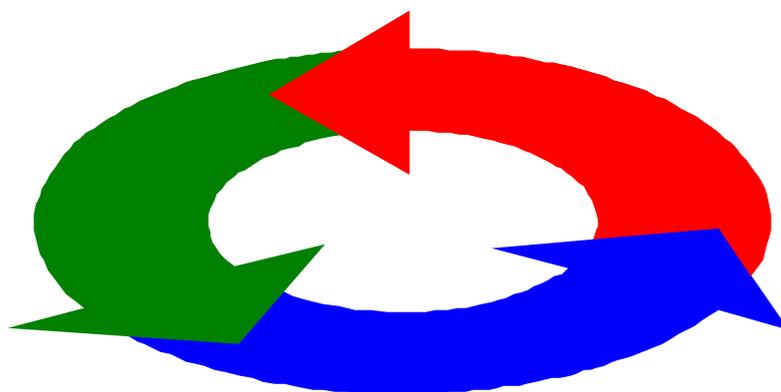


**CIRCOLO DIDATTICO DI
LATINA**

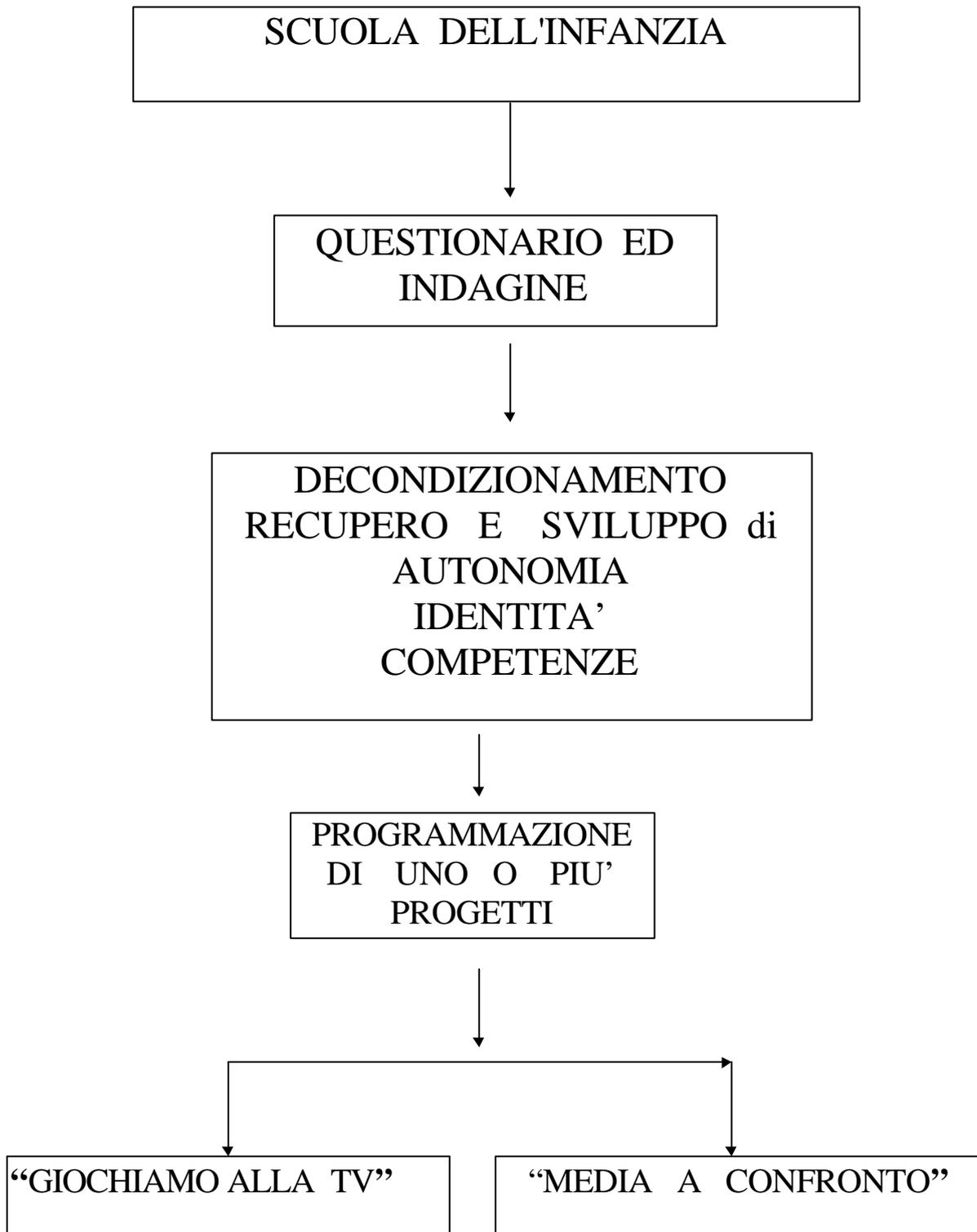
Scuola Materna Multilab

PERCORSI DIDATTICI



Anno Scolastico 1996/97

CIRCOLO di Latina



ANALISI DELLA SITUAZIONE

La scuola materna comprende sette sezioni di cui quattro, A B C D, ubicate in locali sottostanti la scuola elementare ma con ingresso indipendente e tre, E F G, situate all'interno del plesso.

La nostra scuola in quest'anno scolastico, oltre a portare avanti per il terzo anno il progetto A.S.C.A.N.I.O. che vede interessate le sezioni A B C D, dà l'avvio ad un progetto sulle tecnologie multimediali, MULTILAB, che vede coinvolte le sezioni E F G, anch'esso di durata triennale.

La scelta delle sezioni interessate ai due progetti è stata determinata, tra l'altro, anche dall'ubicazione degli ambienti e degli spazi.

Per avere un'oggettiva ed intenzionale analisi della situazione iniziale del bambino, abbiamo svolto un'attenta osservazione sistematica ed occasionale anche con l'ausilio di test.

Poiché la programmazione didattica del plesso avrà come finalità il decondizionamento, il recupero e lo sviluppo dell'autonomia, dell'identità e delle competenze, si è reso necessario sottoporre ai genitori un questionario per poter entrare in possesso di informazioni indispensabili per improntare un itinerario pedagogico-didattico più specifico secondo le esigenze e gli stili di apprendimento propri del bambino.

La programmazione pur avendo un unico denominatore acquirerà più specificità nella realizzazione dei due progetti:

“GIOCHIAMO ALLA TELEVISIONE”

“MEDIA A CONFRONTO”.

Dall'analisi della situazione è emerso che, al suo ingresso nella scuola il bambino ha già una sua storia personale, che lo ha condotto a possedere un complesso patrimonio di atteggiamenti, capacità e orientamenti.

Egli appare un soggetto attivo, curioso, interessato a conoscere e capire, capace di interagire con gli altri e di servirsi delle loro mediazioni per conoscere e modificare la realtà

In questo periodo si vanno verificando cambiamenti considerevoli che interessano sia lo sviluppo percettivo, motorio, comunicativo, logico e relazionale, sia le dinamiche affettive ed emotive, sia la costruzione dei rapporti e l'acquisizione delle norme sociali.

PREMESSA

La televisione, la radio, il computer, il cinema e la stampa sono canali attraverso i quali passa la comunicazione. Attualmente, però lo spazio comunicativo è stato monopolizzato dalla televisione, per cui i bambini di oggi crescono in un ambiente immerso in una gamma di immagini e suoni ben diversi dalle normali esperienze di vita.

L'abitudine al teleschermo è precoce e tende a radicarsi profondamente nella psiche individuale occupando uno spazio simile a quello occupato da un componente della famiglia. Tramite i più diffusi mezzi di comunicazione si è riscontrato che i bambini guardano la televisione in media dalle 25 alle 35 ore settimanali divenendo, così, in alcuni casi, la fonte principale di input verbali e di stimolazioni visive, producendo come conseguenza la sostituzione alle interazioni familiari, al gioco, e ad altre attività causando effetti negativi sulla salute ed al benessere fisico.

Uno dei maggiori filosofi viventi Hans George Gadamer, durante una intervista, ha dichiarato che: *"...la televisione è la catena che tiene in stato di soggezione l'umanità. Le chiavi sono in mano all'élite all'informazione il cui obiettivo è soltanto quello di ridurre in schiavitù l'umanità attraverso le immagini"*.

Se lo spazio comunicativo è stato fortemente monopolizzato dalla televisione, il computer acquista sempre maggior incidenza nella vita di ognuno.

E' un dato scontato e, nel nostro tempo sarebbe davvero impensabile non usare il computer, oppure non farlo adoperare dai bambini, perché sono tanti non solo gli enormi vantaggi - oltretutto in gran parte non ancora scoperti - del computer, ma anche i successi eccezionali che ha già conseguito nella civiltà di oggi. Si tratta dunque di uno strumento con cui i bambini devono prendere dimestichezza fin dalla scuola dell'infanzia, per familiarizzarsi con esso.

RIFERIMENTI PSICO-PEDAGOGICI

PSICOLOGIA DELLA NARRAZIONE IN MOVIMENTO

Davanti alla rappresentazione televisiva cosa accade al bambino? Quale processo si svolge in lui?

Si ha uno sviluppo mentale a livello emotivo precoce, non corrispondente all'età cronologica, e quindi tensioni insostenibili per il diverso livello dell'età fisiologica e intellettiva contrastanti.

Cosa accade alle facoltà mentali? Se esse sono sopraffatte dalle emozioni in eccesso non esercitano più la memoria reale, la memoria visiva è colpita da immagini colorate, si immagazzinano più o meno passivamente le figure dello schermo e ne deriva un'apatia generalizzata, una deresponsabilizzazione, una discontinuità nella volontà perché i personaggi della TV e dei cartoni animati risolvono le loro difficoltà con la magia e quindi i bambini attendono che gli altri risolvano le proprie cose, i propri problemi anche in futuro.

La narrazione in movimento appaga più completamente l'intelletto immaginativo, la fantasia, il desiderio di partecipazione alle azioni viste, la volontà di ripeterle, di imitarle in senso più ampio. Il movimento dei personaggi incide con più forza il significato del gesto e della parola e può essere deleterio se è negativo, ma contributivo se è positivo.

ASPETTI PSICO-PEDAGOGICI DELL' USO DEL COMPUTER

Senza dubbio i riflessi dei bambini sono stimolati fortemente e vengono creati e sollecitati gli interessi che spingono a ragionare ed analizzare, a comporre e comprendere. I bambini si sentono importanti e capaci di costruire qualcosa da soli. Nello stesso tempo il computer richiede una partecipazione del bambino, gli pone interrogativi e lo responsabilizza con scelte precise. Sollecita la sua fantasia mettendolo al posto del protagonista, ad agire in azioni simili o contrarie ed opposte: provoca imitazione o ribellione.

Vi è una forte differenza con la TV perché non coinvolge ed assorbe come la visualizzazione della TV, non rende completamente passivi ma vivamente partecipi.

LA PUBBLICITA'

All'interno dell'influenza esercitata dalla televisione, quella pubblicitaria svolge un ruolo importante; la pubblicità è la fonte di informazione più voluminosa nell'educazione della gioventù (Neil Postman).

Pur riconoscendo che i bambini più piccoli non sono consapevoli della finalità persuasiva della pubblicità e sono - quindi - tra gli spettatori i più sprovveduti, questa condizione si modifica nettamente intorno ai 9-10 anni.

I bambini sono molto attratti dagli spot; essi possono influire sulle loro abitudini alimentari, sui giochi e sulla fantasia.

E' difficile stabilire gli effetti che la pubblicità può esercitare anche se si possono elencare i seguenti:

- modellamento precoce degli stereotipi;
- attitudine materialista;
- modi non razionali di scelta dei prodotti;
- sopravvalutazione dei prodotti.

L'influenza degli spot è più di tipo emotivo che cognitivo. L'essere esposti a molti messaggi pubblicitari fin dai primi anni di vita favorisce una visione del mondo di tipo materialistico ed incoraggia desideri di consumo e di possesso.

Gli spot piacciono perché i bambini li trovano divertenti e spiritosi, perché le scene sono realistiche: una voce infantile in TV induce spesso un bambino distratto a rivolgersi verso il teleschermo in parte per il processo di identificazione, ed in parte perché i bambini apprendono velocemente e precocemente che la presenza di bambini nella pubblicità può significare che il programma successivo è destinato a loro.

I bambini trovano nella pubblicità una visione rassicurante della vita e del mondo.

Nella maggior parte dei casi i genitori cercano di accontentare i propri figli anche per non sentirsi in colpa all'idea di non riuscire a soddisfare le loro esigenze e per timore che possano sentirsi inferiori nei confronti dei loro coetanei.

RIFERIMENTI LEGISLATIVI

GLI ORIENTAMENTI

Una funzione “critica” rispetto alla televisione, così come agli altri mezzi di comunicazione di massa, è esplicitamente attribuita alla scuola dell’infanzia dai Nuovi Orientamenti:

“La scuola si adopera affinché i linguaggi corporei, sonori e visuali più accessibili ai bambini vengano accolti ed usati il più consapevolmente e correttamente possibile, al fine di avviarli tempestivamente ad una fruizione attivamente critica dei messaggi diretti e indiretti dai quali sono continuamente investiti e, di conseguenza, di attrezzarli ad un’efficace difesa nei confronti dei rischi di omologazione immaginativa ed ideativa che la comunicazione mass-mediale comporta, in modo da porre le basi per lo sviluppo di una creatività ordinata e produttiva”.

