... le note erano tanto dolci che, in un ioncantesimo di luci, a Tappo sembrò di vedere il dolce viso di Brio.

Nel suo lettino quella notte, Tappo fece dei bellissimi sogni colorati.



-SCHEDA DI LAVORO N.8

1 - Disegna un albero in autunno

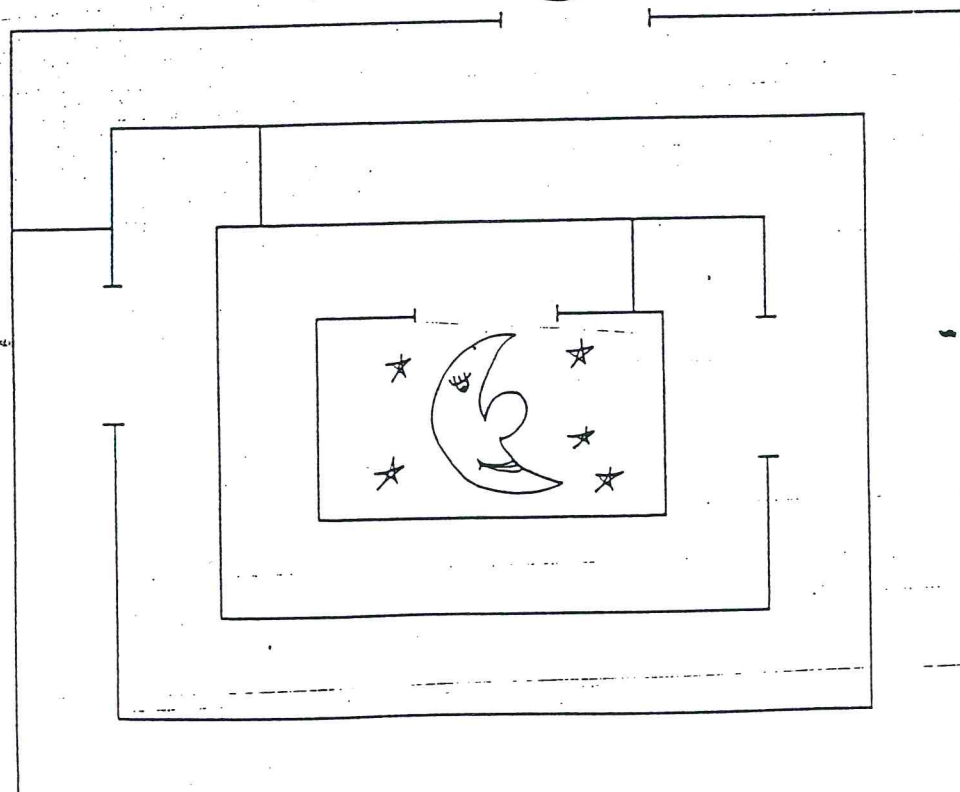
2 - Tu come ti comporti quando sei allegro?

3 - Perché Volpina era triste?

- perchè sentiva la mancanza di Brio
- perchè non aveva un nome

Segna con una crocetta la risposta esatta.

4- Disegna il percorso delle note della chitarra fino ai raggi della luna.



CAPITOLO 9

LA LEZIONE DI MAESTRO LUPO

Durante un grosso temporale, che aveva strappato le ultime foglie e aveva spezzato molti rami, gli animalletti del bosco avevano avuto tanta paura.

Maestro Lupo pensò di riunirli e di spiegare loro cos'era il vento per rasserenarli: tanto che Biba, alla fine, disse:

- Vento è proprio come Volpina, inizia con la V. -

COS'E'

"VVV..."

"SENTI?"

"VVVVVV"

"LO SENTO, CHE COS'E'?"

"E' IL VENTO!"

IL VENTO E' L'ARIA

CHE FA LE CAPRIOLE.

IL VENTO E' IL CIELO CHE FA IL GIROTONDO.

IL VENTO E' LUCE CHE PASSA TRA I RAMI.



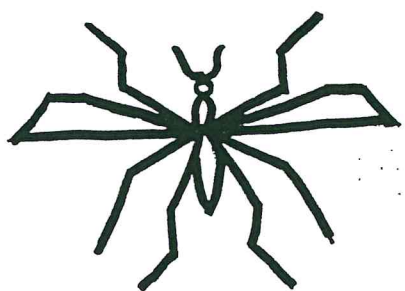
CAPITOLO 10

ZIZA PORTANOTIZIE

Nel bosco Ziza portanotizie arrivava quando meno gli animalletti se l'aspettavano e portava loro notizie dalla fattoria, dalla strada e dai campi intorno.

A volte, quando li vedeva tristi, cercava di farli sorridere cantando:

ZZZZZ
SONO ZIZA
LA ZANZARA
SEMPRE IN GIRO
E SEMPRE GAIA
AMO MOLTO SVOLAZZARE
E CON TAPPO RIDACCHIARE
SU FALENA E COMPAGNIA
ZIGZAGANDO IN ALLEGRIA.



SCHEDA DI LAVORO N.10

1 - Le notizie che Ziza porta provengono da:

- il mare
- la montagna
- la fattoria

2 - Quando arrivava Ziza:

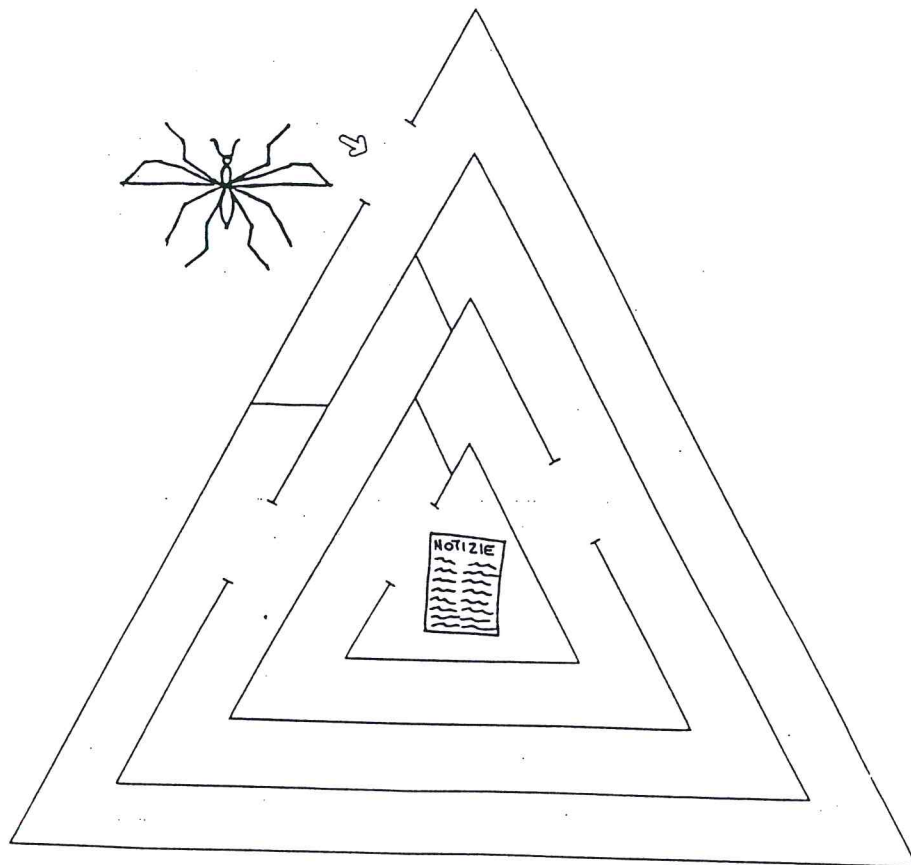
- al tramonto
- quando meno se l'aspettavano

3 - Quali azioni compie Ziza?

