

## IL SE' E L'ALTRO

*Predisposizione/allestimento di spazi e tempi che facilitino la sperimentazione e la realizzazione autonoma di attività ludiche di vario tipo, ed utilizzo di sollecitazioni verbali/gestuali/grafiche che incoraggino e stimolino una sempre maggiore autogestione nelle operazioni di vita quotidiana:*

-Attività finalizzate all'interiorizzazione delle regole di accesso agli angoli e di gestione del gioco libero, attraverso la procedura del modeling, role-playing, feedback informazionale. Costruzione ed utilizzo di immagini e cartelloni riepilogativi.

-In seguito ad esperienze ludiche vissute di diverso tipo, uso di domande stimolo per favorire l'autonomia: "Come si può fare per entrare nell'angolo dei

## IL CORPO E IL MOVIMENTO

*Esperienze di rilassamento finalizzate allo sviluppo della capacità di riconoscere su di sé sensazioni di calma, di pesantezza, capacità immaginativa...(con utilizzo o meno di musiche e telidrappi, uso di frasi stimolo o racconto di storie da parte del docente):*

Si invitano i bambini a sdraiarsi, a chiudere gli occhi e a far finta di dormire...a ricercare il contatto con il suolo, contatto che diventa gradualmente pressione, sensazione di peso che si estende a tutto il corpo...; concentrare l'attenzione sulla respirazione (le mani sull'addome, inspirare ed espirare profondamente, seguendo ciascuno il

**IO CHE COSA  
FACCIO  
Attività**

## LA CONOSCENZA DEL MONDO

*-Predisposizione di situazioni di insegnamento-apprendimento che prevedano l'utilizzo di situazioni problematiche reali ed azioni concrete e stimolino alla riflessione e alla verbalizzazione prima dell'esperienza (su che cosa si deve fare e su come s'intende farlo), durante l'esperienza (su che cosa si sta facendo e su come s'intende proseguire) e alla fine dell'esperienza (che cosa si è fatto, cosa abbiamo imparato, come lo valutiamo...), ripercorrendo le diverse fasi del processo esperienziale.*

*-Organizzazione di attività finalizzate a potenziare l'attenzione uditiva e visiva e a riflettere sull'attività stessa:*

Si presentano al bambino una serie di oggetti e si chiede di nominarli ed osservarli bene ("facciamo la foto con i nostri occhi e mettiamola nei cassettoni della nostra mente..."), spiegando loro che dovranno ricordarne quanti più possibili (oralmente o disegnandoli). Si coprono gli oggetti con un telo e si procede alla "gara di ricordo". Si attivano quindi atteggiamenti meta cognitivi:

Sono riuscito a ricordare tutti gli oggetti?

## I DISCORSI E LE PAROLE -IMMAGINI,SUONI,COLORI

*-Lettura quotidiana di storie/racconti con tempi gradualmente più lunghi.  
-Riflessione sulle modalità corrette d'ascolto: mantenere la posizione seduta, il contatto oculare ed il silenzio (utilizzo di cartoncini guida)*

*-Si racconta ai bambini che verranno valutati sulla loro capacità di ascolto: mentre una docente racconta una storia o introduce l'argomento di un'attività, l'altra docente ha il compito di distrarre i bambini, compiendo azioni varie...(disegna, usa le forbici, sfoglia un libro, fa rumore...). Si utilizzerà quindi il brainstorming per verificare la comprensione e alla fine una revisione meta cognitiva: Come ho fatto a concentrarmi sul racconto? Da che cosa ero maggiormente distratto? Che cosa era più difficile fare?*

*-Organizzazione di attività grafico pittoriche o manipolative con aumento progressivo dei tempi di impegno.  
-Organizzazione di attività finalizzate a potenziare l'attenzione uditiva e visiva e a riflettere sull'attività stessa:*

-Si presenta al bambino un foglio con 6 disegni, ognuno posto in un riquadro in ordine sparso non sequenziale. Tre di questi disegni saranno poi gli elementi che andranno a costruire una storia appositamente inventata dall'insegnante, gli altri tre sono oggetti casuali non appartenenti al testo. Lo scopo sarà quello di cerchiare solamente gli oggetti che compariranno nella storia. Alla fine del gioco stimolare una riflessione meta cognitiva: