

Laboratorio: "E ora...ascolto e gioco"
UNITA' D' APPRENDIMENTO

esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

"E ora... ascolto e gioco"



Da gennaio ad aprile 2015
anno scolastico 2014-2015

MOTIVAZIONE:

I bambini grandi hanno già partecipato a questo laboratorio quando erano medi.

Visto che le attività proposte erano state molto gradite, si è pensato di riproporre l'esperienza. Lo scorso anno le attività avevano come scopo l'ascolto ma anche il canto e la memorizzazione di filastrocche e canzoni. Vedendo però che i bambini hanno difficoltà ad ascoltare, quest'anno si punterà soprattutto sull'ascolto proponendo spesso un repertorio musicale composto da brani senza testo, brani da vivere col corpo e da drammatizzare seguendo le indicazioni date dall'insegnante. Nello stesso tempo si utilizzeranno anche canzoni "da giocare", canzoni con cui i bambini faranno dei giochi la cui buona riuscita presuppone un ascolto attento ma anche il controllo del sé; i giochi, assolutamente non competitivi, favoriscono la socializzazione e rendono ogni bambino protagonista della sua attività che interpreta liberamente e con sentimenti propri.

La musica è quindi il filo conduttore che permette di stimolare l'uso della mimica, la libera espressione della fantasia e il divertimento. Le attività previste incoraggeranno allora i bambini ad esprimersi con il movimento e la danza ma anche a sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione concentrata e consapevole.

CULTURA DEL GRUPPO:

- Indicazioni per il curricolo 2012
- N. Cinquetti, M. Padovani, *Ballando con gli animali*, MelaMusic, 2003
- *Le mie più belle melodie classiche per i più piccini*, Curci young, 2014
- M. Casoni, *Tiritere...per tutto l'anno*, Gruppo Editoriale Raffaello, 2009
- C. Bonci (a cura di), *E ora ti leggo...e ti canto*, volume nono, supplemento al n°4 di *Scuola dell'infanzia* di dicembre 2008, Giunti Scuola

TEMPI:

- nei giorni di martedì, mercoledì, giovedì
- dalle ore 14.00 alle ore 15.00
- da gennaio ad aprile
- sabato 18 aprile dedicato alla giornata aperta ai genitori

SPAZI E MATERIALI:

- palestra
- cerchi psicomotori, lettore cd, cd musicali

PERSONE COINVOLTE:

- L' insegnante Silvia Buscardo
- Tre gruppi di bambini grandi
- L'insegnante di sostegno che segue la bambina certificata

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- predispone un ambiente favorevole all'espressione individuale
- coinvolge con gioia i bambini nelle proposte
- stimola l'interesse e la curiosità
- stimola la partecipazione attiva di ogni bambino rispettando e valorizzando le capacità di ciascuno
- cura il mantenimento di un buon equilibrio tra lavoro e divertimento
- osserva il comportamento di ogni bambino e del gruppo nel suo complesso e le reazioni alle attività proposte
- conosce le canzoni e i brani musicali prima di proporli per far trasparire il suo piacere facendo

- amare ai bambini quello che ha scelto per loro
- presenta le attività con entusiasmo, prendendovi parte in prima persona

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

"Il corpo e il movimento": "(...) interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danze, nella comunicazione espressiva"

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>(Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)</i>	OBIETTIVI FORMATIVI
Il corpo e il movimento	<p>"Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo..."</p> <p>"...interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva"</p> <p>"...rappresenta il corpo fermo e in movimento"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi spontaneamente con la musica e ballare • Ripetere i gesti delle canzoni • Comprendere e usare il linguaggio mimico e gestuale • Partecipare attivamente ai giochi • Accettare di giocare ed esprimere le emozioni • Drammatizzare musiche e canti • Rappresentare graficamente l'esperienza vissuta
Il se' e l'altro	<p>"(...) gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri (...)"</p> <p>"(...) modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise(...)"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attendere il proprio turno, rispettando il lavoro dei compagni • Rispettare l'alternanza di momenti di divertimento con altri che richiedono silenzio e concentrazione • Rispettare le regole
I discorsi e le parole	<p>"Ascolta e comprende..."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e mantenere l'attenzione

METODOLOGIA

All'inizio di ogni incontro, i bambini si saluteranno con la canzone "I suoni delle cose" alternata alla canzone "Giro giro tondo".

