

IV INCONTRO

La palestra dei processi: giochi motori e attività pratiche sul controllo attentivo



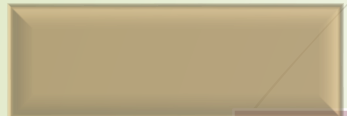
Sistema posteriore



Sistema anteriore



sforzo cognitivo



Sistema posteriore

- Implicato nei **processi automatici**
- Guidato dall'**esterno** in modo **inconsapevole e** risponde a specifiche caratteristiche dello stimolo...
 - **collocazione spaziale** (di fronte meglio che sfondo)
 - **dinamicità** (oggetto in movimento meglio che statico)
 - **novità** (nuovo meglio che familiare)
- Tipico dei **bambini piccoli**

sforzo cognitivo



Sistema anteriore

- E' responsabile del controllo cognitivo, è **volontario** e **strategico**
- E' guidato dall'**interno** verso obiettivi significativi
- Richiede un maggiore **sforzo cognitivo** per eliminare tutti gli stimoli salienti che farebbero attivare automaticamente il s. posteriore
- Esige che il soggetto sia in grado di formulare e **mantenga attivo in MLV** un piano d'azione
- Si sviluppo più lentamente e si completa in adolescenza

Integriamo varie proposte

Mindfulness

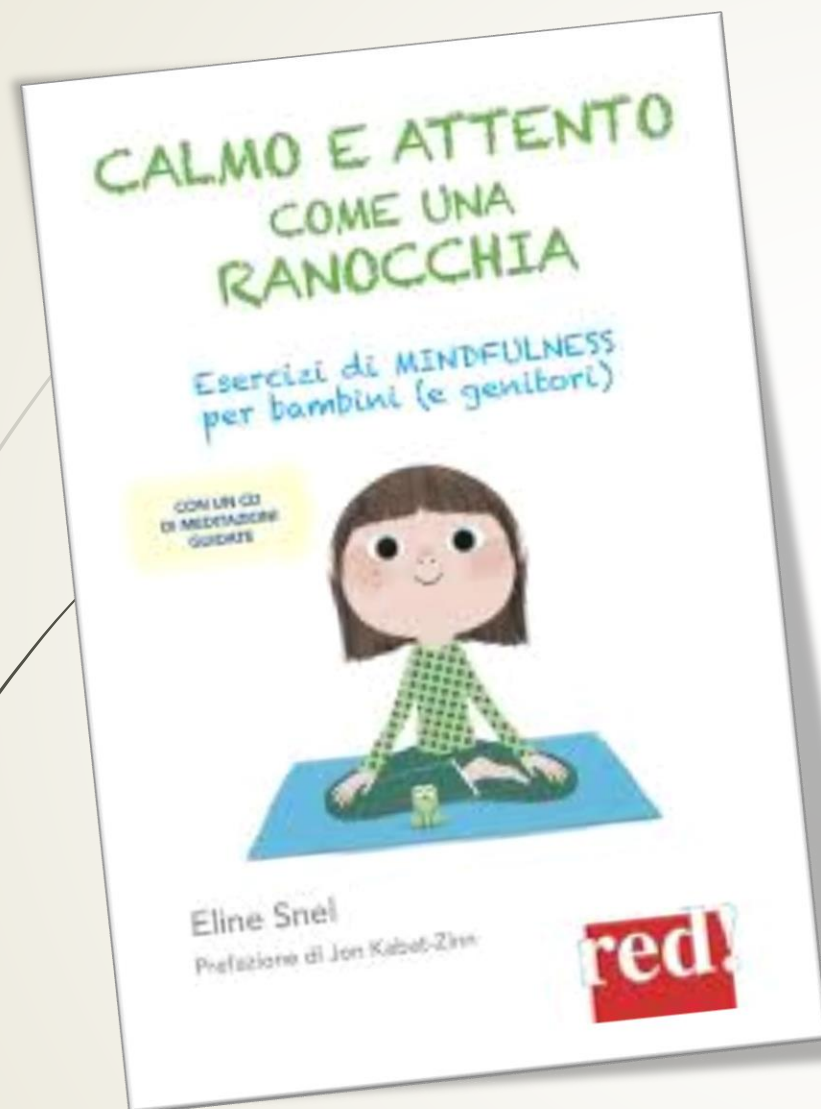
Sviluppare la
concentrazione e
l'autoregolazione

Programma
Motorio Arricchito
(Ed. Crescendo)

Laboratorio di
potenziamento
dell'attenzione

Allenare la
concentrazione

Diamoci una
regolata



Mindfulness



La piccola ranocchia
(meditazione base)



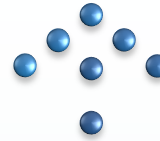
Gli spaghetti
(rilassamento
corporeo)



Attenzione al respiro
(7-12 anni)



Un percorso possibile



Pratiche di
gentilezza
amorevoli



Il corpo in
movimento, il corpo
a riposo



Maggiore
consapevolezza dei
sensi



Accettazione e
consapevolezza del
corpo



Le basi della
mindfulness

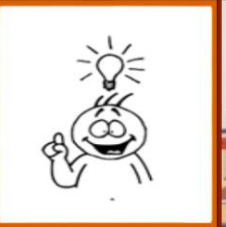
2 maggio 2018 Laboratorio 4 Funzioni Attentive ed Autoregolazione: compiti possibili e impossibili

Dott.ssa Marica Portolezzo e Dott.ssa Elisa Palmieri

GRIGLIA GUIDA ATTIVITA' LABORATORIO DI POTENZIAMENTO DELL'ATTENZIONE:

Prima di iniziare il gioco

Dopo il gioco

										
<u>Attrarre e mantenere costante l'attenzione dei bambini</u>	<u>Informare i bambini sugli obiettivi di lavoro e sui risultati attesi</u>	<u>Presentare ai bambini l'attività e il materiale stimolo:</u>	<u>Stimolare nei bambini la rievocazione di ciò che sanno e sulle capacità prerequisite .</u>	<u>Accertarsi che i bambini abbiano compreso:</u>	<u>Fare da guida.</u>	<u>Fornire feedback ai bambini su come stanno lavorando</u>	<u>Sollecitare collegamenti con attività simili:</u>	<u>Ripetere l'esercizio per favorire la fissazione delle strategie</u>	<u>Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino</u>	<u>Invitare i bambini a valutare il proprio operato e /o complimentarsi con se stessi per l'obiettivo raggiunto</u>

Giochi per ATTENZIONE FOCALIZZATA

Detective <i>(scopri l'oggetto mancante)</i>	Circuito: «Vestiamoci» (Unità 3)	Riempi lo spazio	Qualcosa è cambiato
Tactil <i>(riconosco le cose senza vederle)</i>	Circuito: «Prendo, Taglio e Verso» (Unità 6)	Che cosa c'è a...	Segui la palla
Prato tutto colorato / in fondo al mar	Trova le differenze	Ricerca lettere / parole	
Giovannino va in città	Caccia all'intruso	Gioco di Kim con immagini / o oggetti	

Beatrice Caponi, Luigi Clama, Anna Maria Re, Cesare Cornoldi
e Gruppo docenti «Rete Ricerca Infanzia» di Treviso

SVILUPPARE LA CONCENTRAZIONE E L'AUTOREGOLAZIONE

Giochi e attività sul controllo attentivo

VOLUME 1



Erickson

Sviluppare la concentrazione la regolazione Vol. 1

UNITA' 1-2: lavoro sui **comportamenti** che aiutano l'attenzione postura, inibizione movimento, focalizzazione sguardo, ma anche autocontrollo interno

UNITA' 3-10: **attenzione focalizzata a informazioni uditive, visive, tattili**, *spt ascolto attivo e suoi vantaggi*

UNITA' 11-17 **mantenere l'attenzione**

- aumentare i tempi di attenzione
- misurare progressi nei tempi di lavoro

UNITA' 18-23 **ripartire l'attenzione** spostandola o usandola contemporaneamente

Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione focalizzata



Il detective: scopri l'oggetto mancante

Obiettivo: utilizzare strategie di attenzione focalizzata, riconoscendo l'oggetto mancante fra due insiemi simili di oggetti

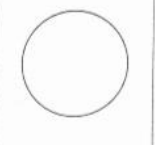
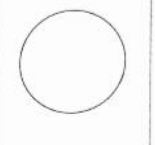
Materiali: oggetti vari in coppia (due matite, due gomme, due libri...); due tavoli/banchi