Dopo aver segnalato i rischi a cui i bambini sono esposti, gli Orientamenti indicano le modalità essenziali per “decondizionarli” all’interno della struttura scolastica:

“Un ampio spazio spetta poi a tutti i momenti in cui si rende possibile reagire in termini personali, attraverso il gioco o la drammatizzazione o il contatto diretto con la realtà stessa, ai diversi messaggi, a cominciare dalla pubblicità, cui il bambino è quotidianamente ed intensivamente esposto, avviandolo a demistificarne e a deassolutizzarne linguaggi e contenuti”.

RIFERIMENTI TEORICI

LA PERCEZIONE

Secondo le teorie di Jerome S. Bruner, la percezione non costituisce un sistema isolato e indipendente, quanto invece interagente con una quantità di altri sistemi psicologici.

La percezione, secondo questa impostazione, è prodotta non solo da determinanti autoctone o legate allo stimolo, ma anche da fattori esperienziali, motivazionali, personali e sociali.

La percezione ha, inoltre, una natura funzionale. Il percipiente è visto, cioè, non come un organismo passivo, e indifferente, ma piuttosto come un soggetto che seleziona attivamente l'informazione e forma ipotesi percettive. (Bruner- Psicologia della conoscenza)

SVILUPPO DELLE CAPACITÀ PERCETTIVE

La percezione rappresenta, per così dire, il tramite diretto e immediato della realtà a partire dalle modalità con cui questa si presenta al soggetto nello spazio che lo circonda in un determinato momento.

In questa prospettiva la percezione va intesa come l'organizzazione fenomenica delle informazioni sensoriali: cioè, attraverso differenti attività di selezione, analisi, influenzamento reciproco e coordinamento delle informazioni prodotte dagli stimoli, l'individuo giunge a organizzare un mondo fenomenico coerente e significativo, articolato in unità distinte aventi proprietà e relazioni definite.

Una particolare attenzione va rivolta, infine, alla percezione dello **spazio** e del **tempo** che rappresentano le strutture portanti di tutta l'esperienza umana, necessarie alla costruzione di **schemi percettivi**, reti di relazione tra la realtà della mente del soggetto ed i rapporti che essa intrattiene con la realtà fisica, sono **contenitore** e **regolatore** della vita da cui deriva un'esperienza ed un concetto indispensabili per acquisire il senso dell'esistere e del vivere.

Lo **spazio** è lo sfondo nel quale si svolge il movimento, il luogo entro cui si esercita l'azione umana, dove avviene l'incontro con gli oggetti e con gli altri.

Una corretta organizzazione spaziale consente al soggetto di imparare a conoscere, discriminare, distinguere e rappresentare nella mente spazi diversi, superando il "qui", il dato percettivo; aiuta a strutturare e rappresentare spazialmente il mondo circostante secondo criteri personali, cogliendo tutte le informazioni esterne. Tali informazioni si intrecciano nella mente umana costituendo una **mappa cognitiva**, che consente di trovare soluzioni adeguate alle richieste e ai problemi che provengono dal contatto spaziale con il mondo.

Il **tempo** costituisce la concretezza, la storicità dell'esperienza. Il senso del tempo è il risultato di un processo di adattamento, di interazione con l'ambiente; è il frutto di una elaborazione intellettuale che nasce dall'esperienza e che il bambino si costruisce progressivamente.

Il tempo come organizzatore cognitivo pervade più aspetti della realtà del bambino: la dimensione percettiva, quella socio-emotiva, quella relazionale e quella cognitiva. Il senso del tempo, quindi, deriva da un'esperienza composita, in un intrecciarsi di elementi costitutivi che condizionano in maniera positiva o negativa il processo di identità personale e culturale.

LA RAPPRESENTAZIONE

La rappresentazione è quella struttura che, situandosi ad un determinato livello di realtà (immaginativa, percettiva, fisica), ne riproduce, riassume e simboleggia altre.

Le attività di rappresentazione consentono e richiedono il deposito, la conservazione e la riutilizzazione di tracce obiettive delle operazioni condotte. Ciò assume importanti conseguenze sulle capacità individuali di controllo della realtà, sulle possibilità di economia e di ampliamento e arricchimento del campo conoscitivo delle prospettive di azione costruttiva.

La rappresentazione, pertanto, è realtà tradotta in immagini mentali, a livello soggettivo e in maniera duttile (la realtà è rigidamente nello spazio e nel tempo): è memoria soggettiva di realtà. Questo è un aspetto importantissimo da tenere presente nella scuola dell'infanzia se è vero, come la ricerca post-piagetiana afferma, che le rappresentazioni dipendono dalla natura delle interazioni che l'organismo ha con l'ambiente circostante: tali interazioni non incidono in modo diretto e specifico, ma in maniera indiretta in quanto determinano i contenuti delle rappresentazioni elaborate mentalmente in riferimento alla realtà e all'esperienza.

La rappresentazione, o un sistema di rappresentazione, secondo Bruner, "...è un insieme di regole in base alle quali il soggetto conserva i propri incontri con gli eventi. La rappresentazione ha luogo con dei mezzi o medium. Nel corso dello sviluppo operano tre tipi di sistemi di rappresentazione, la cui interazione ha un ruolo centrale nello sviluppo stesso. Si tratta della rappresentazione **esecutiva, iconica e simbolica** - della conoscenza, cioè, di qualcosa attraverso il farla, il rappresentarla con un'immagine, o attraverso un qualche mezzo simbolico. La crescita implica un processo di padroneggiamento successivo delle tre forme di rappresentazione accompagnato dalla parziale traduzione di ciascuna nelle altre." (Bruner - Lo sviluppo cognitivo Ed. Armando)

IL SIMBOLO

Per Nelson Goodman il simbolo è una qualsiasi entità (materiale o astratta) che possa denotare qualsiasi altra entità che possa riferirsi ad essa.

Sulla base di questa definizione Gardner definisce simboli parole, immagini, diagrammi, numeri e una vasta gamma di altre entità. Il simbolo è un qualsiasi elemento - una linea non meno di una pietra - purché venga usato (e interpretato) come rappresentante una qualche sorta di informazione.

L'apprendimento dell'uso e dell'interpretazione dei simboli costituisce un compito importante nello sviluppo intellettuale di ogni bambino. (Gardner - *Formae mentis* Ed. Feltrinelli)

Gli Orientamenti del 91 danno grande rilievo alla multidimensionalità della crescita come risultato della progressiva entrata del bambino nella cultura di appartenenza e nei sistemi simbolici che la caratterizzano. La scuola dell'infanzia corrisponde alla fase di sviluppo della funzione simbolica, alla disponibilità a praticare i diversi sistemi simbolici, ad esercitarsi in essi, a sviluppare così tutta una gamma di abilità e di conoscenze contestualizzate. E' questa la base per l'acquisizione di una molteplicità di intelligenze, secondo la felice formulazione di Howard Gardner, in cui linguaggi, attività, metodi e materiali che sono offerti dalla scuola possono costituire essenziali "amplificatori culturali" per lo sviluppo di diversi e molteplici modi di essere intelligenti, che si devono rendere disponibili a tutti i bambini. (C. Pontecorvo - *Una scuola per i bambini* Ed. La Nuova Italia)

Il sistema simbolico, inoltre, costituisce la mediazione (il medium) attraverso cui nel bambino si verifica l'acquisizione di abilità e conoscenze, sia di quelle generali che di quelle relative ad una data area di apprendimento o di esperienza. Esse infatti vengono acquisite di pari passo con la comprensione e l'uso di quei sistemi simbolici "al secondo ordine" che sono caratteristici della nostra cultura, costituendo veri e propri "oggetti culturali": il codice scritto, il linguaggio matematico, la notazione musicale, i vari linguaggi informatici, topologici e così via. (a cura di S. Mantovani - *La scuola del bambino* Ed. Juvenilia)

FINALITA'

Decondizionamento:

recupero e sviluppo dell'autonomia, dell'identità e delle competenze

Perché la Scuola dell'Infanzia intende affrontare il decondizionamento e di quale decondizionamento si tratta?