Se lo scorso anno molti giochi e balli sono stati ripetuti in più incontri, stavolta si dedicherà ogni incontro a un solo gioco che successivamente non sarà più riproposto. Ogni gioco viene però ripetuto almeno due volte; se serve, l'insegnante lo adatta ai bisogni del proprio gruppo semplificandolo. Questo perché, essendo i bambini più grandi, le canzoni e i brani musicali saranno fatti ascoltare anche prima dello svolgimento del gioco per favorire l'ascolto, i tempi di attenzione e migliorare così il gioco.

Spesso le canzoni e i giochi vengono eseguiti in cerchio: nella disposizione rotonda tutti i bambini sono protagonisti e sono in grado di osservare l'amico che gioca; il tenersi per mano è piacevole e rassicurante; il ricorso al canto ed al ritmo rafforza la suggestione fantastica e favorisce l'approccio indiretto al mondo dei suoni.

L'insegnante ha il dovere di creare nel gruppo un ambiente sereno, dove tutti i bambini si sentano coinvolti. Inoltre deve far partecipare i bambini senza però forzarli nel caso non si sentano di vivere l'attività proposta.

Infine, per la buona riuscita del laboratorio, l'insegnante dovrà memorizzare precedentemente i testi delle canzoni e le melodie dei brani musicali e partecipare attivamente ai giochi e ai balli.

I bambini, alla fine di ogni incontro, potranno rappresentare graficamente l'esperienza vissuta, questo per permettere di rielaborare i giochi fatti ma anche per poter poi portare a casa, alla fine del laboratorio, un ricordo concreto, formato dai disegni che raffigurano i giochi fatti.

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

Incontro n°1

- Canzone "I suoni delle cose" (Zecchino d'oro 2010): canzone da drammatizzare in cerchio seguendo le indicazioni dell'insegnante. I bambini mimano i gesti di ciascun suono elencato nel testo; durante il ritornello girano in girotondo.
- Canzone per giocare "Come è bello camminar di notte": i bambini camminano in cerchio durante il ritornello; quando il testo dice "Lupo, lupo cosa fai" i bambini si fermano e mimano l'azione suggerita per poi riprendere a camminare. Alla fine, quando il testo dice "Vi prendo tutti", ogni bambino corre a rifugiarsi in cerchi precedentemente preparati dall'insegnante. Il gioco viene poi riproposto scegliendo un bambino-lupo che mima le azioni e che al termine della musica cerca di acchiappare i compagni.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°2

- Canzone "I suoni delle cose" (Zecchino d'oro 2010): canzone da drammatizzare in cerchio seguendo le indicazioni dell'insegnante. I bambini mimano i gesti di ciascun suono elencato nel testo; durante il ritornello girano in girotondo.
- Gioco: indovina i suoni. I bambini sono divisi in due squadre. I bambini delle due squadre vengono chiamati due a due e l'insegnante fa ascoltare loro un suono che deve essere indovinato, facendo vincere alla squadra un punto (rappresentato da una pallina colorata). Vince la squadra che al termine del gioco ha più punti.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°3