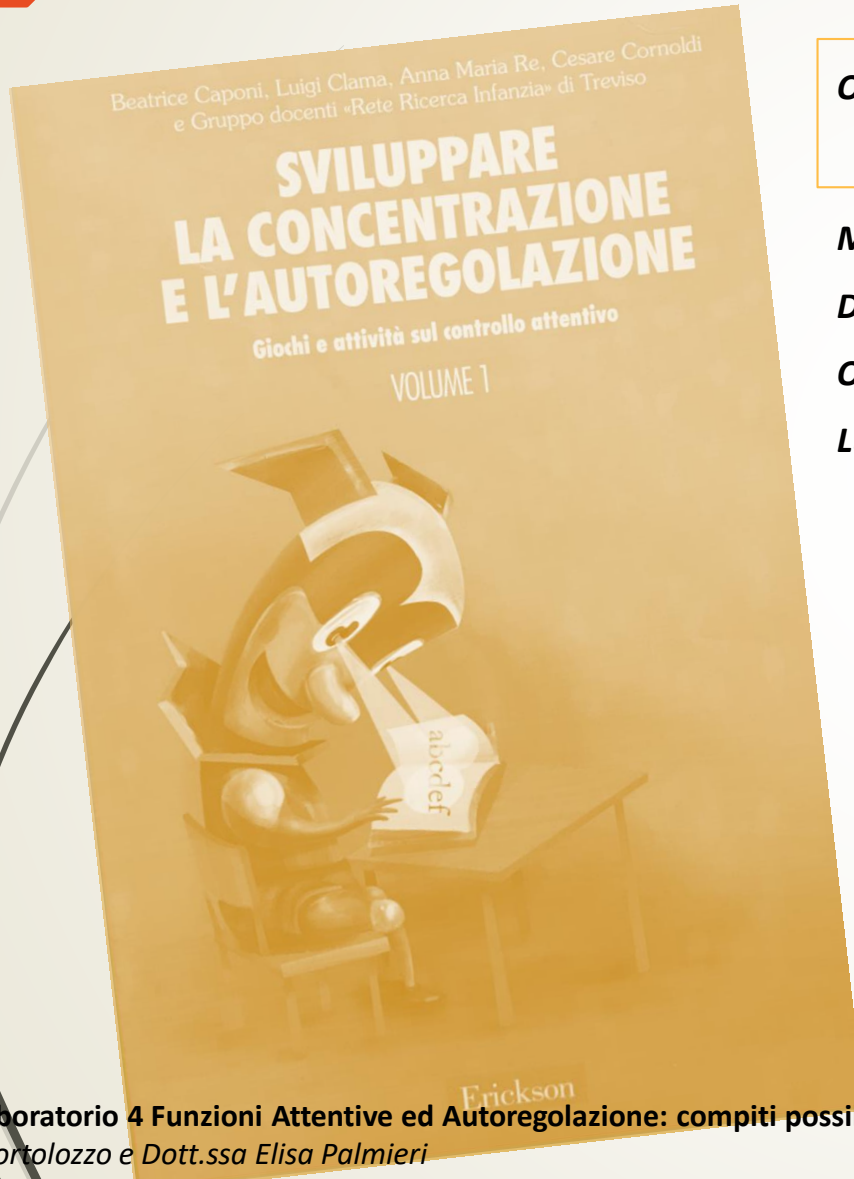
Durata dell'attività: tempo prevedibile 30 minuti

Organizzazione del gruppo: classe disposta frontalmente rispetto a due tavoli/banchi

Luogo: aula

I bambini devono focalizzare la loro attenzione su due insiemi di oggetti che differiscono di volta, in volta per un particolare. Dal confronto scopriranno l'oggetto mancante.

UNITÀ 3 SCHEDA DI METACOGNIZIONE	
Per scoprire l'oggetto mancante ho fatto così:	Coloro di rosso la strada che ho scelto.
HO DETTO SUBITO UN OGGETTO A CASO. 	
HO CONTROLLATO TUTTI GLI OGGETTI UNO ALLA VOLTA. 	
HO CONTROLLATO GLI OGGETTI SOLO ALL'INIZIO. 	



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione focalizzata



Riconosco le cose senza vederle

Obiettivo: data una serie di oggetti (5 o 6), riconoscerli al tatto senza vederli e dirne il nome

Materiali: uno scatolone di cartone aperto da un lato con 2 fori laterali; alcuni oggetti

Durata dell'attività: 30 minuti

Organizzazione del gruppo: gruppo sezione

Luogo: aula

I bambini devono riconoscere gli oggetti al tatto, senza vederli; la loro attenzione è quindi focalizzata selettivamente sulle informazioni provenienti da questo canale percettivo. Informazioni provenienti da altri canali (vista, udito) non devono essere prese in considerazione.



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione focalizzata



Il prato tutto colorato / In fondo al mar

Obiettivo: riconoscere il nome di un colore target all'interno di un racconto letto dall'insegnante e alzare il cartoncino colorato corrispondente.

Materiali: cartoncini colorati, testo della storiella, pennarelli, cartellone

Durata dell'attività: tempo prevedibile 45/50 minuti

Organizzazione del gruppo: gruppo classe

Luogo: aula

L'attenzione dei bambini è concentrata sul canale uditivo. Essi devono ascoltare il racconto di una storia e alzare il cartoncino colorato corrispondente quando viene nominato un colore. Si è scelto di riproporre la stessa attività in momenti successivi per verificare se (spontaneamente o stimolati dall'insegnante) i bambini trasferiscano in una situazione simile, ma non uguale, strategie sperimentate in precedenza.



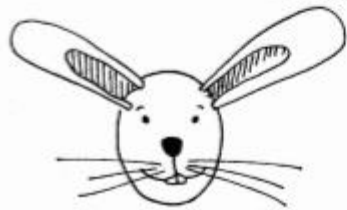
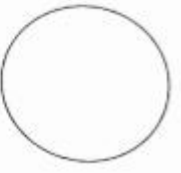
UNITÀ 7 ALLEGATO

In fondo al mar

C'è un mondo meraviglioso in fondo al mare AZZURRO. Un mondo fatto di alghe VERDI e ROSSE, di scogli NERI, MARRONI e BIANCHI, di conchiglie BIANCHE screziate di NERO, MARRONE, GIALLO, ROSSO. Giocano a nascondino tra le acque AZZURRE e gli scogli NERI mille pesci diversi. Ci sono pesci ROSSI con grandi macchie GIALLE e BLU che giocano insieme a pesci BLU con macchie ROSSE e GIALLE. Non ci crederete, ma ho visto anche pesci VERDI e pesci MARRONI, sempre screziati di BIANCO e NERO. Ma la grande balena BIANCA è quella che mi ha colpito di più. È proprio un mondo meraviglioso, tutto da scoprire.



UNITÀ 7 SCHEDA DI METACOGNIZIONE

Per fare il gioco della storiella «In fondo al mar» ho fatto così:	Coloro di rosso la strada che ho scelto.
HO ASCOLTATO FINO A CHE HO SENTITO IL MIO COLORE E HO ALZATO IL CARTELLINO, DOPO BASTA. 	
HO ASCOLTATO LA STORIA E HO ALZATO IL CARTELLINO QUANDO MI PIACEVA. 	
HO ASCOLTATO TUTTA LA STORIA, QUANDO SENTIVO IL MIO COLORE ALZAVO IL CARTELLINO. 	

Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione focalizzata



Giovannino va in città

Obiettivo: durante la lettura di una storia, riconoscere il nome dell'oggetto/personaggio a cui corrisponde la propria tesserina e collocarla in sequenza.

Materiali: cartoncini raffiguranti oggetti e personaggi; testo della storia, pennarelli, cartellone

Durata dell'attività: 45/50 minuti

Organizzazione del gruppo: gruppo sezione

Luogo: aula, bimbi seduti sulla sedia in cerchio

L'attività consolida l'obiettivo e riprende e modalità delle precedenti Unità 6 e 7 (Il prato tutto colorato/In fondo al Mar). Ai piccoli vengono consegnate le immagini di personaggi/oggetti/luoghi nominati nel racconto che dovranno appoggiare a terra per ricostruire visivamente la storia.