Tra i bisogni del bambino c'è sicuramente quello di orientarsi all'interno di un mondo multimediale ...Se i mass-media sono "una finestra sul mondo" bisogna imparare ad aprirla e a chiuderla al momento opportuno e nella giusta misura: aprirla per informarsi e porsi in relazione consapevole col "villaggio globale"; chiuderla, per riflettere sui messaggi ricevuti, per valutarli criticamente, per farne strumenti di crescita personale, per non lasciarsene affascinare.

La Scuola, ed in particolare la Scuola dell'Infanzia non può restare indifferente ed insensibile di fronte a questa realtà. Per tale motivo noi educatrici intendiamo promuovere strategie educative che permettano un più proficuo decondizionamento.

Su quali fattori o agenti condizionanti si intende intervenire

Il nostro intervento sarà mirato al recupero e allo sviluppo di tutti quei fattori che condizionano lo sviluppo armonico del bambino dal punto di vista percettivo, iconico, linguistico, corporeo, emotivo, comportamentale, relazionale, logico e matematico.

La presenza dei mass-media, e in particolare della televisione, nella vita di ogni giorno ha prodotto molte trasformazioni. Quando è accesa gli argomenti di conversazione ruotano spesso intorno ai temi ed alle immagini che scorrono sullo schermo. A volte, ciò che si vede assorbe talmente l'attenzione da abolire la conversazione tra i membri della famiglia. I bambini che sono lenti nell'apprendere possono trarre profitto dal vedere almeno un po' di televisione. Più in generale tutti i bambini che fanno un uso moderato del mezzo possono essere avvantaggiati nell'apprendimento delle capacità lessicali, se i programmi sono di buon livello, adatti alla loro età ed in sintonia con le loro curiosità. La televisione è un mezzo molto efficace per insegnare ciò che accade nel mondo.

La stanchezza degli occhi è la conseguenza del modo con cui i bambini seguono la televisione, spesso troppo vicino allo schermo con gli occhi fissi sull'immagine mobile, non sempre ben regolata; tutto ciò è causa di una tensione, un superlavoro sensoriale.

L'essere esposti a molti messaggi pubblicitari fin dai primi anni di vita favorisce una visione del mondo di tipo materialistico ed incoraggia desideri di consumo e di possesso. Per contro programmi che abbiano come obiettivo primario il bambino, possono offrire dei modelli di identificazione positivi, indicare modi per risolvere situazioni sociali complesse e,

se sono anche di tipo interattivo, a volte riescono a coinvolgere lo spettatore in qualche gioco o attività, a suggerirgli delle idee, a potenziarne la creatività

PERCORSO FORMATIVO

Il percorso formativo si articola su tre livelli dello sviluppo cognitivo

PERCEZIONE - RAPPRESENTAZIONE - SIMBOLO

considerando i diversi gradi di sviluppo dei bambini.

All'interno di questo processo evolutivo compito della scuola è quello di trasformare il sapere esperienziale del bambino in sapere concettuale. Ciò avviene nel rispetto di alcune fasi di crescita quali:

IL BAMBINO NELL'ETA':

- 3 anni - identifica a livello percettivo;
- 3-4 anni - rappresenta correttamente a livello verbale;
- 4-5 anni - rappresenta correttamente a livello grafico -pittorico;
- 5-6 anni - ricostruisce, ordina, simbolizza.

PROCESSI DI CONOSCENZA

PERCETTIVO - MOTORI

SIMBOLICO - RICOSTRUTTIVI

AZIONE - PERCEZIONE BISOGNO DI ESERCITARE I SENSI	SIMBOLI ARBITRARI (ASTRATTI) BASATO SU UN MEZZO SIMBOLICO: IL LINGUAGGIO
MONITORAGGIO INCONSAPEVOLE "PROVARE"	CONCENTRAZIONE CONSAPEVOLE "SEGUIRE"
ACCESSIBILITA' INCONSCIA "KNOW HOW"	ACCESSIBILITA' COSCIENTE "KNOW THAT"
EVOLUTIVAMENTE PRIMARIO	EVOLUTIVAMENTE SECONDARIO

Come si intende decondizionare?

Favorendo

l'identità l'autonomia e le competenze

- affettive
- emotive
- comportamentali
- relazionali
- percettive
- iconiche
- linguistiche
- spaziali
- logiche
- temporali

Attraverso specifici percorsi:

“DAL CORPO AGITO AL CORPO PERCEPITO”

“SCOPRO E CONOSCO”

“LOGICARE CON I NUMERI, LE PAROLE, LE IMMAGINI”

che convoglieranno nei progetti:

“GIOCHIAMO ALLA TELEVISIONE”

“MEDIA A CONFRONTO”

Premesso ciò, abbiamo elaborato una progettazione strutturata su tre grandi “pilastri” quali:

- 1) ALFABETIZZAZIONE CORPOREA;
- 2) ALFABETIZZAZIONE MATEMATICA;
- 3) ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA.

ALFABETIZZAZIONE CORPOREA

Corporeità e motricità contribuiscono alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica, da sviluppare in ordine a tutti i piani di attenzione formativa.

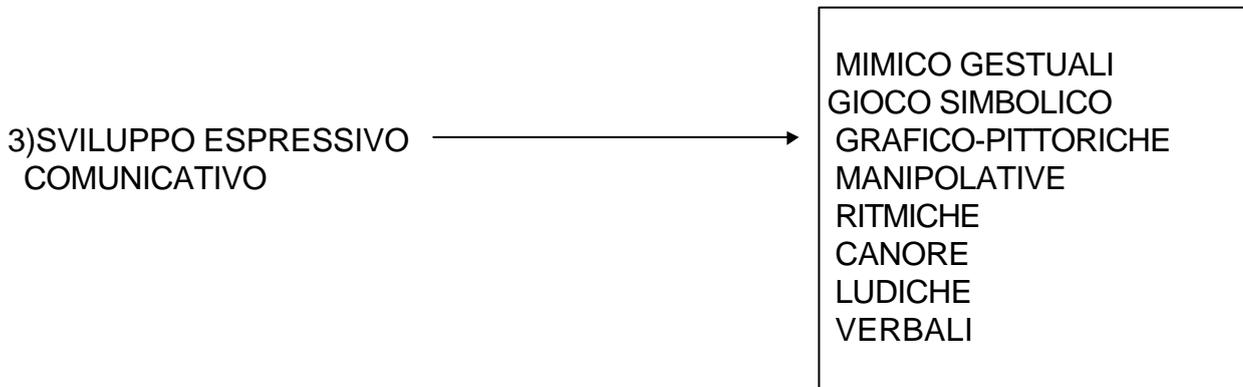
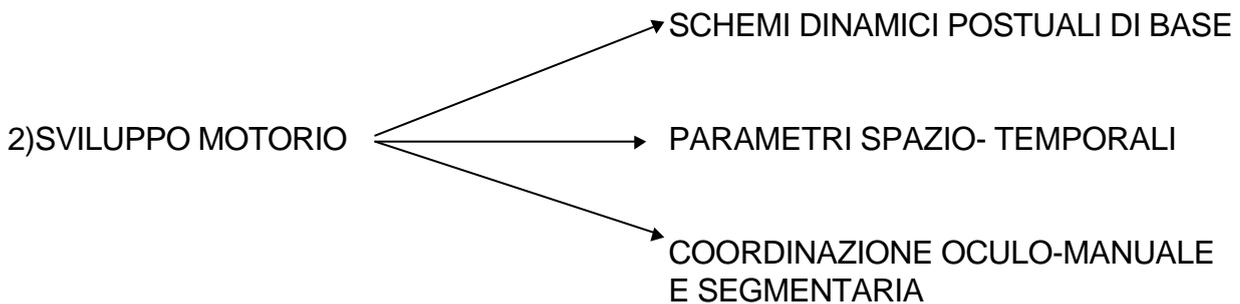
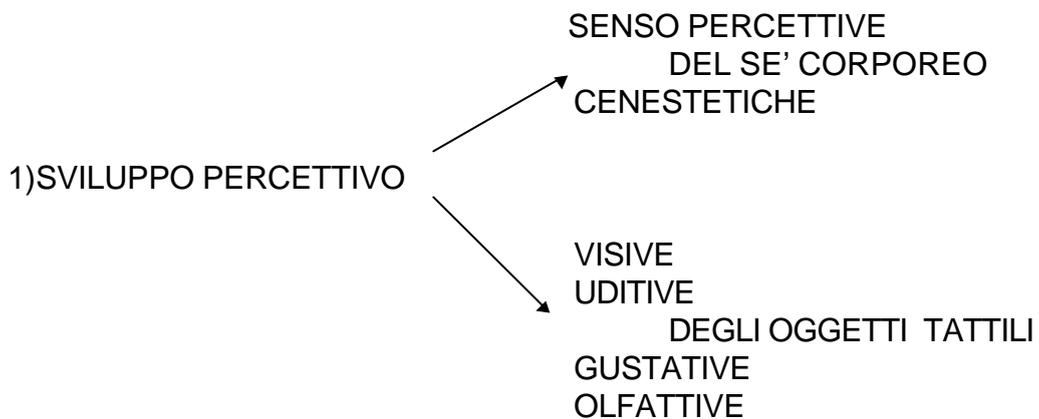
Le tappe evolutive procedono dalla dominanza del corpo “vissuto”, alla prevalenza delle “discriminazioni del proprio corpo”, alla “rappresentazione del proprio corpo in movimento”.

I traguardi da perseguire consistono nello sviluppo delle abilità

1)PERCETTIVE

2)MOTORIE

3)ESPRESSIVO-COMUNICATIVE



ALFABETIZZAZIONE MATEMATICA

La matematica non è una disciplina portata dentro le scuole degli adulti, ma appartiene all'esperienza, agli attributi, alle opportunità alle necessità dell'esperienza quotidiana di vita di bambino.

Il bambino, ricorda FREINET "Calcola quando confronta oggetti, grandezze, quando scaglia lontano una pietra, quando raccoglie frutta ecc...

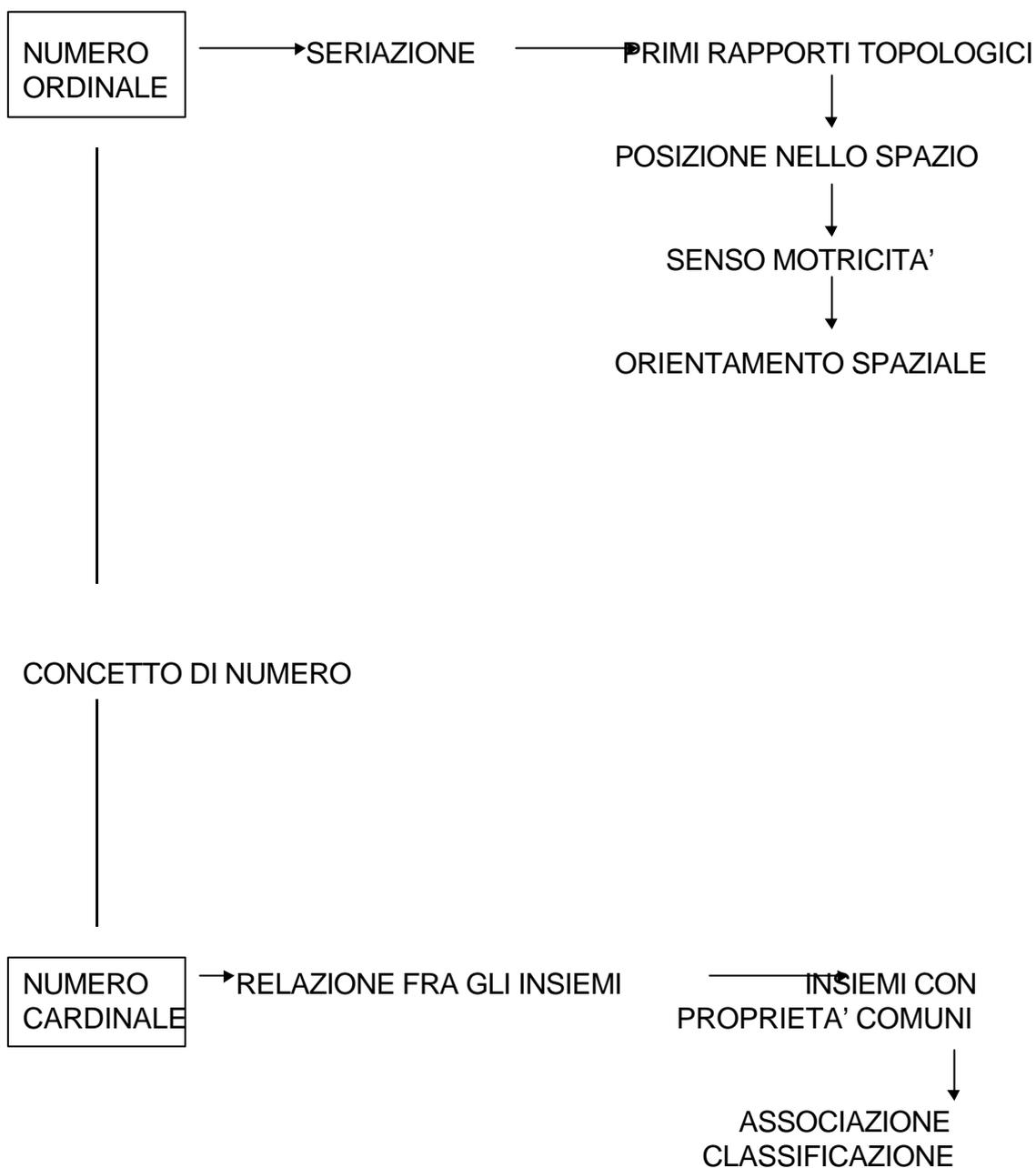
La cosa gli è tanto familiare, quanto l'apprendimento della lingua". Lo sviluppo , partendo da una base percettiva, motoria e manipolativa, si articola sempre più in direzioni simbolico concettuali.

Le finalità che ci proponiamo di raggiungere con tale alfabetizzazione sono:

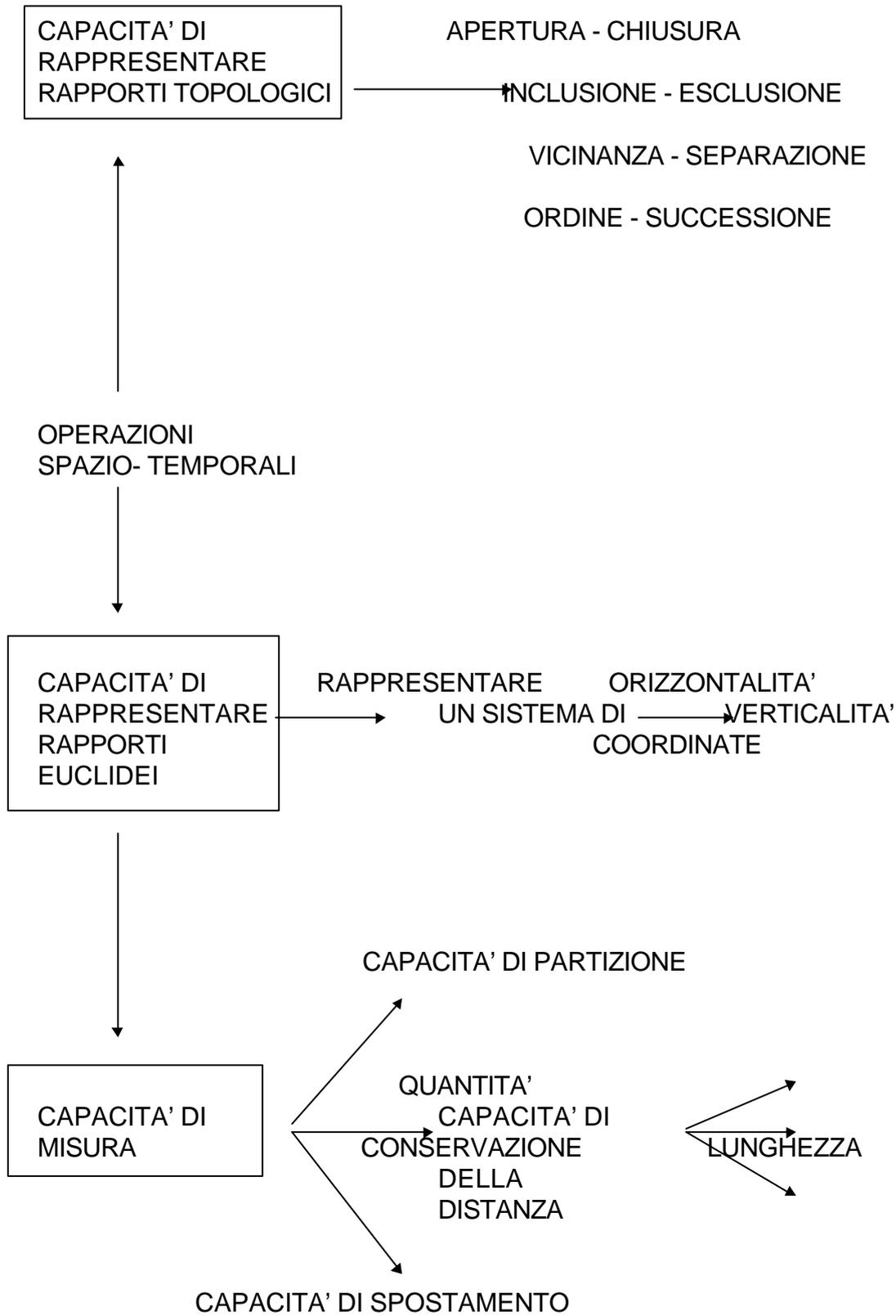
- favorire il superamento del pensiero prelogico per il raggiungimento della reversibilità logica;
- favorire le capacità di formulare ipotesi, utilizzando in modo creativo gli elementi dati;
- favorire l'avvio al processo di generalizzazione;
- favorire le costruzioni di sistemi rappresentativi, simbolici, matematici.

Il percorso metodologico per il raggiungimento delle suddette finalità sarà quindi, il seguente:

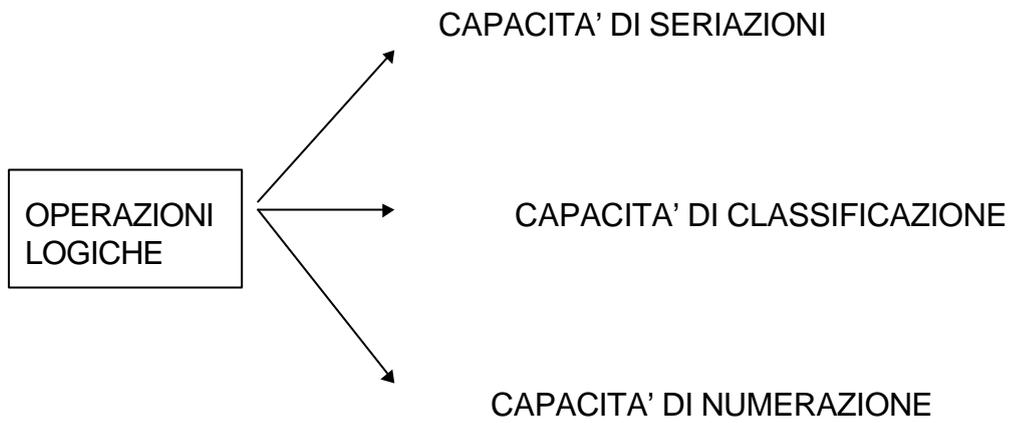
ACQUISIZIONE DEL CONCETTO DI NUMERO



ACQUISIZIONE DELLE OPERAZIONI SPAZIO - TEMPORALI



ACQUISIZIONE DELLE OPERAZIONI LOGICHE



ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA

Le motivazioni che spingono a pensare ad un curriculum indispensabile nell'ambito linguistico, si possono sintetizzare in due punti:

1. nell'attuale società in continua evoluzione, caratterizzata dalle molteplici possibilità di comunicazione, è importante che la scuola si ponga come "filtro" di messaggio ed esperienze.
2. la necessità che la scuola intervenga nel ridurre gli svantaggi che l'ambiente sociale, talvolta, impone a certi bambini.