- Canzone "I suoni delle cose" (Zecchino d'oro 2010): canzone da drammatizzare in cerchio seguendo le indicazioni dell'insegnante. I bambini mimano i gesti di ciascun suono elencato nel testo; durante il ritornello girano in girotondo.
- Musica per giocare "Le stregchette e i maghetti": l'insegnante racconta una breve storia per contestualizzare la musica. "Le stregchette e i maghetti hanno imparato a far le magie a scuola. Ma il mago supremo si è raccomandato che le magie vengano fatte solo se necessario, non per gioco. Le stregchette e i maghi disobbediscono: trasformano i sassi del giardino in tanti ranocchi. Ma poi arriva il mago supremo e stregchette e maghetti per non essere rimproverati interrompono la magia, per poi riprenderla quando il mago se ne va" I bambini vengono divisi in tre gruppetti: maghetti e stregchette, sassi-ranocchi, maghi supremi. I bambini drammatizzano la storia sulle note della musica che cambia spesso ritmo e melodia evocando così il loro ruolo. L'insegnante prepara precedentemente tre figure raffiguranti i

tre ruoli e, prima di far giocare i bambini, farà ascoltare la musica mostrando, al momento giusto, la figura "narrata" dalla musica.

- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°4

- Canzone "I suoni delle cose" (Zecchino d'oro 2010): canzone da drammatizzare in cerchio seguendo le indicazioni dell'insegnante. I bambini mimano i gesti di ciascun suono elencato nel testo; durante il ritornello girano in girotondo.
- Musica per giocare: i bambini camminano velocemente per lo spazio di gioco sulle note di una musica che spesso si interrompe per poi subito ricominciare. I bambini devono fermarsi quando la musica si arresta. Il gioco verrà riproposto dividendo i bambini a coppie: nel momento che la musica si interrompe ogni coppia deve salutarsi velocemente con una stretta di mano o un abbraccio e tornare a camminare velocemente quando la musica ricomincia.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°5

- Canzone "Giro giro tondo": una variante della classica canzone del girotondo. I bambini girano in cerchio e seguono le indicazioni date dal testo della canzone.
- Canzone per giocare "Danza del mondo": i bambini seguono le indicazioni date dal testo della canzone.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°6

- Canzone "Giro giro tondo": una variante della classica canzone del girotondo. I bambini girano in cerchio e seguono le indicazioni date dal testo della canzone.
- Canzone per giocare "La giraffa Raffaella". I bambini sono divisi in due squadre: le giraffe rosse e le giraffe gialle. I bambini sono tutti fermi, sparsi nello spazio di gioco. L'insegnante sparpaglia tante palline colorate. Quando c'è il ritornello della canzone, i bambini-giraffe raccolgono tante palline-foglie e le mettono nella scatola della loro squadra prima che finisca il ritornello; i bambini sono fermi durante le strofe. Al termine, vince la squadra che ha raccolto più palline-foglie. Il gioco si ripropone un paio di volte.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°7

- Canzone "Giro giro tondo": una variante della classica canzone del girotondo. I bambini girano in cerchio e seguono le indicazioni date dal testo della canzone.
- Canzone per giocare "Rana saltra rana". I bambini sono disposti in fila, uno di fianco all'altro. Inizialmente sono accucciati, con le mani a terra, proprio come ranocchi: da questa posizione spiccano un gran salto di rana quando la canzone dice "cra cra", "qua e là", "ciaf ciaf", "chissà". Durante il ritornello i bambini si alzano in piedi, si prendono per mano e fanno un girotondo. Alla ripresa della strofa, si riprendono i salti. Si ripropone poi la canzone con bambini che fanno i ranocchi e saltano quando è il momento giusto e bambini-principi che camminano facendo una catena durante il ritornello
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°8

- Canzone per giocare "Il piccolo topo grigio". I bambini-gatti si dispongono in cerchio mentre i bambini-topo dentro al cerchio. I primi girano in senso orario, i secondi in senso antiorario. Quando il testo della canzone si riferisce ai gatti, i bambini gatti girano; quando il testo si riferisce al topo, i bambini gatti si fermano e un bambino topo sceglie un altro topo dal cerchio dei gatti... e via di seguito.
- Musica per giocare. I bambini sono divisi in due gruppi: un gruppo è in fila e rappresenta un treno, un gruppo è fermo in un punto dello spazio di gioco e rappresenta i viaggiatori che aspettano il treno. I bambini treno girano per il salone. Quando si sente suonare una sirena, tutti i bambini sul treno (tranne il capofila) scendono e vanno nella stazione e i viaggiatori "salgono" sul treno. I bambini si scambieranno più volte il ruolo facendo sempre attenzione alla sirena e al cambio di ritmo della musica.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°9

- Canzone "Giro giro tondo"
- Musica classica per giocare "Danza Ungherese" di Johannes Brahms. Questo brano si ispira alla musica tzigana. E' fatta per ballare e i bambini balleranno in cerchio seguendo le istruzioni date dall'insegnante.
- Rappresentazione grafica libera dell'esperienza.