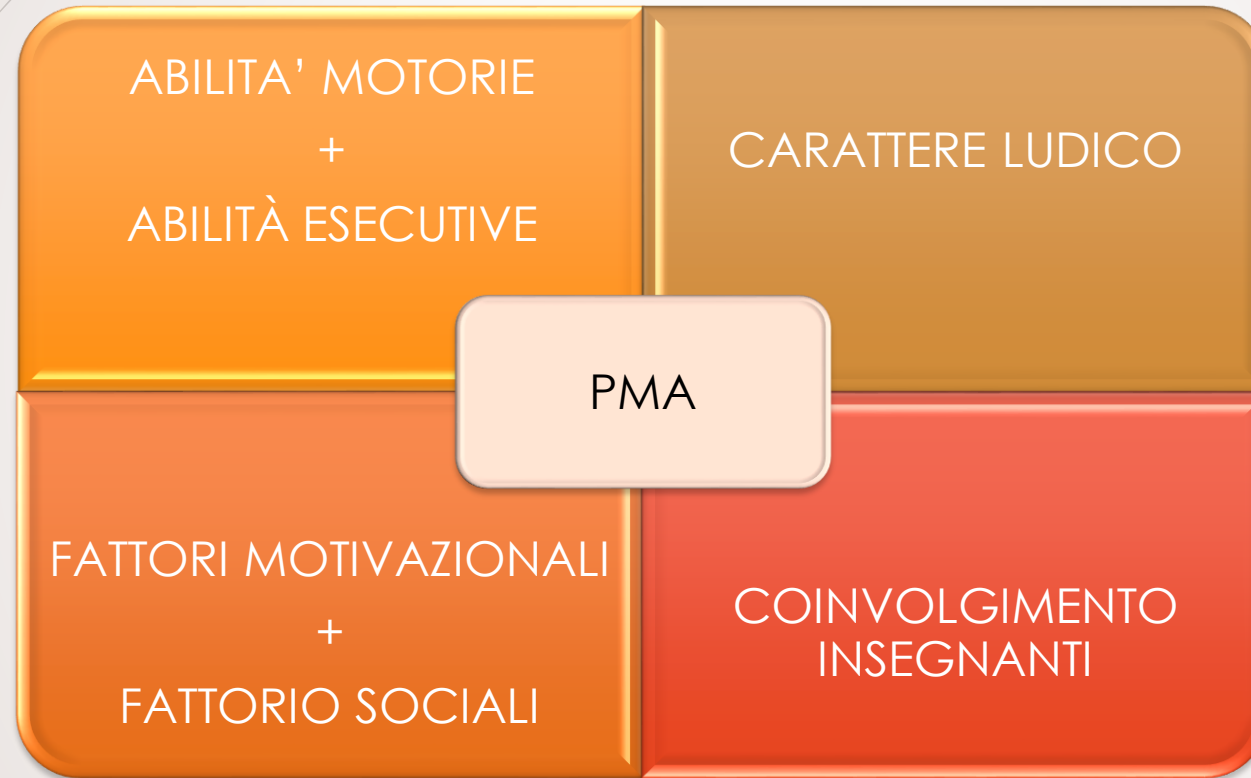




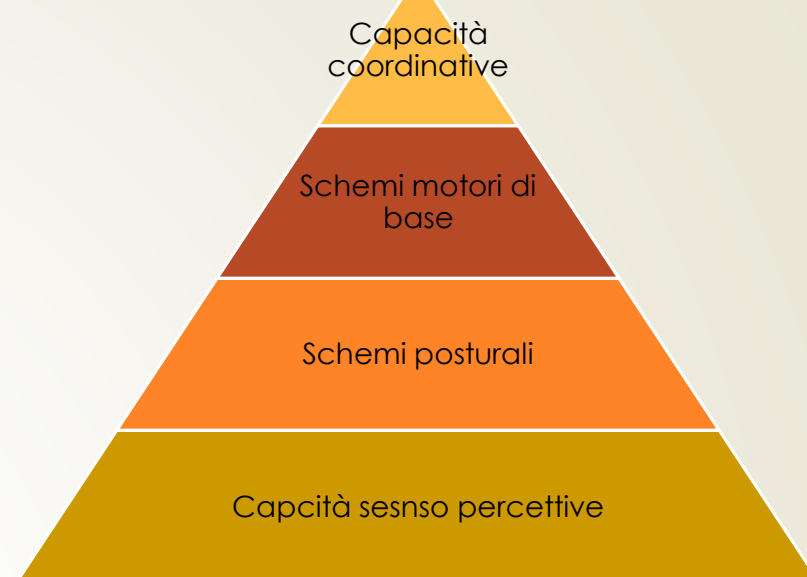
Giovannino va in città

Oggi il nostro amico Giovannino si è svegliato di buon mattino: quando ha aperto gli occhi infatti la sua SVEGLIA segnava le sette in punto! Giovannino si è stiracchiato un po' e poi è corso subito a fare colazione. Si è seduto sulla sua SEDIA preferita e ha bevuto il latte. Poi è andato nella stalla a dar da mangiare agli animali: il fieno alla MUCCA Carolina e ai TRE CONIGLIETTI, Bianchino, Nerino e Fumioletto; dalla sua gabbietta lo ha salutato cinguettando L'UCCELLINO Titty. Poi Giovannino è rientrato a casa e ha messo in ordine tutti i suoi giocattoli: LA PALLA, L'ORSETTO BUBI E IL TRENINO BLU. Il nostro amico ha poi aperto L'ARMADIO per prendere un bel paio di CALZETTONI di lana, i QUANTI verdi e la CUFFIA a strisce gialle e blu con il pon pon rosso. A questo punto Giovannino era pronto per partire e infatti SI È MESSO IN CAMMINO. Oggi è un giorno particolare: infatti in città è arrivato il CIRCO e in piazza è stato montato un grande tendone tutto colorato. Per le strade si può assistere a spettacoli di BURATTINI o ci si può imbattere in pagliacci colorati o mangiafuoco. Tra la folla Giovannino ha incontrato il suo AMICO CARLETTO e assieme hanno deciso di andare a vedere le PAPERE e i PESCI ROSSI del laghetto nel parco lì vicino... ma, cosa succede? Ha iniziato a piovere! I due amici allora si SONO RIPARATI SVELTI SOTTO L'OMBRELLO e hanno deciso di far ritorno a CASA. È stata davvero una giornata ricca di emozioni!

Programma Motorio Arricchito: I principi teorici



Struttura del PMA





Sbottonare la maglia

Sfilarsi la maglia

Infilarsi la maglia

Abbottonare la maglia

Il circuito Vestiamoci



META DI APPRENDIMENTO:

Sviluppare/potenziare le abilità di motricità fine, l'attenzione, l'autonomia

MATERIALI: Indumenti

ATTIVITÀ: Vestirsi e svestirsi e nelle varie stazioni, provate singolarmente poi combinata in circuito

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato?

RIFLESSIONE : cosa ho provato, cosa ho imparato



Prendere la pasta formato grosso con il cucchiaino



Far tagliare i marshmallows con forchetta e coltello

Versare l'acqua e il succo dalla bottiglia al bicchiere grande

Versare l'acqua e il succo dalla bottiglia al bicchiere piccolo

Il circuito «Prendo-taglio verso»



META DI APPRENDIMENTO:

Sviluppare/potenziare le abilità di motricità fine, l'attenzione, l'autonomia

MATERIALI: posate, marshmallows, pasta vari formati, acqua succo in bottiglietta, contenitori vari, bicchiere grande e piccolo

ATTIVITA': infilare e sfilare indumenti nelle varie stazioni, provate singolarmente poi combinata in circuito

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato

RIFLESSIONE: cosa ho provato, cosa ho imparato

Laboratorio di potenziamento dell'attenzione

Articolato in 20 incontri nei quali un simpatico personaggio guida, Rino paperino, accompagna gli alunni a conoscere e apprendere:

- **le regole dell'ambiente e dello scambio interpersonale,**
- **la cooperazione,**
- **lo scorrere del tempo,**
- **le modalità più efficaci per la gestione degli stimoli e delle risorse attentive..**

Ogni unità è accompagnata da una breve presentazione di obiettivi, materiali e procedura per il loro utilizzo in sede didattica e corredata di numerose schede operative.



1 incontro 1-2	Conosciamoci (prima e seconda parte)
1 incontro 3	Io e gli altri
1 incontro 4	Che bello stare insieme (prima parte)
1 incontro 5	Che bello stare insieme (seconda parte)
1 incontro 6-7	Imparare a cooperare in gruppo (prima e seconda parte)
1 incontro 8	Superare i conflitti
1 incontro 9-10	Misurare il tempo (prima e seconda parte)
1 incontro 11-12	Giochi per imparare ad attendere e ad ascoltare (prima e seconda parte)
1 incontro 13	Attività sull'attenzione selettiva
1 incontro 14	Attività sull'attenzione focalizzata
1 incontro 15	Attività sull'attenzione mantenuta
1 incontro 16	Attività su attenzione divisa e segnali di distrazione
1 incontro 17-18	La fattoria (prima e seconda parte)
1 incontro 19	Tante storie
1 incontro 20	Consegna del diploma di vero paperino

PIC-NIC CON ERRORI



GACCIA ALL'INTRUSO



Programma: Allenare la concentrazione

- Regolarità: poco e spesso (10')
- Variare (alternare esercizi di diverso tipo, tener conto dei gusti della classe)
- Dosare al modo giusto (osservare con cura)
- Incoraggiare e avere pazienza,
- Coinvolgere la famiglia



Diamoci una regolata!

