

Scheda presentazione esperienze Memo

A) Dati informativi

Titolo

Il gioco euristico

Autori

Tamburrelli Giuseppina, Pellati Cristina, Mila Benati

Scuola/Istituto e Sede

Nido D'infanzia Villaggio Giardino

Classe/i

Sezione Medi

Data di realizzazione

A.S 2003/'04

Area tematica

Progettazione/programmazione

B) Descrizione dell'esperienza

Analisi bisogni e motivazioni

Il nido d'infanzia Villaggio Giardino ospita 4 sezioni composte ognuna da 16 bambini.

Nelle due sezioni di medi, i bambini hanno un'età compresa tra i 12 e i 18 / 24 mesi.

I bambini di questa età sentono il forte bisogno di esplorare e scoprire da soli il modo in cui gli oggetti si comportano nello spazio, a seconda di come vengono maneggiati.

Hanno perciò bisogno di un'ampia varietà di oggetti con i quali attuare questi esperimenti, oggetti sempre nuovi e interessanti che non possono certo essere trovati su un catalogo dei giocattoli.

Da qui nasce l'idea di proporre situazioni di gioco che possano consentire la scoperta e l'uso di materiali di recupero o d'uso comune.

Il progetto è stato chiamato gioco euristico per il senso etimologico della parola eureka, ovvero la capacità di andare per esplorazione e scoperta, tipica dei bambini di quest'età.

Finalità generali

Partendo dal presupposto che la stimolazione sensoriale è essenziale per garantire l'evoluzione e la maturazione del cervello, si è voluto favorire l'integrazione e l'interazione di tutti i canali sensoriali (Sincretismo percettivo)* e stimolare la naturale curiosità dei bambini.

**Sincretismo percettivo significa, mescolanza e fusione dei sensi e questo è il modo che caratterizza la modalità di apprendimento e di percezione che ha il bambino, soprattutto nei primi anni di vita.*

Riferimenti teorici e metodologici

E. Goldschmied, *Persone da zero a tre anni*, Junior, Bergamo 1994.

P. Manuzzi, *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Guerini, Milano 2002

G. Nicolodi, *Maestra guardami*, Cifra, Bologna 1992.

Progettazione

Di classe (con momenti di scambio con la sezione parallela che stava realizzando un'esperienza simile . *Vedi esperienza "Sperimentare per conoscere"*)

Descrizione del percorso

Obiettivi:

- incentivare le esplorazioni dei bambini, la conoscenza, la scoperta, la curiosità;
- costruire un filo conduttore che caratterizzi le proposte di gioco offerte da questo percorso, per differenziarle da altri momenti di gioco;
- stimolare il gioco euristico;

Strategie di lavoro

Si è pensato di proporre i diversi materiali seguendo un'unica modalità.

Quotidianamente, a partire da ottobre per circa quattro mesi, dopo aver liberato un'ampia porzione della sezione da arredi e giocattoli che avrebbero potuto intralciare e distrarre i bambini, è stata posta al centro di questo spazio una grande scatola di plastica provvista di coperchio.

I bambini, riuniti in piccoli gruppi venivano invitati a scoprirne il contenuto attraverso un rituale prestabilito.

In seguito, il materiale contenuto nella scatola, appartenente ad un'unica categoria (ad esempio numerose bottiglie di plastica, differenziate tra loro per dimensione, forma o colore, oppure fusi o tubi di cartone, e ancora anelli per tende di diversa dimensione e colore, e via di seguito) veniva lasciato a disposizione dei bambini che potevano esplorarlo, sperimentarlo e utilizzarlo a piacere.

Le attività sono state riproposte più volte.

Contenuti

La varietà del materiale raccolto ha permesso di proporre ai bambini numerose esperienze che hanno offerto stimolazioni sensoriali veramente diversificate.

Le esperienze offerte hanno coinvolto i bambini in un gioco globale che ha interessato tutti i sensi e spesso tutto il corpo e che ha permesso loro di conoscere e sperimentare i materiali le loro caratteristiche e proprietà.

Materiali, strumenti

I materiali contenuti nella scatola durante una attività sono sempre appartenenti ad una categoria

Per queste esperienze ludiche è stata scelta una grande varietà di oggetti, che non sono rintracciabili in un catalogo di giocattoli ma in negozi di ferramenta o di articoli casalinghi, o da ricercare tra quelli di uso quotidiano come ad esempio:

- barattoli di latta, di plastica e di cartone (come ad esempio quelli di orzo solubile, caffè, latte in polvere);
- bottiglie di plastica;
- anelli per tende;
- fusi e cilindri di cartone (interno di carta da cucina, carta igienica....);
- scatole di metallo, di cartone, di plastica trasparente;

- scatoloni di dimensioni diverse;
- tappi di sughero e di metallo (come quelli dei barattoli di conserva, di marmellata, dei succhi di frutta);
- rotoli di carta di varie misure (colorata e non, compresa la carta da cucina, la stagnola, la pellicola trasparente, la carta igienica):
- pezzi di catene di metallo;
- carta velina e crespata;
- riviste e giornali;
- materiale plastico da imballaggio (carta plastificata con sfere d'aria);
- riviste e giornali;
- polistirolo (cubetti, patatine...)
- carte e cartoncini, bianchi e colorati;
- cartoncino ondulato (ad esempio quello contenuto nei pacchi di crackers e biscotti)
- carta trasparente colorata;
- stoffa;
- chiavi;
- sassi e conchiglie;
- semi, legumi e piccole quantità di pasta;
- tovaglioli di carta,
- piatti, cucchiari e bicchieri di plastica.