- ridacchia
- zigzaga
- svolazza

Riordinale con il numero.

4 - Disegna il percorso di Ziza che svolazza.



CAPITOLO 11

ARRIVA IL FREDDO

Nel bosco non si sentivano più rumori: tutti gli animaletti si erano rifugiati nelle loro tane per sfuggire al freddo e godersi il calduccio.

Una sera Mamma Riccetta preparò una cena deliziosa a cui tutti erano invitati, ecco il menù:

LE DELIZIE DI MAMMA RICCETTA

ZUPPA DI VERDURE
ZAMPONE SOTTO SALE
ZUCCHINE
ZOLLETTE DI ZUCCHERO
ZABAIONE
ZUPPA INGLESE
CHE PRANZETTO!
TAPPO, PIMPO, DODO, VOLTINA SI LECCANO I BAFFI!



SCHEDA DI LAVORO N.11

1 - Quando arriva il freddo, in che stagione siamo?

2 - Tappo mangia:

- zabaione
- zuppa inglese
- zuppa di verdure
- zucchine
- zollette di zucchero
- zamponi sotto sale

Riordina mettendo i numeri.

3 - La cena di Mamma Riccetta dura:

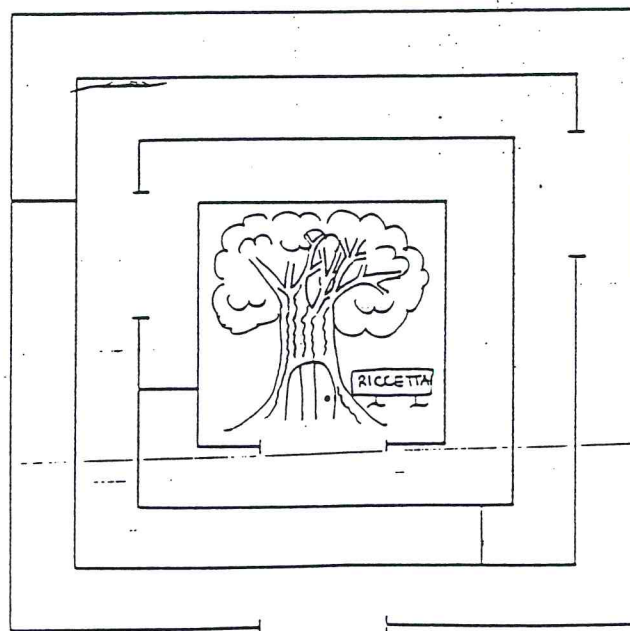
- una giornata intera
- meno di una giornata
- più di una giornata

4 - Gli animalletti cosa sentono prima?

- il caldo dentro le tane
- il freddo fuori

Riordina mettendo i numeri

5- Aiuta gli animalletti a raggiungere la casa di Mamma Riccetta.



CAPITOLO 12

E' NATALE NEL BOSCO

La neve aveva imbiancato il bosco e dai rami dei pini pendevano giochi di ghiaccio che scintillavano nella luce.

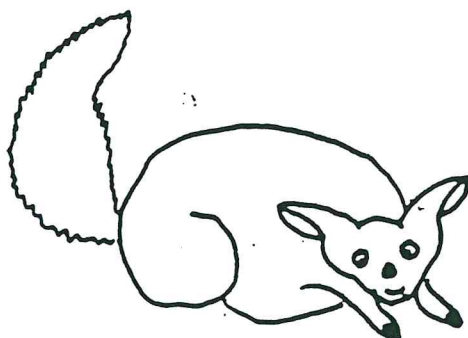
Tappo, Biba e Ziza cercavano nel bosco rami di pino e fili dorati per ornare la tana; correvano sulla slitta e Biba suonava una canzone mentre le note volano nel cielo e intanto accompagnavano Volpina che

VELOCE COME IL VENTO
VIAGGIAVA SU UN VERDE VELIERO
CHE IN QUATTRO E QUATTR'OTTO
LA PORTAVA DAL SUO VOLPACCHIOTTO
AL VULCANO DI SOTTO.

La notte di Natale, mentre gli animalletti erano al calduccio in casa di Riccetta, arrivò Ziza che portò loro la notizia del prossimo arrivo di Volpina e Volpacchiotto.

Ad un tratto la tana fu illuminata da una luce intensa: la Stella Cometa era planata nel bosco portando a casa Volpina e Volpacchiotto col loro dolce segreto: presto sarebbero nati i volpini.

Tutti gli animalletti felici si misero al lavoro perchè i volpini nascendo trovassero un mondo caldo e pieno d'amore: Dodo andò alla ricerca di miele, Riccetta si procurò del latte di mucca, Tappo chiese alle pecore la lana, Pimpo, con i pennelli, dipinse la tana con tutti i colori della primavera, Biba intonò una ninna nanna e Lupo scrisse una dolce poesia.



SCHEDA DI LAVORO N.12

1 - Disegna il bosco in inverno.

2 - Volpina viaggiava: - lenta
 - veloce

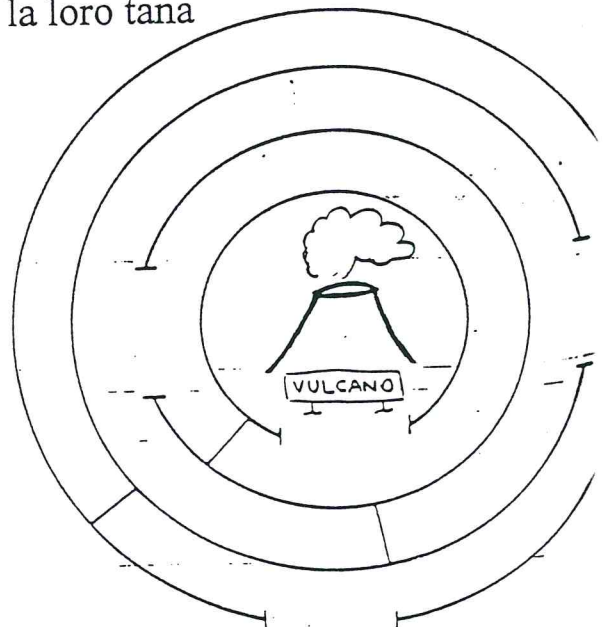
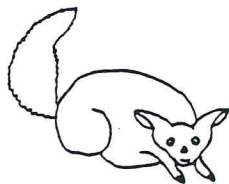
Segna con una crocetta la risposta esatta.

3 - Metti in ordine le azioni di Volpina con i numeri:
- torna nel bosco
- parte sul veliero
- arriva a Vulcano

4 - Disegna le azioni di Volpina sotto ogni numero:
 1 2 3

5 - In che modo gli animali aiutano Volpina e Volpacchiotto?
- facendoli divertire
- raccontando loro una favola
- aiutandoli a rendere accogliente la loro tana

6 - Vai con Volpina fino a Vulcano



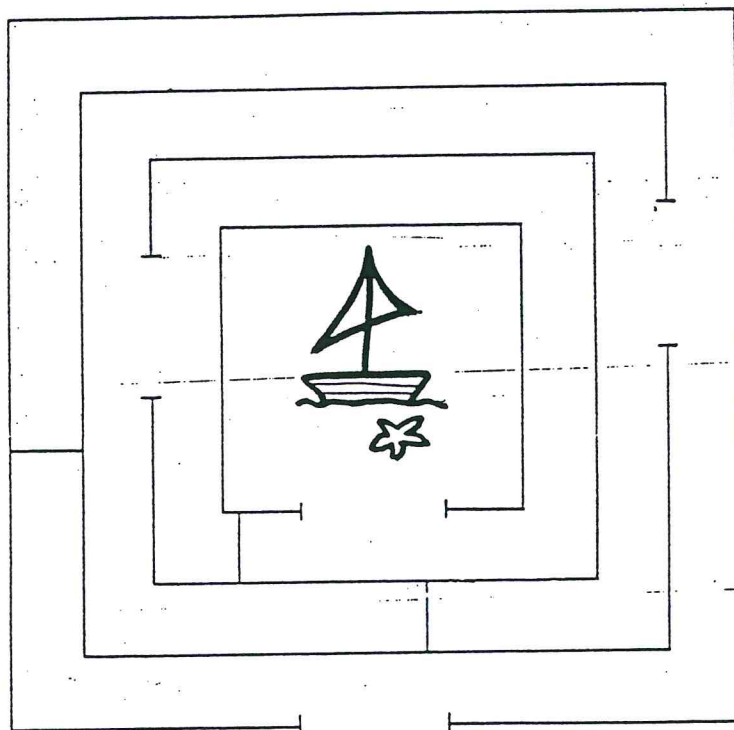
SCHEDA DI LAVORO N.13

1 - Disegna gli occhietti che piangono di Tappo e Brio (attento a destra e sinistra)

2 - Riordina le azioni con i numeri:

- il parte sul cavallo
- sale sulla terra

3 - Aiuta il Re del Mare a salire dagli abissi sulla riva.



CAPITOLO 13

L PERFIDO RE DEL MARE ARRIVA SULLA TERRA

Laggiù nel suo castello di madreperla Brio era triste: il re del mare la ricopriva di collane di corallo, di perle luminose ma il suo occhietto sinistro continuava a piangere.

Un giorno il perfido Re, più arrabbiato del solito, decise di salire sulla terra per conoscere questo Tappo che immaginava come un "Hercules", alto e pieno di forza.

Così:

PARTE DRITTO SUL CAVALLO
IL GRAN RE CON LA CORONA
LO SPADONE,
LA CORAZZA
UN COCCODRILLO SULLO SCUDO
ALLA RICERCA DEL RIVALE SCONOSCIUTO.
MA CERCA E NON TROVA
E RITORNA AL SUO CASTELLO
CUPO, CURVO E
TUTTO NUDO.

CAPITOLO 14

UN LIETO EVENTO

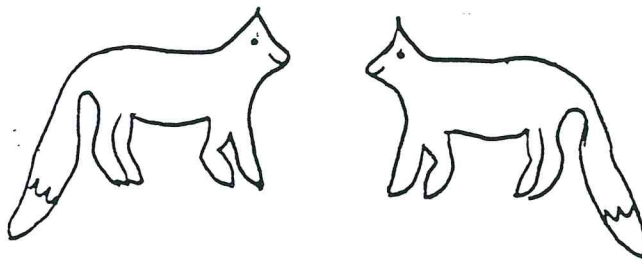
Ormai tutto era pronto nella tana di Volpina: il fuoco scoppiettava allegramente e la culla accanto era stata rivestita di morbide foglie.

I volpini scalciavano nel pancione di Biba curiosi di vedere il mondo e...

NELLA NOTTE DELLA PACE
QUANDO TUTTO IL MONDO TACE
NEL CANDORE DELLA FORESTA
NELLA GROTTA DI VOLPINA
AL CHIARORE DI UNA STELLINA
SONO NATI E SON CARINI
DI VOLPINA I VOLPICINI
MASTRO LUPO, TAPPO E PIMPO
DODO, ZIZA E RICCETTA
CON IL CUORE CHE BATTE IN FRETTA
PORTAN GIOCHI E FARINA
AL NATALE DI VOLPINA.

I volpicini Cenere e Cirillo crescevano in fretta e Riccetta li viziava con succulenti cenette dall'invitante menù:

ZUPPA DI CECI CON CAROTE E CIPOLLE
CONDITA CON OLIO CUORE
TORTA DI NOCI
BACI DI CIOCCOLATO
E UNA CALDA CAMOMILLA
POI TUTTI A NANNA.



SCHEDA DI LAVORO N.14

1 - Cenere e Cirillo crescevano:

- in fretta
- lentamente.

2 - Mamma Riccetta era con loro:

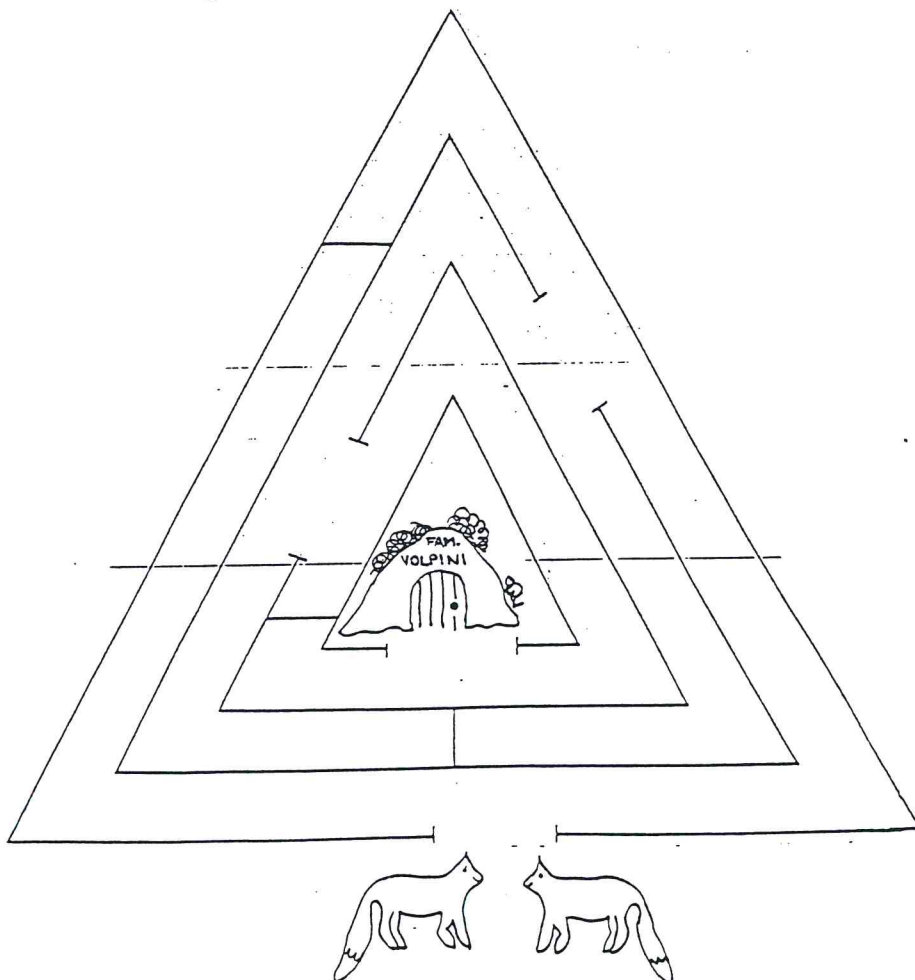
- affettuosa
- severa
- simpatica

Segna con una crocetta le risposte esatte.

3 - Riordina con i numeri il menù di Riccetta:

- baci di cioccolato
- zuppa di ceci
- camomilla
- torta di noci.

4 - Cenere e Cirillo si perdono nel bosco, aiutali a ritrovare la strada di casa.