NUMERO ATTIVITÀ: diciotto attività-gioco

DURATA: circa 30-50 minuti; una volta alla settimana

MODALITÀ: in gruppi di bambini da sei a dodici.

SFONDO NARRATIVO Mago Maghetto è un piccolo Mago che per distrazione si è trasformato in ranocchietto e che desidera ritornare bambino. Ai bambini si chiede di aiutare il protagonista a realizzare il suo desiderio per poter andare l'anno seguente alla scuola di Magia

OBIETTIVI DELLE ATTIVITÀ

Sollecitare le capacità:

- di **gestire gli impulsi**
- **essere flessibili**
- **gestire a mente tante informazioni**
- **pensare alle azioni da compiere per raggiungere gli obiettivi desiderati**

Il programma prevede inoltre tre schede da compilare a casa con i genitori al fine di estendere il potenziamento dei processi di autoregolazione nella vita quotidiana e di rendere partecipe la famiglia del lavoro svolto a scuola.



LA FILASTROCCA DI MAGO MAGHETTO



PER NON FAR CONFUSIONE
DEVO FAR MOLTA ATTENZIONE



LA BOCCA COME UN PESCIOLINO
E LE ORECCHIE GRANDI DA ELEFANTINO



OCCHI ATTENTI DI FALCHETTO
PER ESSER COSÌ UN BEL BIMBETTO.



LA MANO DEVO ALZARE
SE VOGLIO DOMANDARE.
PER NON PERDER NEANCHE UN SUONO
E DIVENTAR SEMPRE PIÙ BUONO

IN SILENZIO E FERMO DEVO STARE
E COSÌ POSSO IMPARARE



PER NON FAR CONFUSIONE
DEVO FAR MOLTA ATTENZIONE

DEVO FAR MOLTA ATTENZIONE

PER NON FAR CONFUSIONE

E COSÌ POSSO IMPARARE



Attività 2 : Segui la palla



Funzione maggiormente sollecitata: attenzione, memoria e inibizione

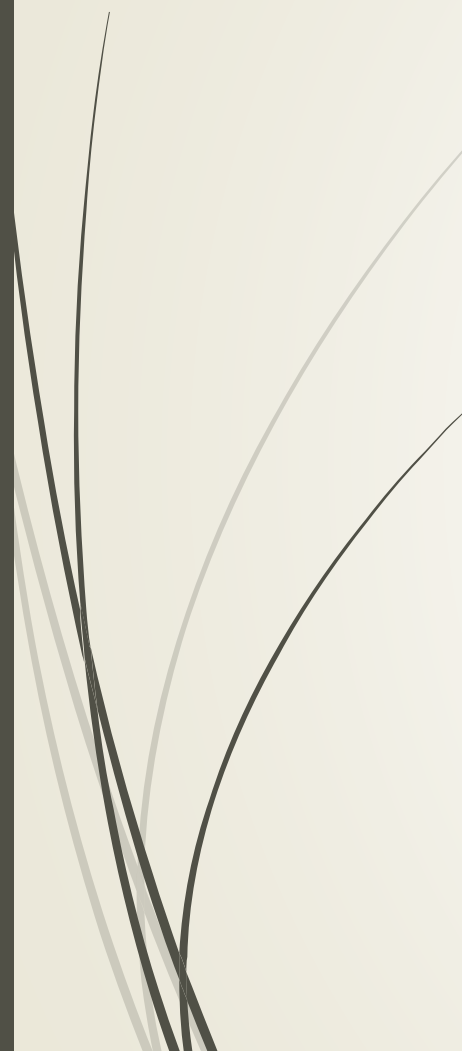
- In questo gioco alcuni bambini vengono chiamati a riprodurre i movimenti che il conduttore fa con una «palla magica» con un oggetto che verrà consegnato a ciascun bambino.
- I movimenti vanno eseguiti tenendo le braccia tese in avanti e dopo averli conclusi si assume la posizione di «riposo»: braccia piegate e palla all'altezza dello stomaco: questo è il segnale che i bambini devono riprodurre i movimenti
- Si sollecita i bambini ad usare «gli occhi da falchetto» e di restare in silenzio, come la «bocca di pesciolino» e fermi ad osservare i movimenti per poi eseguirli
- Sequenze di movimenti di complessità crescente.

Attività 7: qualcosa è cambiato



- **Funzione sollecitata maggiormente:** memoria e attenzione
 - In questo gioco alcuni bambini, a turno, vengono chiamati accanto al conduttore in piedi: all'inizio un bambino, poi due e infine tre.
 - il primo bambino ha in mano o addosso alcuni oggetti o indumenti.
 - Viene detto ai bambini che dovranno guardarlo molto attentamente con gli occhi da falchetto, perché poi uscirà dalla classe e quando tornerà dovranno scoprire che cosa è cambiato.
- Avrà qualcosa in meno addosso o in mano.
I bambini che rimangono seduti dovranno guardare attentamente ogni particolare del bambino o dei bambini in piedi e dovranno scoprire quali particolari sono cambiati.

Attenzione sostenuta



Sei proprio attento?	Il faro e la nave	La giusta sequenza	Costruire oggetti
Orologio misura attenzione	Circuito costruzioni	Ascolta disegnando (variante)	Staffetta delle matite
Il gioco dello specchio	Andiamo al ritmo	Contare	Labirinti e unisci i puntini
Il capo dei briganti	Allegre Farfalle	Dal segno al disegno	La freccia del tempo

Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione mantenuta



Sei proprio attento?

Obiettivo: durante il racconto di una storia, monitorare il mantenimento dell'attenzione attraverso un segnale ripetuto e l'utilizzo di uno strumento per registrare i tempi di attenzione. Saper riordinare in sequenza una storia ascoltata.

Materiali: scheda 1 e 2; Allegato A e B; un campanellino

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti o più

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula

Mentre ascoltano una storia, a un segnale convenuto che si ripete, i piccoli devono monitorare la loro attenzione, cioè verificare se in quel momento sono proprio attenti. La proposta contiene poi un secondo punto di interesse: l'uso di un righello misura-attenzione che permette ai bambini di registrare (e quindi vedere in concreto) se al suono del campanellino stavano prestando attenzione e se lo hanno fatto per tutta la durata del racconto.



UNITÀ 11 ALLEGATO A

Il coniglietto monello

C'era una volta un coniglietto tutto bianco, solo il suo codino era nero. Aveva grandi occhi verdi e un piccolo nasino rosa. Era un coniglietto un po' monello perché, quando il padrone non lo vedeva, andava lesto a rubare l'insalata e le carote nell'orto. (CAMPANELLINO)

Un giorno il padrone incarica il vecchio cane Samuele di sorvegliare l'orto. (CAMPANELLINO)

E mi raccomando — gli dice arrabbiato — se scopri il coniglietto (CAMPANELLINO) che ruba nell'orto concialo bene per le feste!

Appena il padrone gira l'angolo, il coniglietto salta fuori dalla tana e si dirige nell'orto. Il coniglietto comincia a mangiarsi l'insalatina fresca e subito Samuele gli rovescia addosso un intero secchio d'acqua fresca facendogli un bel bagno. (CAMPANELLINO)

Il coniglietto si rifugia nella sua tana spaventato e da quel giorno fa bene attenzione a non avvicinarsi troppo all'orto del padrone.

Il coniglietto monello

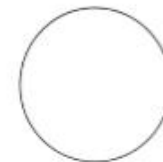


UNITÀ 11 SCHEDA DI METACOGNIZIONE

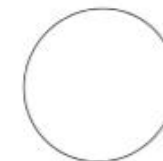
Per stare attento al racconto della storia e riordinare le sequenze correttamente ho fatto così:

Coloro di rosso la strada che ho scelto.

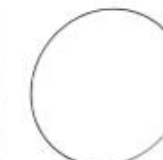
HO ASCOLTATO PER UN PO' LA STORIA E FATTO ATTENZIONE AL CAMPANELLINO, HO SCELTO CORRETTAMENTE LE PRIME SEQUENZE POI MI SONO DISTRATTO.