Insieme ai materiali da esplorare sono stati proposti anche ausili come piattini, bicchieri, cucchiari e mestoli per favorire i travasi e un primo uso simbolico di questi oggetti.

Tempi, spazi

durata del percorso: ottobre/ dicembre 2003

spazi utilizzati: lo spazio della sezione.

Dinamiche e relazioni interpersonali

Inizialmente, le relazioni con le educatrici, caratterizzate da un rapporto ancora da consolidare (tutti i bambini sono stati inseriti nel settembre 2003) sono fatte di sguardi, ricerca di approvazione e necessitano di un rinforzo continuo ai bambini durante le attività. I bambini si affidano ai loro sguardi di per continuare con serenità a sperimentare nuove forme di conquista dei loro movimenti e modifica dei materiali che stanno utilizzando.

Successivamente, il contesto coinvolgente e il clima di attesa e di aspettativa nei confronti dei materiali che venivano proposti quotidianamente, hanno contribuito a far crescere l'interesse dei bambini e a dare vita a momenti di relazione e di imitazione sia con gli adulti che con gli altri coetanei.

Articolazione delle fasi

All'educatore è spettato il compito di tentare di porre, in un sistema articolato, questa pratica di esplorazione globale, evitando la visione settoriale dell'esperienza del bambino perché, nella realtà, le esperienze e le conoscenze, che i bambini acquisiscono durante una particolare situazione, non sono separate ed entrano a far parte di un patrimonio utilizzabile in qualsiasi altro momento.

Come momento conclusivo del percorso si è pensato di realizzare un angolo tematico delimitando una parte della sezione.

In esso sono rappresentati tutti i tipi di materiali proposti in precedenza con l'obiettivo di costruire memoria dell'esperienza dei bambini e di creare una situazione di gioco permanente che consenta loro di continuare il gioco in modo autonomo e in momenti e situazioni scelti da loro stessi.

Nella documentazione cartacea, arricchita da immagini, ogni situazione viene analizzata singolarmente con uno schema che ne evidenzia le finalità educative, la metodologia, gli spazi e materiali usati e il ruolo sostenuto dall'adulto.

Valutazione

Durante le prime attività, già durante l'inserimento, si è notato come il gruppo di bambini avesse esigenze diverse in quanto le età erano diverse.

Con la proposta del materiale euristico, le componenti di esplorazione differenti da bambino a bambino sono comunque state soddisfatte.

Infatti, se i più piccoli partivano da un'esplorazione principalmente a livello orale, per poi passare ad una scoperta tattile e visiva delle caratteristiche dell'oggetto, i più grandi saltavano o accorciavano il primo passaggio arrivando direttamente alle sensazioni percettive che il materiale forniva per poi cercare di capire come poterlo usare, creando stimolazioni uditive e visive sempre nuove.

La grande capacità imitativa che hanno avuto i bambini per arrivare a nuove scoperte sui materiali, ha facilitato quelli più piccoli e creato contesti di interazione e scambio tra i componenti del gruppo.

I piccoli gruppi creati durante le attività non sono stati scelti mai in modo casuale, ma sempre cercando di raggruppare bambini che avevano fatto proprie determinate competenze, con altri che ancora non le padroneggiavano bene. In modo da non creare gruppi di bambini grandi dividendoli da quelli più piccoli.

Il ruolo dell'adulto durante le attività è stato comunque molto importante e ha creato contesti diversi in base alle esigenze del piccolo gruppo.

I materiali sono stati proposti con un certo criterio di continuità, in modo da rendere le esperienze il più possibile collegate l'una all'altra attraverso un filo logico percepibile al bambino.

Il polistirolo è stato proposto molte volte ai bambini, e tutte le volte con colori e forme diverse, per facilitare la conoscenza del materiale e la capacità di distinzione per piccoli particolari: grandezza, colori, forme.

Per poter riproporre tutti i materiali si è inventato uno stratagemma che li racchiudesse tutti e che fosse accessibile ai bambini in qualsiasi momento della giornata, e cosa meglio di un angolo fisso della sezione può creare una quotidianità tanto sentita dai bambini? Lo scopo principale è stato quello di creare memoria delle esperienze vissute, ma anche quello di permettere nuovi utilizzi dei materiali utilizzati nei primi momenti, con il più tutte le competenze logiche e sensoriali acquisite alla fine del percorso.

In questo progetto si è dato largo spazio alla creatività dei bambini puntando più sulla grande quantità di esperienze piuttosto che approfondire un unico argomento per tutto l'anno, in quanto si sono privilegiati i vari collegamenti logici tra le varie proposte raggruppando materiali simili, ma con caratteristiche sempre nuove da scoprire, dando comunque la possibilità a tutti di ripetere almeno due o tre volte la stessa attività per rendere l'esperienza sempre più propria e i gesti sempre più sicuri e precisi.

Anche per comunicare l'esperienza musicale si è pensato di utilizzare gran parte dei materiali offerti in questo percorso e strumenti alternativi realizzati con oggetti d'uso comune o di recupero.

Queste esperienze hanno permesso ai bambini di esplorare le potenzialità e di scoprirne le caratteristiche attraverso una serie di azioni quali: battere, percuotere, agitare, ecc.

Il gioco musicale, quindi, pur essendo rivolto principalmente alla fruizione e produzione sonora musicale, ha coinvolto i bambini globalmente, consentendo loro di sperimentare e di mettere in campo una serie di conoscenze e competenze che spaziano dal campo manipolativo a quello cognitivo, dal campo motorio a quello emotivo.

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

Titolo: Il gioco euristico

Sottotitolo:

Collocazione: PR 48



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

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