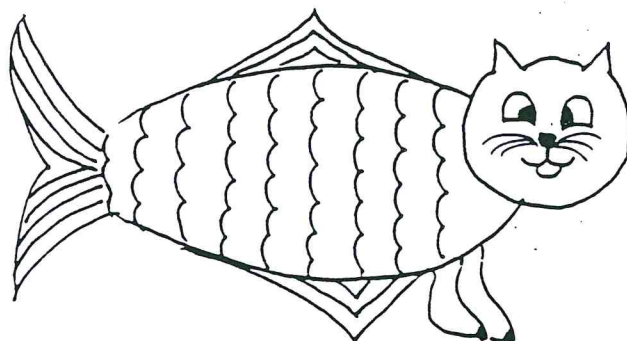
CAPITOLO 15

IL GUFO GEDEONE

Man mano i giorni passavano la tristezza di Tappo aumentava e gli pungeva il cuoricino fino a farlo star male: non riusciva a vivere senza Brio, gli mancava la luce dei suoi occhi viola mammola e il suo sorriso.

Il gufo Gedeone che, volando di notte, era arrivato fin sulla collina, aveva scrutato con i suoi occhioni gialli l'orizzonte e aveva visto che il mare non era poi così lontano: secondo le sue previsioni sarebbero occorse soltanto due notti, così propose a Tappo di raggiungerlo.

VOLA TAPPO NEL GRAN CIELO
CON GEDEONE GUFO LEGGERO
SON DIRETTI VERSO IL MARE DOVE BRIO VANNO A TROVARE.
IN UNA GOCCIOLINA
TAPPO DI BRIO VEDE LA FACCINA .
TAPPO S'AGITA CONTENTO
VUOL L'ABBRACCIO SUL MOMENTO
E GALOPPA VERSO BRIO.
NEL MATTINO AZZURRINO
IL GATTESCE MIAGOLINO
LO RINCORRE MINACCIOSO.
TAPPO TREMA PER LA PENA
E SI NASCONDE NELLA RENA
DOVE C'E' UN GROSSO ROSPO SIMILE A FUNGO DI BOSCO
DENTRO AL GRANDE SCINTILLIO
E' ORMAI SPARITA BRIO
RIPARTE TAPPO TRISTE E MESTO
CON IL GUFO GEDEONE IN UN GRANDE POLVERONE.



SCHEDA DI LAVORO N.15

1 - Il viaggio verso il mare dura:

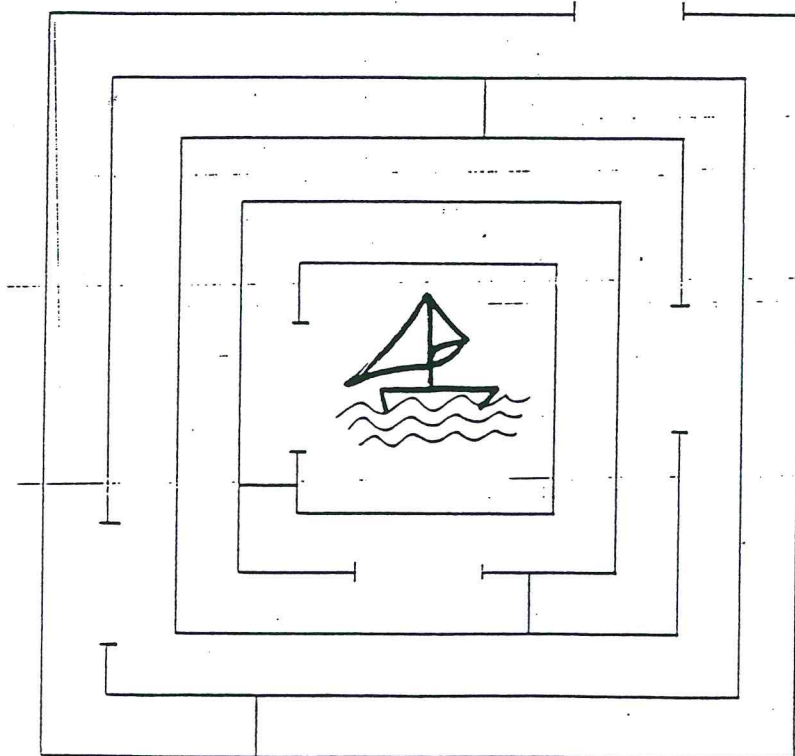
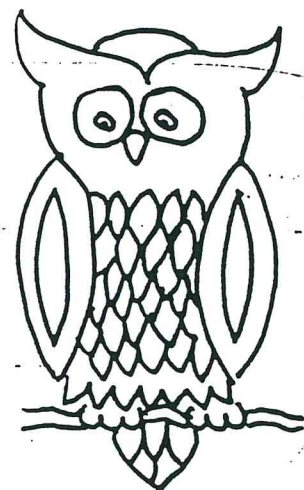
- una notte
- poche ore
- due notti

2 - Gedeone è con Tappo:

- generoso
- egoista
- allegro.

Segna con una crocetta le risposte esatte.

3 - Aiuta Tappo e Gedeone a raggiungere il mare.



CAPITOLO 16

TAPPO INVESTIGATORE

Nel bosco succedevano cose strane.

Tutti i giorni gli animaletti si riunivano sotto la vecchia quercia, capeggiati da Maestro Lupo ma i loro occhietti avevano perso la luce di sempre ed erano impauriti.

Dalla famiglia Codalunga, addormentata nel cavo di un vecchio larice, erano spariti due scoiattolini che, svegliati da un raggio di sole, si erano spinti curiosi fin sul ramo più alto ed erano spariti nel nulla.

Anche nonno Inchiostro, che si era recato alla fattoria per prendere il latte, era scomparso e non aveva più fatto ritorno; tutti gli animaletti cercavano di scoprire questo mistero: chi si era spinto fino alla fattoria, chi fin sulla collina, chi oltre l'incrocio della grande quercia.

Tappo e il gufo Gedeone vollero a tutti i costi scoprire il mistero: scelsero per questo una notte di luna piena, sorvolarono lentamente le cime degli alberi mentre gli occhioni gialli di Gedeone penetravano il buio con molta attenzione ma sempre ritornavano alle loro tane impauriti e delusi.

Una notte si abbassarono sul roccione, ricoperto di muschio e foglie secche per riposarsi un attimo, quando, nella quiete della notte, sentirono un russare pesantissimo che scuoteva tutto il bosco.

I loro cuoricini cominciarono a battere all'impazzata e a Tappo, per la paura, scappò un gocciolo di pipì.

Ma fu solo un attimo, perchè, incoraggiato da Gedeone, si abbassò cauto fino all'entrata: eccolo, era davanti alla porta, pensò a Brio ed ebbe la forza di entrare.

Sdraiati su delle foglie secche, due omacci immensi stavano dormendo profondamente. OOHHH! - Due orchi -.

Dalle maniche di uno di essi spuntavano due codine rossicce e degli occhi grigi: Chiodo, Cherubino e nonno Inchiostro erano prigionieri dei due orchi. Svelato il mistero!

Tappo e Gedeone si guardarono impauriti: come fare?

Tappo ebbe un'idea: dopo un lungo colloquio con Babbo Natale, Falena si era pentita della sua cattiveria e adesso viveva da sola in una grotta vecchissima e sdentata, con qualche pipistrello e un ragno nero le teneva

compagnia, e l'aiutava nel fare pozioni che servivano per fare trasformazioni favolose.

Così, sentito il racconto di Tappo, Falena gli promise che avrebbe, con una pozione miracolosa, avrebbe trasformato gli orchi in due agnellini.