Il progetto, inoltre, parte dall'ipotesi che:

- La condizione perché avvenga apprendimento linguistico è quella della prova d'uso, quella che ha permesso a tutti di imparare in modo attivo, sperimentale, impegnato, la lingua materna, prima di venire a scuola.
- La lingua s'impara anche attraverso operazioni che non sono, almeno all'origine, esclusivamente linguistiche, ma che sono piuttosto legate ad ogni processo di conoscenze.

Le competenze che si intendono "focalizzare" nel percorso didattico sono così articolate:

LINGUA ORALE

- A) ASCOLTARE E CAPIRE**
- B) PARLARE E FARSI CAPIRE**
- C) RIFLETTERE SULLA LINGUA**

A) LA CAPACITA' DI FARSI ASCOLTARE si articola in tre fasi:

- 1) Percezione (suoni - rumori ecc.)
- 2) Comprensione (attribuire significati ai significanti)
- 3) Interpretazione (comprendere gli scopi e le funzioni del messaggio recepito)

B) LA CAPACITA' DI PARLARE E FARSI CAPIRE vede la lingua come:

a) strumento del pensiero per acquisire, esprimere e trasmettere conoscenze:

- 1) comprendere il contenuto e le intenzioni di un messaggio;
- 2) descrivere e mettere in relazione situazioni, oggetti, persone ed eventi;
- 3) ricordare, ipotizzare e immaginare situazioni.

b) Lingua come mezzo per stabilire rapporti sociali:

- 1) rispettare le regole fondamentali della comunicazione in coppia o in gruppo
- 2) dare informazioni e spiegazioni tenendo conto dell'interlocutore;
- 3) prendere coscienza delle molteplicità dei linguaggi presenti nell'ambiente.

C) LA CAPACITA' DI RIFLETTERE SULLA LINGUA:

vede la lingua come oggetto di conoscenza e di gioco e si articola in:

- 1) giocare con la lingua per conoscerla;
- 2) cogliere le connessioni tra lingua orale e lingua scritta.

In tutti i curricoli, precedentemente esposti una particolare attenzione sarà dedicata ai bambini con difficoltà per i quali saranno programmati momenti educativi e didattici più specificatamente collegati alla concretezza dell'esperienza personale, saranno utilizzati sussidi didattici finalizzati e sarà adottato un metodo di lavoro volto in particolare modo a valorizzare sforzi e le ipotesi personali del bambino.

PROGETTO

“GIOCHIAMO ALLA TELEVISIONE”

La programmazione curriculare si vede sostanziare di un progetto: “GIOCHIAMO ALLA TELEVISIONE”, che partendo da un’analisi sul come, quanto, quando e con chi il bambino vede la televisione, tende accantonare l’uso scorretto di questo mass-media, cercando di valorizzarne, invece, la dimensione educativa, creativa e ludica-verbale che essa ha nella vita quotidiana dei bambini.

Il progetto sarà così elaborato:

OBIETTIVI:

- Sviluppare nel bambino la capacità del senso CRITICO E CREATIVO.
- Sviluppare la capacità di codificare e decodificare i diversi aspetti della realtà televisiva.

ORGANIZZAZIONE

TEMPI

Le insegnanti ed i bambini lavoreranno al progetto due volte la settimana dalle ore 11.00 alle ore 12.30.

La durata del progetto: 1 anno

SPAZI

Due laboratori recuperati negli spazi disponibili:
corridoio, cucina, etc...

ORGANIZZAZIONE DEI BAMBINI E DELLE INSEGNANTI

- Rotazione di tutti i bambini nel laboratorio.
- Divisione per età 3-4-5 anni in piccoli gruppi.
- Rotazione delle insegnanti secondo le competenze.

* * *

Il percorso didattico predisposto per la realizzazione del Progetto prevede attività di laboratorio per la promozione di un progressivo “distanziamento” della dimensione sensoriale diretta alla dimensione evocativa e simbolica.

Attraverso interventi intenzionali si cercherà di riprodurre esperienze e situazioni per farne oggetto di gioco, di verbalizzazione, di confronto, di conoscenza, al fine di porre le basi per lo sviluppo di una creatività ordinata e produttiva e, quindi, favorire una fruizione meno passiva e superficiale del mezzo televisivo.

Tali interventi saranno attuati all'interno di due laboratori quali:

Laboratorio dei linguaggi verbali

Obiettivi:

- sviluppare la capacità di argomentare e di collegare eventi;
- promuovere le condizioni relazionali per sviluppare la capacità di comprendere le opinioni degli altri e di rendere chiare le proprie;
- aiutare il bambino a decodificare le immagini, a dialogare, a tradurre il linguaggio visivo in linguaggio verbale socializzato;
- creare circostanze comunicative diversificate, in clima socio-emotivo ricco e soddisfacente;
- potenziare le capacità comunicative del bambino mediante l'attribuzione di significato a immagini e stimoli visivi.

Laboratorio dei linguaggi non verbali

Obiettivi:

- ampliare l'uso di sistemi grafici di registrazione dei dati;
- verificare la capacità di riconoscere personaggi e trasmissione mediante stimoli visivi;
- arricchire la produzione grafica mediante l'analisi dei particolari significativi;
- individuare la correlazione fra produzione televisiva ed espressione grafico-pittorica;
- stimolare l'espressione fantastica e creativa di ogni bambino attraverso l'attività grafico-pittorica;

- stimolare la manipolazione di materiale plastico, l'attribuzione di significati e la formalizzazione verbale;
- sviluppare il codice mimico-espressivo del bambino e la capacità di progettazione collettiva;
- sviluppare la creatività mediante una rielaborazione dei contenuti televisivi.

Per una ricostruzione - rappresentazione collettiva verrà realizzato uno "SCHERMO GIGANTE" che permetterà ai bambini di condurre il gioco della TV.

Le attività prevedono giochi di animazione quali:

- INTERVISTE;
- REPORTAGE;
- FIABE;
- DRAMMATIZZAZIONI;
- PUBBLICITA';
- IL VERO, IL FINTO.

Tali attività verranno affiancate da un lavoro "dietro le quinte" che, attraverso l'utilizzo di telecamera e macchina fotografica, permetterà la registrazione-documentazione

PROGETTO

“MEDIA A CONFRONTO”

Il progetto “MEDIA A CONFRONTO” intende sviscerare tre diversi canali di comunicazione: la STAMPA, LA TELEVISIONE, il COMPUTER.