HO ASCOLTATO TUTTA LA STORIA, HO FATTO ATTENZIONE AL CAMPANELLINO E HO SCELTO OGNI VOLTA LA SEQUENZA GIUSTA.



HO ASCOLTATO E FATTO ATTENZIONE AL CAMPANELLINO PER UN PO', POI HO PRESO UNA SEQUENZA A CASO.



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione mantenuta

L'orologio misura-attenzione

Obiettivo: *monitorare l'aumento dei tempi di attenzione attraverso l'orologio.*

Materiali: *scheda 1, orologio da parete, bollini, adesivi, colori*

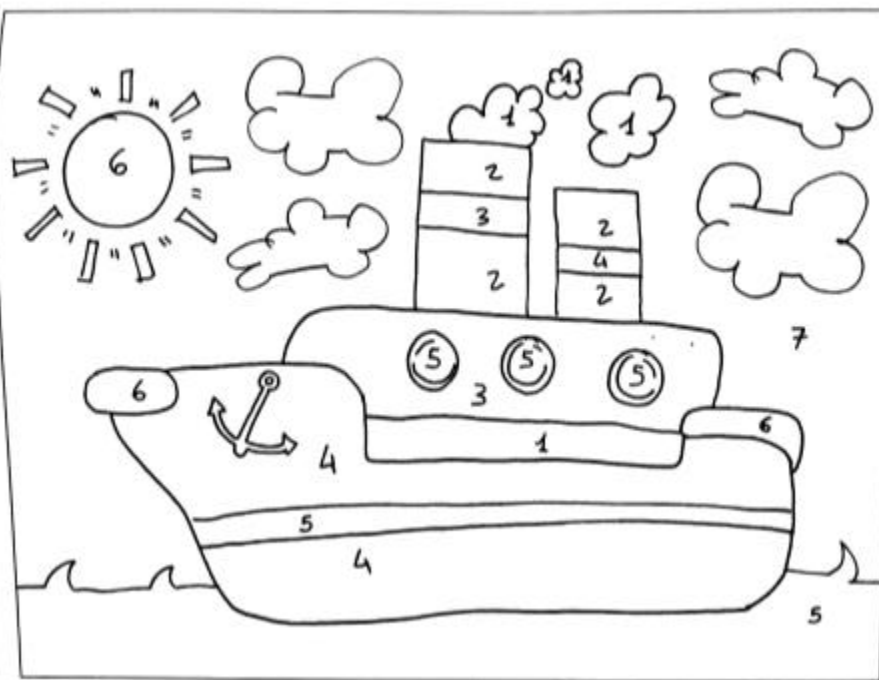
Durata dell'attività: *tempo prevedibile 60 minuti o più*

Organizzazione del gruppo: *classe*

Luogo: *aula*

Ai bambini viene proposto un compito conosciuto, che non richiede uno sforzo strategico quanto piuttosto di mantenere l'attenzione nel tempo e di persistere nello sforzo. L'obiettivo della proposta è infatti monitorare il mantenimento dell'attenzione attraverso l'uso, in forma facilitata e intuitiva, dell'orologio per controllare se il gruppo riesce a “stare attento per un tempo sempre più lungo”.





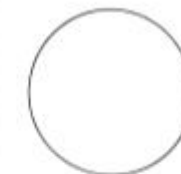
Legenda

- 1 GRIGIO
- 2 NERO
- 3 ROSSO
- 4 VERDE
- 5 BLU
- 6 GIALLO
- 7 AZZURRO

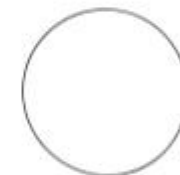
UNITÀ 13 SCHEDA DI METACOGNIZIONE

Per stare attento e colorare la nave
come indicato ho fatto così:

HO COLORATO CON ATTENZIONE E IN SILENZIO
PER UN PO', POI HO FATTO COME MI ANDAVA.



HO COLORATO COME MI PIACEVA SENZA
GUARDARE I NUMERI SUL DISEGNO.



HO COLORATO CON ATTENZIONE E IN SILENZIO
TUTTO IL DISEGNO.



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione mantenuta



Il gioco dello specchio

Obiettivo: utilizzare strategie di attenzione mantenuta, imitando i movimenti di un modello per un tempo dato.

Materiali: eventualmente uno specchio per l'esemplificazione del gioco.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 20 minuti.

Organizzazione del gruppo: gruppo classe, a coppie

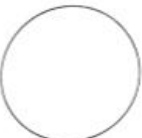
Luogo: aula attività motoria

Viene proposta un'attività in palestra: imitare per un certo periodo i movimenti di un compagno che fa da modello. Si è avuto cura di inserire giochi squisitamente motori che consentano di coinvolgere e motivare i bambini, e nel contempo li mettano in condizione di dirigere l'attenzione e controllarla progressivamente nel tempo.

ESEMPI DI MOVIMENTI PROPONIBILI:

- alzare e abbassare prima l'una, poi l'altra, poi entrambe le mani;
- piegare prima l'una, poi l'altra, poi entrambe le braccia per toccare le spalle;
- saltellare prima su un piede, poi sull'altro;
- battere le mani;
- toccarsi la testa prima con una poi con l'altra, poi con entrambe le mani;
- coprirsi il viso con le mani;
- ridere;
- aprire e chiudere gli occhi;
- ma anche mimare movimenti come fingere di mangiare, lavarsi i denti o il viso, salutare, sollevare un oggetto pesante, parlare al telefono...

UNITÀ 15 SCHEDA DI METACOGNIZIONE

Per fare il gioco dello specchio ho fatto così:	Coloro di rosso la strada che ho scelto.
HO GUARDATO IL MIO COMPAGNO E HO RIPETUTO I SUOI MOVIMENTI FINO ALLA FINE. 	
HO GUARDATO IL MIO COMPAGNO E HO FATTO I MOVIMENTI COME HO VOLUTO. 	
HO GUARDATO GLI ALTRI COMPAGNI E HO FATTO I MOVIMENTI CHE HO VOLUTO. 	

Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: attenzione mantenuta



Il capo dei briganti

Obiettivo: riconoscere quando il proprio ruolo viene nominato all'interno di un racconto letto dall'insegnante e mimare la propria parte, mantenendo l'attenzione per tutta la durata del racconto.

Materiali: cartoncino colorato, testo della storia "Il capo dei briganti".

Durata dell'attività: tempo prevedibile 45 minuti.

Organizzazione del gruppo: classe intera, poi divisa in gruppetti in base ai ruoli

Luogo: aula

Si tratta della variante di un'attività che i bambini già conoscono (Unità 6 e 7). Aumentando l'articolazione e la durata del racconto, aumentano i tempi di attenzione per portare a termine il compito.

UNITÀ 47 ALLEGATO

Il capo dei briganti

Ruoli: re, regina, principessa, cavalli, cavalieri, briganti, re dei briganti, ponte levatoio, foresta, grotta.

In un bellissimo castello in una valle incantata vivevano un re e una regina con la loro figlia principessa. Qui vivevano anche i cavalieri con i loro cavalli. Il castello era circondato da una folta foresta e per uscirvi bisognava abbassare un ponte levatoio. Poco lontano dal castello nascosta nella foresta c'era una grande grotta dove viveva il capo dei briganti. Un giorno i cavalieri si presentarono davanti al re, alla regina e alla principessa e chiesero di poter catturare il capo dei briganti e tutta la banda dei briganti.

Il re e la regina diedero il loro assenso e così i cavalieri dopo aver salutato la principessa presero i loro cavalli, abbassarono il ponte levatoio, attraversarono la foresta e si diressero verso la grotta.

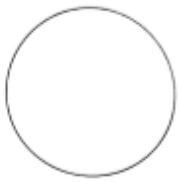
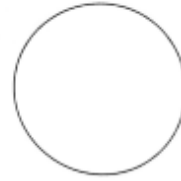
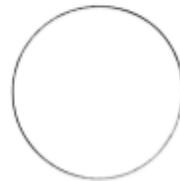
I due gruppi si scontrarono: da una parte i cavalieri in groppa ai loro cavalli, dall'altra i briganti guidati dal capo dei briganti. Questi erano in tanti e alla fine i cavalieri si ritirarono. Attraversarono di nuovo la foresta passarono davanti alla grotta e arrivati al castello sollevarono il ponte levatoio per passarvi.

I cavalieri dunque lasciati i cavalli nella stalla si presentarono davanti al re, alla regina e alla principessa. Il re e la regina arrabbiati, per invogliare i cavalieri a ritentare un'altra volta, dissero che avrebbero dato in sposa la loro bellissima principessa a chi avrebbe catturato il capo dei briganti. Subito i cavalieri innamorati della principessa salirono in groppa ai loro cavalli, uscirono dal castello attraverso il ponte levatoio, attraversarono la foresta e giunsero alla grotta dove c'erano i briganti guidati dal capo dei briganti.

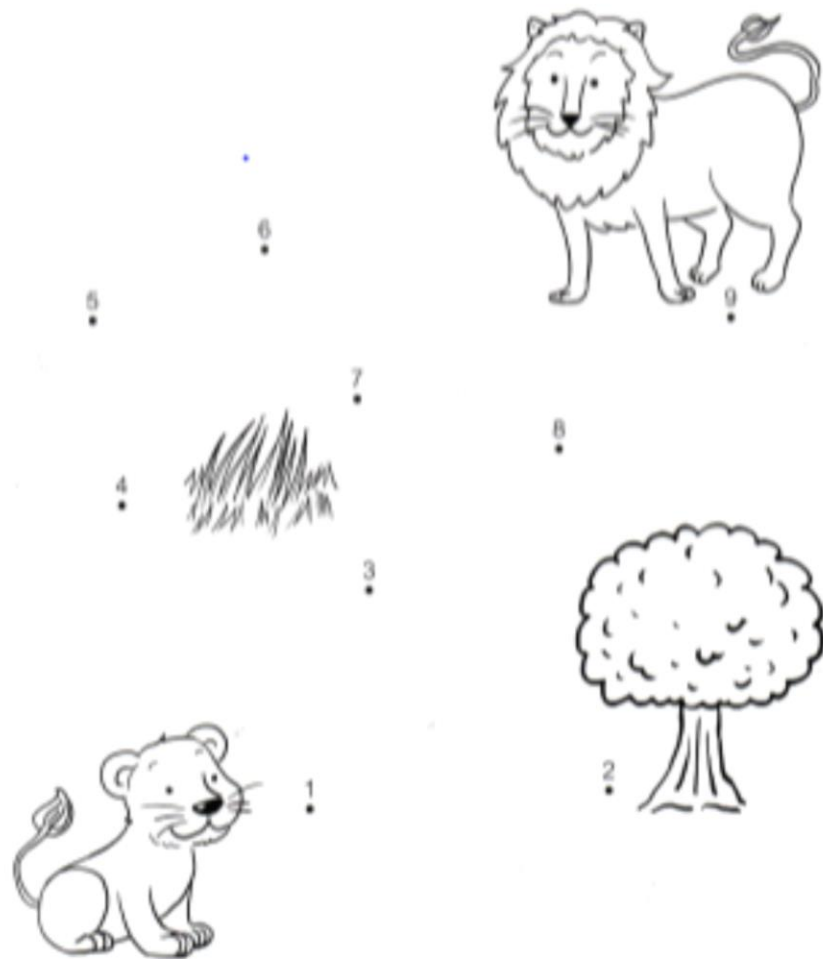
La battaglia fu cruenta, ma alla fine purtroppo furono i briganti a far prigionieri i cavalieri. Lasciarono la grotta e si diressero al castello passando per la foresta; sollevarono il ponte levatoio ed entrati si diressero verso il re e la regina.

Questi dovettero prendere una decisione importante e alla fine, ahimè, diedero in sposa la loro bellissima principessa al capo dei briganti.

UNITÀ 47 SCHEDA DI METACOGNIZIONE

Per fare il gioco -Il capo dei briganti- ho fatto così:	Coloro di rosso la strada che ho scelto.
HO ASCOLTATO TUTTA LA STORIA E HO MIMATO IL MIO PERSONAGGIO QUANDO ERA IL MIO TURNO. 	
HO ASCOLTATO LA STORIA FINO A CHE HO SENTITO IL MIO PERSONAGGIO, POI HO FATTO COME MI ANDAVA. 	
HO ASCOLTATO POCO LA STORIA E HO MIMATO IL MIO PERSONAGGIO QUANDO MI PAREVA. 	

DOV'È IL MIO PAPA



Aiuta il leoncino ad andare dal suo papà,. Collega ogni numero al successivo e scopri il percorso

La freccia del tempo



Tanto
tempo

Il tempo sta
per finire

Tempo
finito

I percorsi e il Gioco del FARO e della Nave



META DI APPRENDIMENTO:

Sviluppare/potenziare lo schema motorio camminare in varie modalità e le abilità di pianificazione

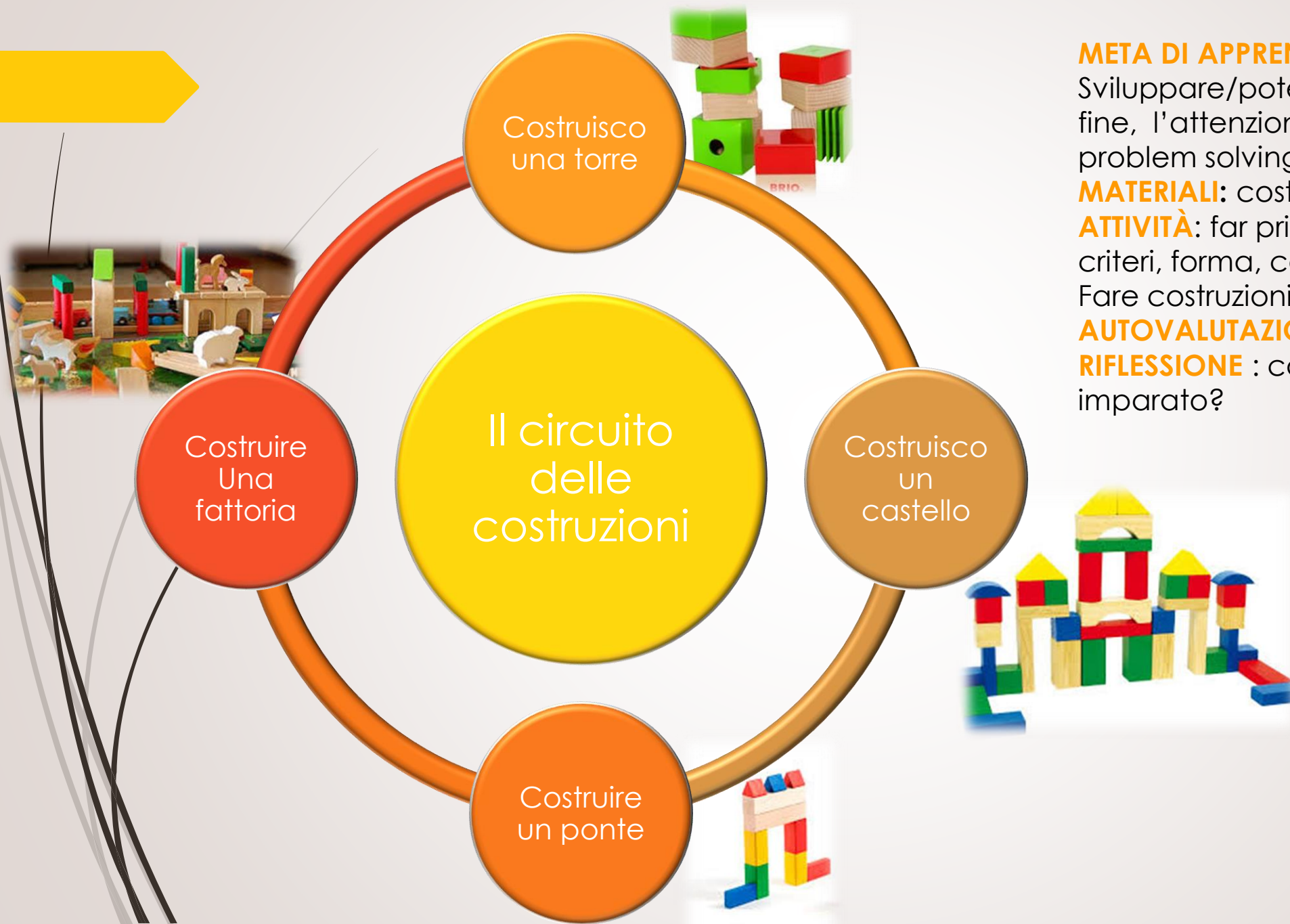
MATERIALI: cerchi, coni tappeti,sedie sgabelli, panche nastro, fischietto

ATTIVITÀ PREPARATORIE: Camminare sedersi a diversi segnali

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato?