E NEL CUOR DELLA FORESTA
C'E' FALENA LESTA LESTA
CHE NEL GRANDE CALDERONE
CI PREPARA LA POZIONE
PER SALVARE NONNO INCHIOSTRO
LO SCOLIATTOLO CHIODINO
COL GEMELLO CHERUBINO.
E CON TAPPO E GEDEONE CANTICCHIANDO
UNA CANZONE
GETTA DENTRO DEI
LOMBRICHI, STECCHI, FOGLIE SECCHIE
OTTO GOCCE DI PIPI' DI UN ORSETTO CHE STA LI'
E LA PUNTA DI UN CHIODINO,
D'UN PESCE VECCHIO GLI OCCHI
CINQUE COSTE DI FINOCCHI.
E' FINITA LA POZIONE
DI FALENA STREGA BUONA
PARTONO TUTTI GLI ANIMALI
VERSO GLI ORCHI SONO DIRETTI
PER SALVARE GLI ANIMALETTI.

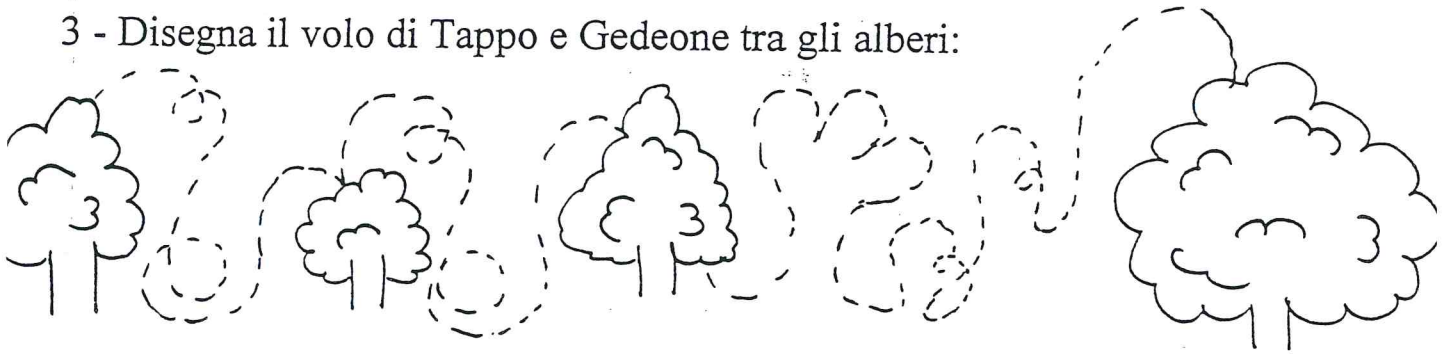


SCHEDA DI LAVORO N.16

1- Cosa impaurisce gli animalletti del bosco: _____

2 - Disegna un albero e gli scoiattolini sul ramo più alto:

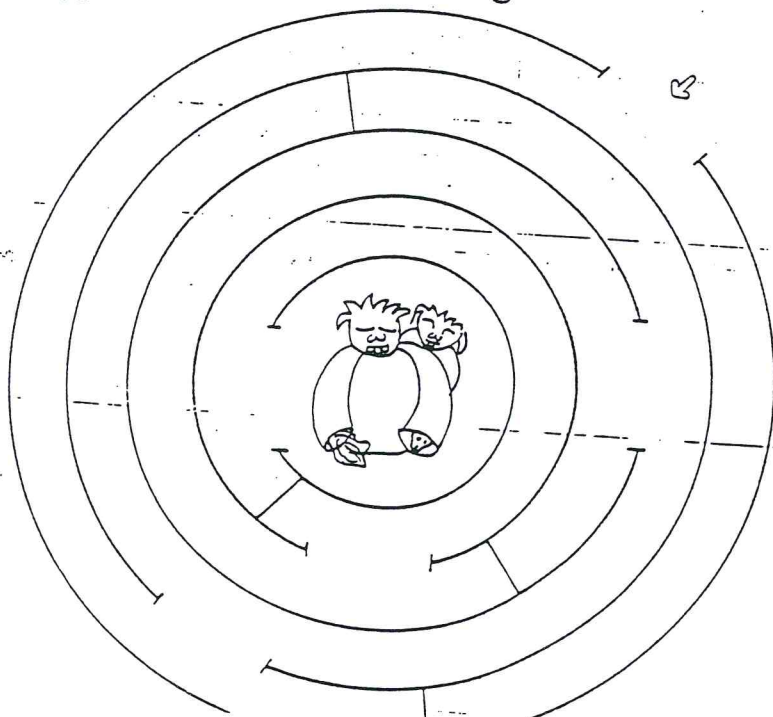
3 - Disegna il volo di Tappo e Gedeone tra gli alberi:



4 - Gli animalletti spariti sono: - uno
 - più di uno

5 - Il gufo Gedeone e Tappo si posano sopra o sotto il roccione? _____

6 - Aiuta Tappo e Gedeone a scovare gli orchi.



QUIRINA, L'AQUILA POSTINA E GIGLIOLA LA STREGA VIOLA

Maestro Lupo stava facendo una lezione interessante sulle paroline che si scrivono con "Q", quando gli animaletti furono distratti dal messaggio che portava l'aquila Quirina, la postina, un tipo un po' strano perchè indossava un vestito...

CON TANTI QUADRETTI
PORTAVA UN QUADRO CON QUATTRO ANGIOLETTI
VOLAVA SU UN COLORATO AQUILONE
CHE LA PORTAVA A BASSA QUOTA PER URLARE A
SQUARCIAGOLA
QUESTO MESSAGGIO:
"TUTTI GLI ANIMALETTI SONO INVITATI
ALLA MARCIA DELLE MARGHERITE
IL PRIMO GIORNO DI PRIMAVERA:
RITROVO AL CROCEVIA DELLA GRANDE QUERCIA
PERCORSO COLLINA DELLE MARGHERITE
MERENDA SULL'ERBA
CANTI E GIOCHI FINO AL TRAMONTO DEL SOLE
ALLE SIGNORE VERRANNO OFFERTE
CIOTOLE DI MARGHERITE."

A queste parole una gioiosa allegria prese tutti gli animali che dimenticarono le parole con la "Q" e i loro dispiaceri e, saltellando in un girotondo colorato, batterono le zampette a Quirina la postina.

E fu così che il giorno dopo si ritrovarono tutti nella grande cucina di mamma Riccetta per preparare i dolcetti per la merenda sull'erba.

Ad un tratto, dalle finestrelle della tana, entrò un intenso profumo di viole.

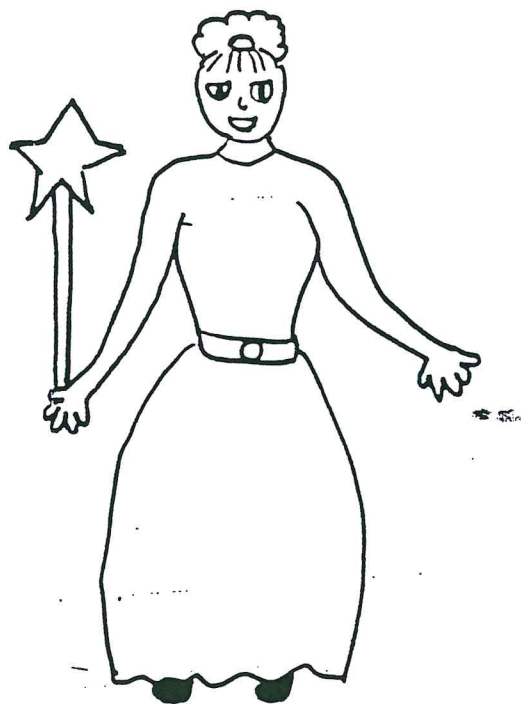
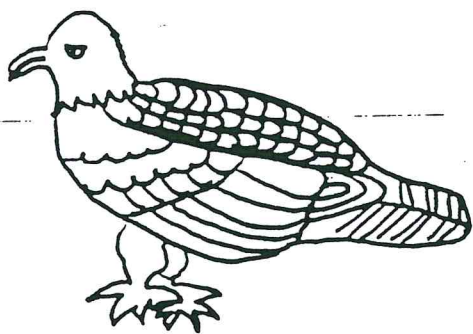
Annusarono forte: impossibile! Le violette non erano ancora sbocciate! Boh...! e continuarono a impastare miele, farina e zucchero.

Ma il profumo c'era davvero!

Cavalcando l'arcobaleno, era arrivata nel bosco Gigliola, la strega viola. Faceva parte delle streghe che hanno cento anni e hanno cento colori.

E, per caso,

TROVO' POSTO SOTTO UN TIGLIO
VICINO ALLA TANA DI UN VECCHIO CONIGLIO.
SUL SUO MORBIDO LETTO DI PAGLIA
DORMIVA E RUSSAVA COME UN ASINO CHE RAGLIA
AL PRIMO SOLE SEMPRE SI SVEGLIAVA
E APRENDO GLI OCCHI SBADIGLIAVA
AMAVA I GIGLI E LE BELLE CONCHIGLIE
MA LA COSA CHE PREFERIVA
ERANO LE BIGLIE.



SCHEDA DI LAVORO N.17

1 - Gli animaletti sono distratti da Maestro Lupo? _____

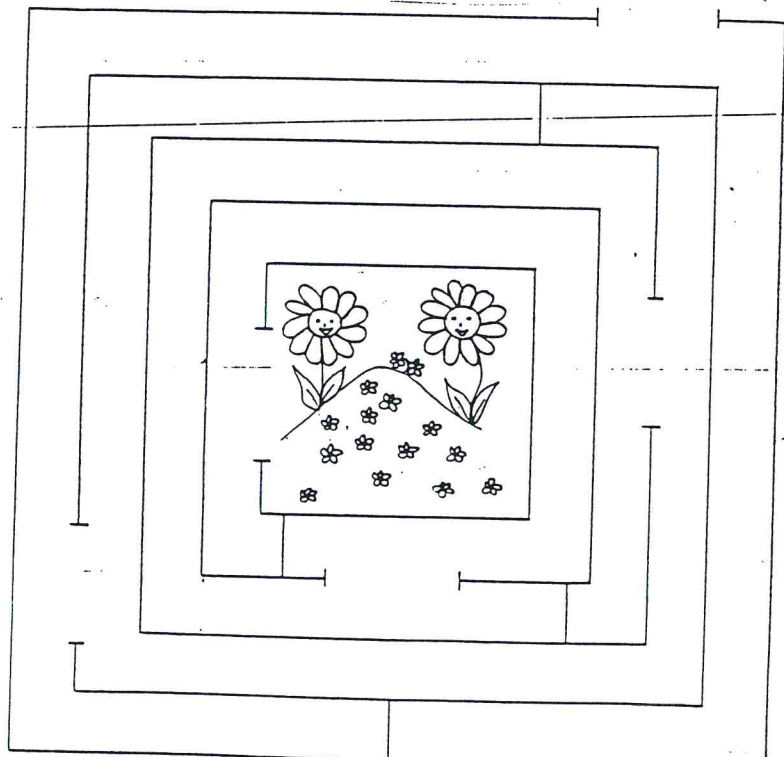
2 - Inizia prima la lezione o il messaggio? _____

3 - Disegna il crocevia della Grande Quercia.

4 - Disegna Gigliola sotto il taglio.

5 - Gigliola sbadigliava prima o dopo svegliarsi? _____

6 - Disegna il percorso della collina delle margherite.



CAPITOLO 18

LA POZIONE SCOMPIGLIO

Tappo, a cui quell'intenso profumo di viole ricordava tanto Brio, non stava più in sé per l'agitazione.

Smise di pasticciare con le zampette zucchero e farina e guardò Volpina che lo capì al volo.

Salì sulla sua coda e via.. per i senieri del bosco, inseguendo il profumo di viole.

Arrivarono dove i cespugli erano più fitti e si stringevano intorno al tronco di un castagno, formando una specie di capannuccia.

Si acquattarono dietro un larice e Tappo si nascose in mezzo alla coda di Volpina. Ad un tratto, spalancò gli occhietti dalla meraviglia.

-Caspiterina!- esclamò. Ma quello è Gnomo Sbadiglio (tutto il bosco lo conosceva perchè sbadigliava di continuo e, visto che lo sbadiglio è contagioso, faceva sbadigliare tutti gli animaletti del bosco).

- Che ci farà lì davanti? Sembra quasi che faccia la guardia a qualcuno.-

Osservò meglio, si avvicinò cauto e salì su una pietra e, attraverso i rami, meraviglia delle meraviglie, vide seduta di fronte ad un pentolone, Gigliola la strega Viola, di cui tante volte aveva raccontato Maestro Lupo, metà strega e metà fata, famosa per le sue pozioni che avevano il potere di scompigliare le cose trasformandole.

POCHE FOGLIE DI TRIFOGLIO
DIECI PELI DI CONIGLIO
METTO LANA DI UN AGNELLO
POI TAGLIUZZO UNA TOVAGLIA,
UN MAGLIONE ANCORA SPORCO
LA MAGLIETTA BLU DI UN ORCO
AGLI, PAGLIA, MIGLIO E UN FOGLIO
POSSO FARE CIO' CHE VOGLIO.

Volpina si fece coraggio e, seguita da Tappo, bussò alla porta della capannuccia.

Sbadiglio li lasciò passare con un sorriso e uno sbadiglio.

Gigliola li accolse mentre continuava a rimescolare nel gran pentolone che fumava fumava, guardò Tappo e sorrise - Conosco la tua storia Tappo piccolino e farò in modo di farti riabbracciare la dolce Brio ma non in fondo al mare. Scira la biscia che striscia fin giù nelle profondità mi ha raccontato tutto e sarà lei che ci aiuterà.-



SCHEDA DI LAVORO N.18

1 - Mentre Gnomo Sbadiglio fa la guardia, Gigliola... _____

2 - Ordina con i numeri le seguenti azioni:

- salì sulla pietra
- osservò dalla finestrella
- si avvicinò.

3 - Disegna Tappo dietro al larice.

4 - Disegna Tappo in mezzo alla coda di Volpina.

CAPITOLO 19

LA STATUA DI SALE

Così Scira ebbe da Gigliola l'incarico di scoprire quali erano i desideri del Re del Mare. Non fu un'impresa facile, ma in una notte più buia delle altre, senza stelle, strisciò fin giù negli abissi e penetrò nella stanza in cui il Re stava parlando con il suo Ministro Scipione.

Seppe così che il Re voleva regalare a Brio una collana di gocce di luna e un mantello di fiocchi di nuvole per farla finalmente sorridere e che sarebbe salito di persona sulla riva per scegliere le nuvole più soffici e le gocce di luna più dorate.

Così un giorno, seguito dalle sue guardie del corpo, salì in superficie dove trovò un esercito di delfini che lo aspettavano per dargli il benvenuto e gli offrivano in una coppa di cristallo raggi di sole e petali di rosa.

Il Re, vanitoso, fece una piroetta muovendo il suo mantello di corallo e bevve tutto d'un fiato: ma le gambe cominciarono ad indurirsi e la mano che reggeva la coppa si immobilizzò: la pozione scompiglio aveva funzionato!