Incontro n°10

- Si propongono ai bambini i giochi/balli che l'insegnante ha visto essere stati più graditi dai bambini. Questi saranno fatti anche dai genitori durante il laboratorio aperto.

INTEGRAZIONE DI BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI:

La bambina certificata sarà accompagnata nell'esecuzione dei giochi/balli e sarà rispettata la sua spontaneità durante l'esecuzione.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

L'insegnante avrà cura di compilare la pagina del "Diario di bordo" (vedi allegato) annotando idee, osservazioni, sensazioni, relazioni, interpretazioni, riflessioni, ipotesi, spiegazioni, convinzioni, percezioni; elementi salienti, negativi o positivi; "incidenti organizzativi; modifica o soluzione dei materiali previsti". Le annotazioni saranno quasi in tempo reale, al fine di registrare con immediatezza, franchezza ed onestà, le proprie impressioni, idee.

La redazione della pagina del "Diario di bordo" sarà fatta alla fine del laboratorio elaborando le annotazioni fatte durante le esperienze.

In ogni momento del laboratorio l'insegnante si cura di osservare la partecipazione, l'entusiasmo e l'impegno dei bambini, che sono il maggiore indice di successo dell'attività.

IMPLEMENTAZIONE

Questo laboratorio è già stato proposto agli stessi bambini lo scorso anno. L'insegnante ha quindi fatto delle modifiche sulla base dell'esperienza passata programmando un solo gioco per ogni incontro. E' pur vero che non si può prevedere come vivrà l'esperienza ogni singolo gruppo per questo l'insegnante deciderà sul momento in base a come rispondono i bambini se sarà necessario aggiungere o sostituire giochi. Eventualmente i giochi che saranno aggiunti saranno i seguenti:

- "Strapazzami di coccole": canzone da drammatizzare in cerchio seguendo le indicazioni dell'insegnante.
- Musica per giocare "Lavatrice": i bambini sono in cerchio, rappresentano una lavatrice, ognuno

di loro è un indumento (mutande, calze, magliette, jeans). I bambini girano, a ogni pausa della musica entra nel cerchio-lavatrice un indumento chiamato dall'insegnante: i bambini chiamati fingono di lavarsi e tornano al loro posto prima che la musica riparta e il cerchio riprenda a girare.

- Musica per giocare " Il bruco": i bambini in fila fingono di essere un bruco che perde la testa in continuazione. Seguendo la musica, quando il bambino-testa cade deve mettersi in fondo alla fila prima che il bruco riprenda la sua marcia.
- Musica classica per giocare "Aquarium" di Camille Saint Saens. Questa musica ci conduce verso mondi sottomarini, fiabeschi e luminosi. I bambini vengono divisi in due gruppi: pesci e squali. A seconda dell'andamento della musica, i pesci nuotano alternandosi con gli squali.

DOCUMENTAZIONE:

Le esperienze verranno documentate da eventuali foto che ritraggono i vari momenti vissuti e dai disegni realizzati dai bambini.

*A cura di :
Silvia Buscardo*

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"
Laboratorio "E ora...ascolto e gioco"

Esperienza realizzata da gennaio ad aprile 2015

Diario di bordo dell'insegnante: Silvia Buscardo

Gruppo di laboratorio:

Data: aprile 2015

L'insegnante osserva il comportamento dei bambini

L'insegnante registra gli apprendimenti:

Risultati positivi

Le difficoltà

L'insegnante valuta la metodologia utilizzata

Conclusioni