RIFLESSIONE: cosa ho provato, cosa ho imparato





META DI APPRENDIMENTO:

Sviluppare/potenziare le abilità di motricità fine, l'attenzione e concentrazione e problem solving

MATERIALI: costruzioni in blocchi

ATTIVITÀ: far prima classificare per vari criteri, forma, colore....

Fare costruzioni indicate nelle varie stazioni

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato?

RIFLESSIONE : cosa ho provato, cosa ho imparato?



Stazione 1

Lento



Stazione 2

Veloce



Stazione 3

Velocissimo



Stazione 4

Lentissimo



META DI APPRENDIMENTO:

Sviluppare/potenziare la capacità coordinativa e di ritmo, di concentrazione e pianificazione

MATERIALI: cerchi, coni, tappeti,palla

ATTIVITÀ PREPARATORIE: ritmi a stazioni

ATTIVITÀ: avvicinarsi e allontanarsi a seconda dei battiti

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato?

RIFLESSIONE: cosa ho provato, cosa ho imparato ?

Attenzione divisa

Favola
intrecciate

Cielo terra
mare

Il gioco del
Filo di lana

Regina
reginella

Gioco delle
macchinine

Palla
congelata

Rosso o
giallo

Sogno di
primavera

un tuffo nel
mare

Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: spostamento dell'attenzione tra due compiti

Il gioco delle favole intrecciate

Obiettivo: riconoscere le parti di due distinte storie lette in modo alternato alzando un cartellino in corrispondenza di una di esse e inibendo la risposta in corrispondenza dell'altra.

Materiali: scheda 1, Allegato, cartoncini, colla

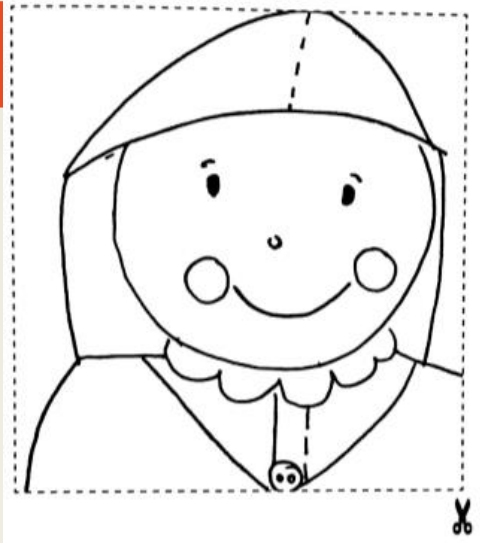
Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula

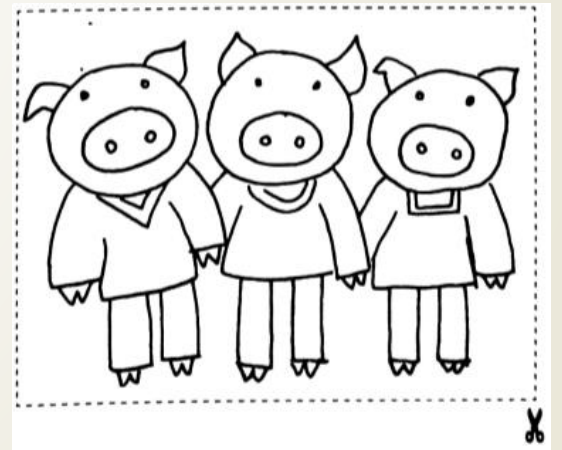
L'insegnante legge in modo alternato due storie conosciute ("Cappuccetto Rosso" e "I tre piccoli porcellini"). I bambini devono alzare di volta in volta il cartoncino che rappresenta i personaggi dell'una o dell'altra, spostando il focus attentivo.





Favole intrecciate: "Cappuccetto Rosso" e "I tre porcellini"

1. C'era una volta una bambina che tutti chiamavano Cappuccetto Rosso
2. C'erano una volta i tre porcellini e la loro mamma
3. Un giorno la mamma chiese alla bambina di portare alla nonna un cestino pieno di dolci.
4. Prima di lasciarla andare, la mamma raccomandò alla bambina di non attraversare il bosco.
5. Un bel giorno i tre fratellini decisero di andare a vivere da soli.
6. Lungo la strada, la bambina si attardò a raccogliere dei fiori per la nonna.
7. Il primo porcellino pensò di costruirsi una casa di paglia.
8. ...



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: spostamento dell'attenzione tra due compiti

Cielo, terra o mare?

Obiettivo: prestare attenzione contemporaneamente a due target e fornire due risposte distinte

Materiali: scheda 1; Allegato

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti o più

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula

In questo caso i bambini devono prestare attenzione a un target unico, ma fornire in risposta a esso due comportamenti diversi. L'insegnante legge un lungo elenco di nomi e i bimbi devono registrare tutte le volte in cui viene nominato un animale. Contemporaneamente, però, devono anche registrare dove vive l'animale: se in cielo, in terra o nel mare.



Scolabus, **pulcino**, bicchiere, orecchio, farmacista, stella, coltello, nuvola, veterinario, **leone**, piede, **elefante**, **rondine**, fiore, montagna, mare, **lumaca**, ombrellone, paletta, secchiello, bicicletta, calciatore, **delfino**, orologio, pennarello, bilancia, forbice, fornaio, **ragno**, **pesc spada**, forchetta, pantaloni, occhiali, quadro, elettricista, **gufo**.

Cielo, terra o mare?

**Per fare il gioco «Cielo, terra o mare?»
ho fatto così:**

**Coloro di rosso la strada
che ho scelto.**



--	--



--	--



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: spostamento dell'attenzione tra due compiti

Il gioco del filo di lana

Obiettivo: *mantenere l'attenzione su un compagno ed eseguire contemporaneamente dei comandi motori*

Materiali: *matassina di lana*

Durata dell'attività: *tempo prevedibile 20 minuti*

Organizzazione del gruppo: *classe*

Luogo: *palestra*

Si tratta di un'attività motoria, da svolgersi in palestra. I partecipanti si dispongono a coppie unite da un filo di lana, di cui ciascuno tiene in mano un capo. I bambini devono prestare attenzione al compagno guardandolo sempre negli occhi e contemporaneamente seguire una serie di comandi motori.



Area generale: controllo dell'attenzione

Area specifica: spostamento dell'attenzione tra due compiti

Regina Reginella

Obiettivo: prestare attenzione contemporaneamente a due target e fornire una risposta diversa a ciascuno di essi.

Materiali: eventuale castello in cartone, ma non indispensabile

Durata dell'attività: tempo prevedibile 45 minuti

Organizzazione del gruppo: non superiore a 10 per evitare tempi troppo lunghi

Luogo: palestra

“Regina Reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello così bello?”

La regina risponde: “2 da formica” o “4 da elefante”