LA STAMPA

- RICERCA E DISCRIMINAZIONE dei vari tipi di giornali (fumetto, quotidiano, settimanale o mensile)
- ANALISI strutturale di una rivista (copertina, indice, articoli e pubblicità)
- REALIZZAZIONE di un giornalino

LA TELEVISIONE

- VISIONE di diversi cartoni animati, pubblicità spettacoli di varietà tra cui scegliere quelli preferiti dai bambini
- ANALISI, COMPrensIONE E CRITICA dei programmi scelti.
- DRAMMATIZZAZIONE di alcune sequenze dei programmi analizzati.

IL COMPUTER

- AVVIO ALL'ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA: uso di programmi di grafica quali Paintbrush, programmi educativo-didattici di verifica di competenze ed abilità specifiche, conoscenza della stampante e dello scanner e relativa utilizzazione.

OBIETTIVI:

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare l'immaginazione e la creatività
- Stimolare e potenziare la curiosità cognitiva
- Stimolare lo sviluppo dei sistemi simbolico culturali
- Potenziare le capacità percettive e motorie.
- Acquisire la padronanza dei linguaggi verbali e non verbali.
- Sviluppare la capacità logiche.

ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI:

E' prevista la formazione di piccoli gruppi di bambini che si alterneranno nel laboratorio di informatica o in quello grafico-pittorico guidati da una o due insegnanti, durante l'orario di compresenza: dalle ore 11 alle 12,30.

Si prevede, inoltre, qualora se ne presenti la necessità l'anticipo di un'ora per le insegnanti del turno pomeridiano (alle ore 10) con la possibilità di recupero in tempi diversi. La durata del progetto è triennale.

ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI:

Gli spazi utilizzati saranno il laboratorio di informatica, nel quale, oltre ai computer, la stampante e lo scanner, è disponibile anche il videoregistratore per la visione di programmi televisivi.

Il laboratorio grafico-pittorico, ricavato da un sottoscala ed adiacente alla mensa, sarà utilizzato anche per le attività manuali (ritaglio di giornali e riviste, collages, ecc.)

La palestra, infine, potrà essere utilizzata per le drammatizzazioni oltre che per le attività motorie, compatibilmente agli orari in cui la occupano i bambini della scuola elementare.

METODOLOGIA

Si intende considerare il processo di apprendimento come scoperta e costruzione del sapere, tener presente la possibilità di organizzare la scuola in laboratori capaci di comprendere anche le caratteristiche della nuova didattica e di fondarsi sulla metodologia della ricerca, sull'operatività (che ha come obiettivo finale un prodotto o più prodotti).

Per realizzare i progetti, dunque, si potrà modificare la fisionomia degli spazi esterni alle sezioni, ricavando, quando possibile, angoli accoglienti per poter operare nei laboratori.

La scelta del metodo riveste notevole importanza nell'attività del docente in quanto con essa si determina la qualità dell'istruzione intesa come processo di insegnamento-apprendimento.

Il metodo è un mezzo particolare che facilita l'incontro fra struttura psichica dell'alunno e struttura logica di un dato contenuto di programma e/o progetto; si delinea come una serie di norme ed indicazioni che consentono di progettare ed attuare interventi didattici orientati alla facilitazione dell'apprendimento

La scelta dei metodi verrà effettuata:

- sia nel rispetto degli stili cognitivi degli alunni;
- sia degli stili educativi degli insegnanti che contribuiranno alla realizzazione dei progetti.

Verrà dato particolare risalto al:

- metodo della ricerca: sostenuto dalla concezione dell'apprendimento come scoperta, poiché rende l'alunno protagonista del processo educativo, capace di affrontare in modo problematico, scientifico, qualunque situazione:

1. impostazione del problema;
2. formulazione delle ipotesi;
3. indagine sulla realtà;
4. comunicazione dei risultati

- metodo dell'esposizione delle insegnanti sostenuta dall'idea di apprendimento come ricezione:

escursioni;
esercitazioni;
conversazioni.

Per la scelta delle strategie didattiche verranno adottate, mano a mano che le condizioni lo richiederanno e gli insegnanti lo riterranno opportuno, le seguenti modalità di lavoro con i bambini:

individuali;
individualizzate;
collettive;
di gruppo;
miste

LA VALUTAZIONE E LA VERIFICA

La valutazione e la verifica sono due componenti importanti dell'azione educativa.

La verifica non va intesa come accertamento degli obiettivi raggiunti, ma come rilevazione di dati oggettivi, in modo che l'insegnante possa adeguare la propria azione educativa alle esigenze del bambino.

I criteri per valutare sono fondamentalmente:

- raccolta sistematica di tutti i materiali prodotti dal bambino (individuali e/o collettivi);
- descrizione dei vari momenti educativi dell'insegnante attraverso relazioni individuali (intersezioni, questionari...);
- coinvolgimento dei genitori per la descrizione del comportamento del bambino attraverso colloqui, riunioni...
- elaborazione di strumenti adeguati per la stesura delle valutazioni finali (schede di valutazione - verifica finale...)

La valutazione si articola su tre livelli:

- valutazione diagnostica (prove di ingresso)
recuperare
- valutazione formativa (prove in itinere)
rafforzare, potenziare
- valutazione sommativa (prove finali)

LA DOCUMENTAZIONE

A conclusione dell'anno scolastico la documentazione riguarderà le esperienze teorico - pratiche effettuate con l'obiettivo di fornire dati per leggere, interpretare ed elaborare l'intero processo documentato per passare dalla "percezione" delle esperienze alla "consapevolezza" di esse, alla luce dell'analisi.

La documentazione, più che mai in una scuola che interagisce con altri soggetti decisionali, ha lo scopo di costituire un archivio di materiali educativi per storicizzare le esperienze e per attingere conoscenze dal patrimonio individuale e collettivo del Circolo.

In relazione alle istanze della continuità verticale ed orizzontale, la documentazione assume un significato strategico per:

- fornire elementi significativi per programmare il nuovo;
- riflettere sul già fatto;
- comunicare ed informare.

L'azione educativa può ritenersi valida nella misura in cui è possibile controllare il livello di apprendimento raggiunto da ogni singolo bambino, tenuta presente la situazione di partenza.

Osserveremo quindi le prestazioni dei bambini relativamente alle diverse alfabetizzazioni ed in vari contesti, annotando le variazioni in positivo e in negativo. Ciò, con l'obiettivo di predisporre, attuare e mutare con tempestività e specificità gli interventi, necessari per una migliore qualità dell'offerta didattica.

La verifica e la valutazione si articoleranno nel seguente modo:

- Un momento iniziale indispensabile per delineare un quadro delle capacità che il bambino possiede al suo ingresso nella scuola;
- Dei momenti intermedi alle varie esigenze didattiche;
- Dei bilanci finali per la verifica degli esiti formativi e del significato globale della esperienza scolastica.