Il perfido Re era stato trasformato in una statua di sale.

Ancora oggi lo si può vedere, là sulla riva, con lo sguardo fisso verso le profondità del mare, nella speranza di riavere Brio.

SC SC SC...

SONO SCIRA LA BISCIA CHE NEL MARE
FISCHIA E STRISCIÀ.

SONO ENTRATA NELLA SCENA
QUANDO TUTTO IL BOSCO TREMA
DEVO ANDARE DA SCIPIONE
PER CONVINCERE IL RE DEL MARE
PERCHE' BRIO LASCI ANDARE:
SCENDERÒ' GIU' NEL PROFONDO
SCIVOLANDO IN GIROTONDO
E DEL PERFIDO SOVRANO
SCIOGLIERO' CUORE E MANO...
PERCHE' QUEL CHE C'E' DA FARE

E' A TAPPO BRIO PORTARE.

Così Brio era finalmente libera e, muovendo la sua coda fra le onde azzurre, salì in superficie: era una notte luminosa, tiepida e profumata. I suoi occhi viola mammola si guardarono intorno, non c'era nessuno, soltanto un intenso profumo di viole mammole.

Ad un tratto, su una roccia, vide un ciuffo di margherite e cominciò ad intrecciarle per ornarsi i capelli.

Man mano le intrecciava, sentiva che la sua coda si divideva in quattro parti e il suo corpicino si ricopriva di una soffice pelliccia.

Provò a muovere le zampette, saltò..., fece una piroetta..., poteva camminare sulla terra. Ma Tappo dov'era? Come fare per raggiungerlo?

SCHEDA DI LAVORO N.19

1 - Gli abissi sono più in alto o più in basso della spiaggia? _____

2 - Il Re del Mare si indurisce prima o dopo aver bevuto la pozione? _____

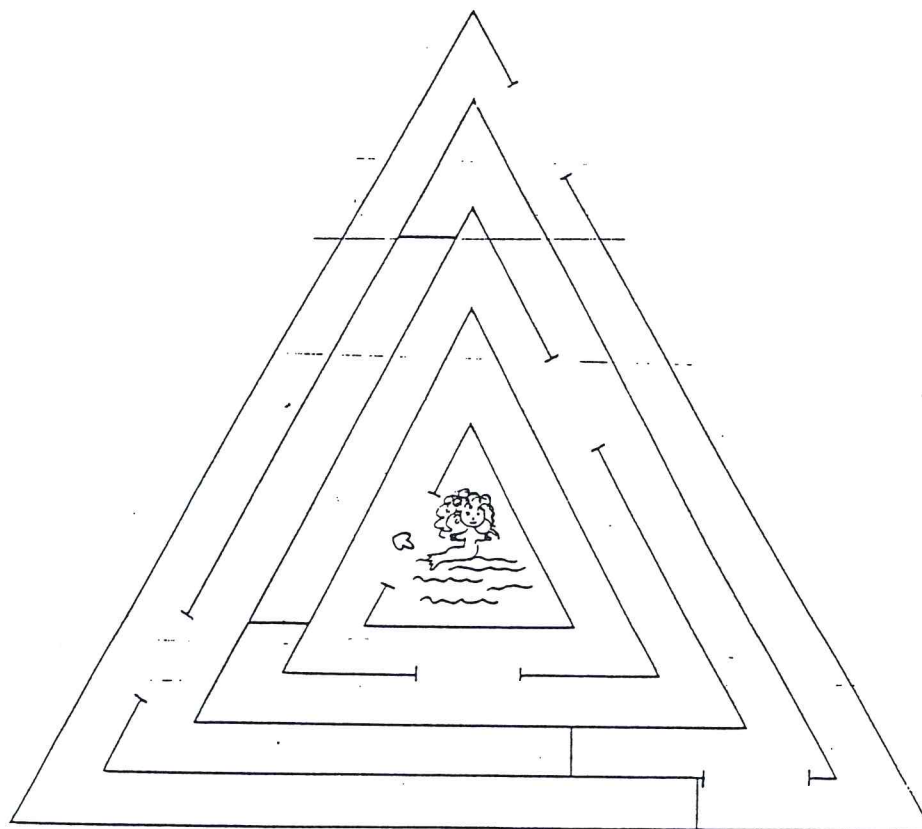
3 - Riordina con i numeri:

- Brio - vide
- intrecciò
- salì.

4 - Riordina con i numeri:

- Brio - saltò
- provò a muovere le zampette
- fece una piroetta.

5 - Aiuta Brio a risalire dagli abissi.



LA MARCIA DELLE MARGHERITE

Ai tiepidi raggi del sole il bosco si era risssvegliato.

Sulla Grande Quercia erano spuntati piccoli germogli da quali, tra poco, si sarebbero aperte, come piccoli calici, le foglioline nuove, che, con un grande sbadiglio, avrebbero salutato la nuova vita.

Tutti gli animaletti erano in gran fermento: era il giorno della marcia delle margherite. Si ritrovarono al crocevia della Quercia e proseguirono cantando verso la collina, guidava il gruppo Maestro Lupo e lo chiudeva Volpina, con Cenere, Cirillo, Cherubino e Chiodino che riempivano le ciotole di margherite.

Dopo un sentiero, che girava intorno ad un gruppo di cespugli, videro fra l'erba, un topina dal pelo argentato che sembrava dormisse.

Ma quando gli animaletti le furono vicini, fece un salto quasi impaurita: aprì gli occhi che erano grandi, viola mammola, con i riflessi blu ghiacciaio.

A Tappo il cuoricino sembrò scoppiare, non era possibile, erano gli occhi di Brio, si avvicinò: anche il suo pelo era argentato come le squame della sua coda, non c'erano dubbi era proprio lei.

- Brio! - squittì.

- Tappo! - rispose Brio.

I loro sguardi si incontrarono e, zampa nella zampa, continuarono la marcia delle margherite mentre, da dietro un vecchio tronco, Gigliola la strega viola sorrideva burlona.

SCHEDA DI LAVORO N.20

- 1 - La marcia delle margherite dura:
- una giornata
 - mezza giornata
 - tre giorni.

Segna con una crocetta la risposta esatta.

- 2 - Riordina con i numeri:
- Brio aprì gli occhi
 - fece un salto
 - dormiva.

- 3 - Disegna il percorso della marcia delle margherite:
- partenza dal crocevia della Quercia
 - imboccano un sentiero che gira intorno ai cespugli
 - arrivano sulla collina.

CAPITOLO 21

NOZZE NEL BOSCO

Quirina la postina, volando sul suo aquilone, portò la notizia a tutti: così il bosco era in gran fermento per le nozze di Tappo e Brio.

Gigliola la strega viola si fece dare dall'arcobaleno un barattolo dei suoi bellissimi colori, dal sole si fece regalare un barattolo del suo purissimo oro e dalla luna un barattolo del suo purissimo argento.

Intrecciando raggi di sole e fili di luna, fece a Brio un luminoso abito da sposa. Rubò alla notte un barattolo di blu scuro per lo smoking di Tappo.

Era tutto pronto per la cerimonia.

Apriva il corteo una lunga fila di lucciole con i lumini accesi: precedeva gli sposi Maestro Lupo, rigorosamente vestito di nero, seguivano Cenere e Cirillo, paggi in perfetta livrea.

Pimpo e Dodo, con il vestito a pallini, sfilavano di fronte a Brio.

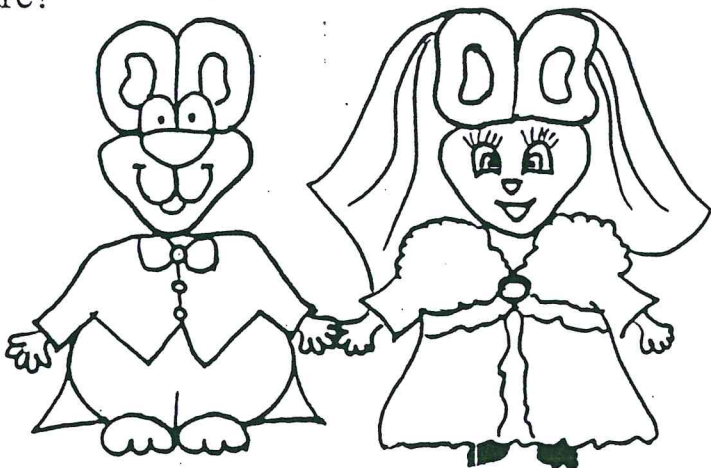
Dalla chitarra di Biba, si diffondevano nel bosco le note della marcia nuziale.

E mentre gli sposi, di fronte a Maetsro Lupo, intrecciavano le zampe, in segno di amore eterno, dall'alto gufo Gedeone e Quirina facevano cadere dolcemente petali di mammole e margherite che tingevano il bosco con i colori dell'amore, dell'allegria, della speranza.

Fu così che finì la storia di Tappo e Brio: il loro amore regnò per sempre nel bosco, allontanando dagli animaletti ogni malvagità.

Ma come avranno fatto? Chiederete voi.

Io vi rispondo: - Ricordate che Tappo abitava nel paese di Tuttosipuòfare?



SCHEDA DI LAVORO N.21

1 - Disegna il corteo nuziale in ordine.

2 - Cosa unisce per sempre Tappo e Brio? _____

3 - Il loro amore allontana dal bosco ogni _____

- Educazione motoria -

Gli animalletti del bosco sono diventati i protagonisti delle andature quadrupediche proposte per sviluppare e consolidare gli schemi motori di base e la coordinazione dinamica intersegmentaria; queste ci hanno accompagnato durante tutto il corso dell'anno scolastico.

- Orso Dodo: in quadrupedia, braccia tese, gambe divaricate e tese, camminare
- Dodo allegro: stessa posizione ma saltellare da un piede all'altro
- Dodo zoppo: saltella su una gamba sola mentre l'altra è sollevata
- Dodo giocherellone: sposta le mani avanti e con un saltello avvicina le gambe
- Topo Tappo: gambe unite e piegate, mani in appoggio a terra, spostare le mani avanti e avvicinare i piedi
- Maestro Lupo: in quadrupedia, braccia tese e gambe leggermente piegate, camminare
- Maialino Pimpo: in quadrupedia, ginocchia appoggiate a terra, avanzare con andatura ad ambio
- Ricetta: stesso esercizio ma con andatura crociata
- Biba la volpina: in quadrupedia, gambe leggermente piegate, correre
- Scira la biscia: prona, braccia piegate in appoggio con l'avambraccio, avanzare strisciando a gambe unite, aiutandosi solo con le braccia.

- Altre attività complementari -

La storia-sfondo è stata utilizzata anche in occasione della recita natalizia quando i bambini sono stati impegnati in uno spettacolo tratto da una fiaba di Rodari, un adattamento della Freccia Azzurra.

Al termine, con estrema sorpresa dei bambini, entrano i personaggi della loro storia, interpretati dai genitori che hanno realizzato i costumi e messo in scena un breve spettacolo.

L'emozione dei bambini è stata tanta, perchè finalmente hanno visto materializzarsi davvero gli amici che tanto amano.

Al termine dell'anno scolastico, per avere un ricordo di questa bella esperienza vissuta insieme, realizzeremo con la lana e la tecnica dei pon-pon un topolino grigio, **Tappo nascerà dalle stesse mani dei bambini** che già a Pasqua avevano prodotto un pulcino giallo con la stessa tecnica.

Come ho avuto modo di spiegare ampiamente prima, su richiesta dei bambini e seguendone i suggerimenti, stiamo approntando il seguito della **storia che accompagnerà le vacanze estive**, con attività specifiche per i vari ambiti.

- Conclusioni -

La storia-sfondo ha accompagnato noi e i bambini dal primo giorno di scuola fino ad oggi, quando ormai siamo giunti al termine: il percorso è stato lungo, si è articolato nel corso dei mesi e, strada facendo, si è arricchito con sempre nuovi suggerimenti che sono nati dai bambini stessi per scoprire e utilizzare altre sfaccettature della storia.

Sia per la collega che per me è stata la prima esperienza di questo tipo.

Ha richiesto molta disponibilità, innanzitutto da parte dei bambini che ne sono risultati positivamente coinvolti e, dopo il momento iniziale, sono diventati "partecipanti attivi"; da parte dei genitori, che ci hanno sempre supportato in questa scelta rendendosi disponibili a collaborare con noi (sia per lo spettacolo natalizio, che per la realizzazione delle dispense); sia di noi insegnanti perchè ha richiesto un notevole lavoro di organizzazione didattica.

Gli effetti positivi di questa impostazione si sono percepiti fin dall'inizio, quando i bambini sono stati aiutati ad inserirsi nel nuovo contesto scolastico con amici fantastici che hanno imparato a conoscere; poi sono stati motivati ad affrontare tutte le attività proposte che, in questo modo, hanno assunto un importante significato affettivo, si sono avvicinati anche ad apprendimenti complessi ma facilitati dal contesto e, partendo dalle loro personali esperienze, stanno imparando a costruire le loro conoscenze.

Per noi insegnanti si è rivelata uno strumento davvero efficace, non solo perchè motivante ma soprattutto perchè ci ha permesso di coinvolgere attivamente nei loro apprendimenti alcuni bambini che altrimenti sarebbero stati sormontati dalle difficoltà: mi riferisco, in particolare, al bimbo cinese che, in questo contesto fantastico, ha potuto superare le difficoltà linguistiche che altrimenti lo avrebbero emarginato; al bambino handicappato che si è integrato in maniera perfetta e ad alcuni altri con ritmi e tempi più lenti, che probabilmente avremmo trascurato e "perso per strada" se avessimo utilizzato un approccio diverso.

Nel contesto fantastico si sono incontrati davvero mondi diversi, ogni bambino ha portato se stesso, le sue esperienze, la sua originalità, penso che siamo riusciti a creare un mondo nostro, nuovo ma condiviso da tutti, in cui ci ritroviamo e ci rifugiamo per poi ripartire verso nuove mete.

Secondo noi questo aspetto è stato davvero importante, ha permesso di integrare in una classe, con un gruppo socialmente già molto consolidato, proveniente dalla scuola materna, parecchi elementi nuovi, con le loro esperienze particolari e senza nessun ostacolo.

Chissà anche quanti errori abbiamo commesso, quante tracce abbiamo trascurato, quante cose si potevano fare meglio, proporle in modo diverso ma, come abbiamo potuto vedere nell'impostazione teorica, sbagliare è importante perchè ci aiuta a imparare.

Questa relazione non ha avuto la pretesa di essere esaustiva sull'argomento, ha solo proposto un percorso, uno dei tanti che si sarebbero potuti realizzare; sono comunque soddisfatta perchè ho avuto modo di approfondire, sia dal punto di vista teorico che pratico, la validità di questo strumento che, per caso, all'inizio dell'anno scolastico, ho avuto la possibilità di utilizzare senza bene rendermi conto delle effettive potenzialità.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: L'utilizzo didattico dello sfondo integratore nell'ambito logico-matematico, nella classe prima

Sottotitolo: Anno di formazione - relazione finale

Collocazione: PR 16



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it