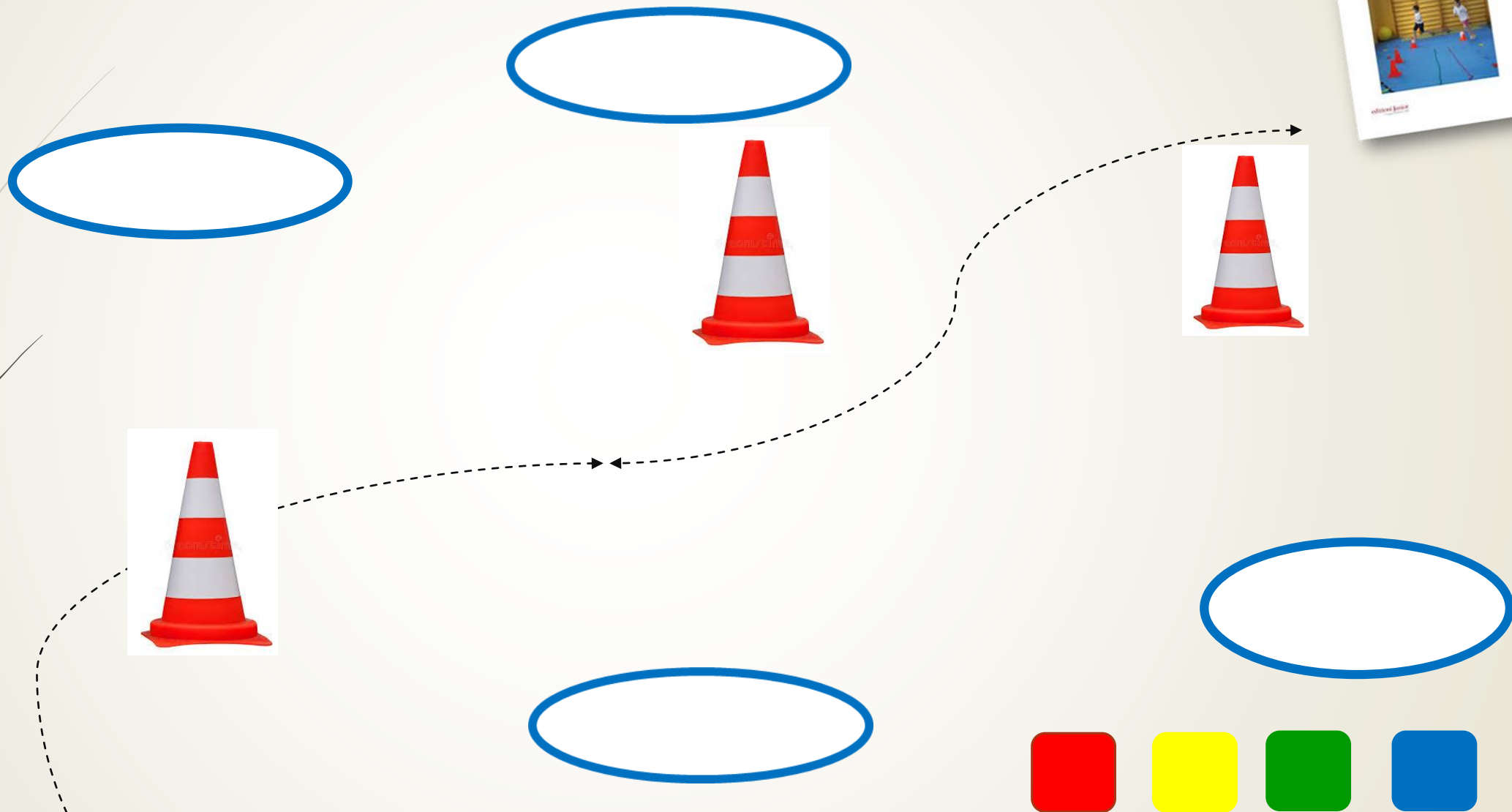
Vince il bambino che arriva per primo al castello della regina. Attenzione perché la regina può indicare anche passi da gambero, in questo caso si ritorna indietro per il numero di passi indicato.

Si tratta di un'attività motoria, da svolgersi in palestra. I partecipanti si dispongono in fila lungo una parete; nella parete opposta, di fronte al gruppo, si dispone la “Reginella” (l'insegnante o un bimbo a rotazione). I bambini devono prestare attenzione ai comandi della “Reginella” facendo il numero di passi indicato e imitando, contemporaneamente, l'andatura dell'animale indicato.





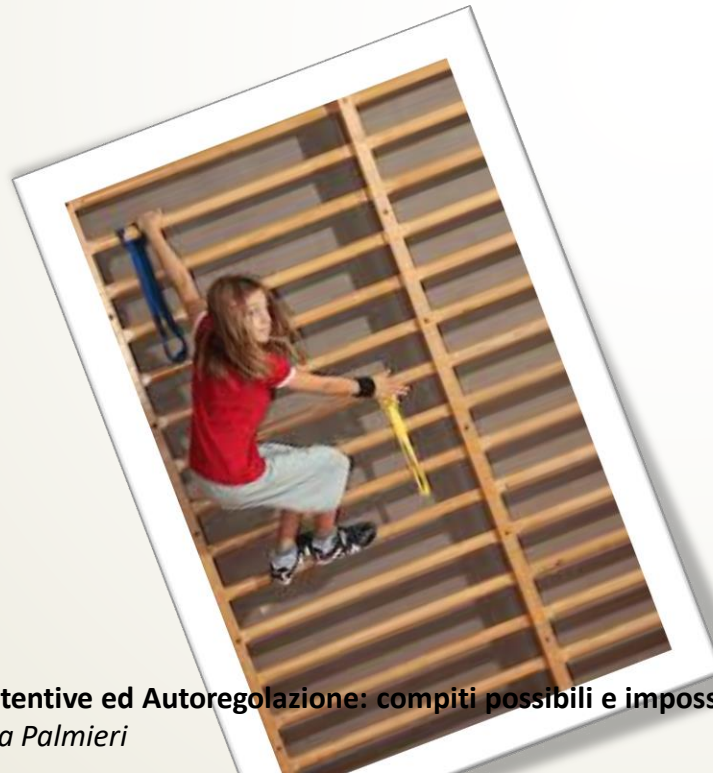
Il gioco delle macchinine



Palla
congelata



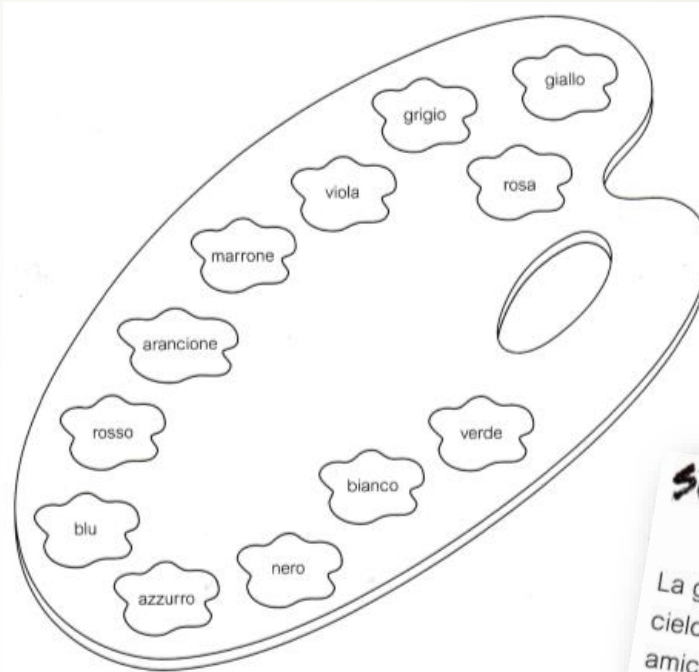
Rosso o
giallo



Ascolta attentamente la storia e segna con una X i colori nominati dalla maestra

UN TUFFO NEL MARE

In una calda giornata d'estate, Rino paperino pensa che un bel tuffo nel mare sia un'ottima idea. Salta sul gommone ROSSO e va al largo.
Con pinne e maschera da sub si tuffa nel mare BLU.
«Che sollievo, che bell'acqua fresca!» Con una giravolta paperesca si spinge sul fondo del mare e con stupore...
«Che VERDE intenso queste alghe, un corallo ROSA pregiatissimo, quel pesce palla GIALLO e AZZURRO: com'è grosso! Oh, una caverna, un buco NERO NERO profondo, molto profondo... dove porterà?»
Sta per entrare in quell'oscurità quando una lunga lunghissima murena MARRONE gli si para davanti spaventandolo.
«Aiuto, un serpente marino! Che bocca grande, sembra affamata, meglio scappare!»
Come un siluro, Rino paperino si dà alla fuga.
Dopo una lunga ma veloce nuotata finalmente è a riva. Trova rifugio e si sente al sicuro tra lo scoglio BIANCO e quello GRIGIO.
Ma... oh-ho! E il canotto?
Rino paperino rimane nascosto, non si muove una piuma.
Rino paperino: il canotto?!
Non risponde. Il suo becco ARANCIONE è congelato dalla paura!
Mi sa che il canotto rimarrà in mezzo al mare per un bel po' di tempo. Rino paperino non ha nessuna intenzione di rivedere quella terribile murena!



SOGNO DI PRIMAVERA

La giornata è meravigliosa. C'è un sole GIALLO splendente, un cielo AZZURRO e l'aria frizzantina fa un certo effetto al nostro amico Rino paperino.
In un battibaleno inforca la sua bicicletta ARANCIONE e parte per una passeggiata nella natura.
Il VERDE delle chiome degli alberi fa ombra sulla stradina di sassi.
Il ROSSO dei papaveri rallegra i campi di frumento e in lontananza un trattore ara un campo MARRONE.
Il profumo della terra e dell'erba appena tagliata penetra nelle narici di Rino paperino, che all'improvviso si ferma e osserva un calabrone NERO danzare in compagnia di una farfalla multicolore.
«Ah, che piacevole sensazione di libertà» sospira.
Sdraiatosi ai piedi di un albero maestoso, si appisola e sogna...
... la sua piccola dimora, sopra a una quercia, con la porta VIOLA, i balconi ROSA e una papera BIANCA sorridente che lo invita a entrare.