

ZUPACK

OVVERO: IL GIOCO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA

6a PUNTATA

SIGLA DI APERTURA

I BAMBINI CORRONO UNA STAFFETTA CON OSTACOLI E PASSAGGI SU PEDANA OSCILLANTE E PASSAGGIO ALLA MARINARA, SALTANO CON LA CORDA E PROSEGUONO DOVENDO SOFFIARE SU DELLE PALLINE DA PING PONG

Intanto Manzi:

Finora abbiamo scoperto insieme come aiutare, attraverso il gioco, un bambino ad essere padrone dei suoi movimenti, conoscere il suo corpo, come dimensione, volume....Oggi esamineremo un altro aspetto:

SU MANZI:

il gioco per aiutare lo sviluppo del pensiero visivo. Iniziamo con un primo esercizio

UN BAMBINO DI SEI ANNI SCEGLIE TRA GLI OGGETTI DI VARIE FORME, UN QUADRATO.

Che cos'è?

Perché dici che è un quadrato?

Disegna la figura che hai preso.....il quadrato.

IL BAMBINO ESEGUE

Come vedete, non è perfetto. Analizziamo che cosa è implicato per la realizzazione di questo esercizio:

IMMAGINE DEL BAMBINO CHE SI AVVICINA DOVE SONO LE FORME E NE SCEGLIE UNA. L'IMMAGINE ORA E' FISSA.

Il primo processo implicato è naturalmente quello motorio

IL BAMBINO STA SCEGLIENDO TRA LE VARIETÀ FORME QUELLA DEL QUADRATO. IMMAGINE FISSA.

Il secondo processo è quello manipolativo

....Che va a completarsi
(l'immagine si mette in moto)
il bambino sta disegnando il quadrato

e infine quello visivo.
Qui incontriamo le prime difficoltà. Il bambino non riesce ancora a percepire uguaglianza e differenza....Occorre sviluppare - con altra parola possiamo dire: educare - il pensiero visivo.

MANZI MOSTRA LA FOTOGRAFIA DI UN GELATO

Non voglio sapere che cos'è. Ditemi solo se è una cosa amara...dolce...fredda....calda....ruvida...pesante...leggera.....profumata....leggera...

RISPOSTE DEI BAMBINI

Le risposte ci mostrano chiaramente che conoscere attraverso la visione, implica aver accumulato delle esperienze. Non saprebbero dire se è freddo o caldo se non avessero esperienza di che cosa è il gelato..... così per dolce....profumato...

MANZI ORA MOSTRA IL SEME DI CACAO

Ora ditemi: è dolce...amaro...caldo...freddo...liscio...ruvido...pesante....leggero....profumato...

RISPOSTE DEI BAMBINI

Come avete potuto notare non avendo avuto esperienze legabili a questo frutto, non sanno che cosa dire. Questo esempio è per dimostrare quanto sia importante per un bambino acquisire il maggiore numero di esperienze possibili. Non dimentichiamo che è proprio attraverso l'esperienza, il linguaggio, la conoscenza che ogni individuo forma i suoi concetti, ossia il suo pensiero; sviluppa la sua intelligenza. Ecco, allora, alcuni giochi per far accumulare esperienze visive.

NELLO STUDIO CI SONO BLOCCHI
 DI COMPENSATO (CUBI E PARAL-
 LELEPIEDI E TRIANGOLI) ALCU
 NI UGUALI, ALTRI UGUALI MA
 COLORATI IN MODO DIVERSO; AL
 TRI PIU' PICCOLI, MA SIMILI...
 MANZI MOSTRA UN BLOCCO

Dovete trovare un blocco simile a
 questo

BAMBINI ESEGUONO. NATURALMENTE
 VERRA' FUORI LA DISTINZIONE TRA
 UGUALE E SIMILE

Che cosa significa uguale?
 Che cosa significa simile?
 Quali blocchi sono simili? (al modello)
 Quali sono uguali?
 Prendete un blocco diverso dal modello
 In che cosa é diverso?

DISCUSSIONE

Se dovessi cercare le uguaglianze o
 le differenze tra una moto e un'auto-
 mobile, chiedersi per prima cosa le dif-
 ferenze. Avendo però a disposizione gli
 oggetti davanti a me, posso anche per-
 mettermi la domanda di trovare i bloc-
 chi uguali.

Importante é vedere qual'é il loro mo-
 do di procedere per conoscere se un og-
 getto é uguale ad un altro....

I BAMBINI CERCANO LE FORME UGUALI E
 LE ACCATASTANO DA UN LATO.

MANZI PRENDE DELLE FORME E LE
MONTA IN UN DETERMINATO MODO.

Osservate bene come sono messe...

MANZI SMONTA I BLOCCHI

Ora montate voi i blocchi ricostruendo la figura che io ho fatto.

I BAMBINI ESEGUONO.
COMMENTI RELATIVI AL LORO LAVORO.

Così abbiamo montato le figure tenendo sempre il lato più largo davanti a voi. Sapreste rimontare la figura facendo in modo che davanti a noi ci sia sempre il lato più stretto dei blocchi?

MENTRE BAMBINI ESEGUONO MANZI DA UN
LATO DELLO STUDIO PREPARA UN PONTE
USANDO TRE BLOCCHI.
POI LI MOSTRA AI BAMBINI.
LO SMONTA
E CHIEDE AI BAMBINI DI RIPRODURLO
I BAMBINI ESEGUONO.

Questo è un aspetto - il più difficile - del gioco visivo: se i bambini sono in difficoltà lasciamo intatto il modello. Come ho già detto, è preferibile partire da un esercizio difficile e passare poi ad uno più semplice... sempre però, che il difficile non sia troppo... difficile!

E passiamo ad un altro gioco: indiv
duare quale blocco entra in un altro,
 senza provare. Solo dopo che i bambi
ni hanno risposto possono provare.

MANZI MOSTRA UN BLOCCO E CHIEDE QUALE,
 TRA QUELLI MESSI A DISPOSIZIONE, può
 entrare nel blocco campione.

I BAMBINI RISPONDONO E POI POSSONO PROVARE

MANZI COSTRUISCE CON I BLOCCHI UNA L
 messa orizzontalmente

Osservate che cosa ho fatto... Ora,
 se io sposto questo modello in fondo
 alla stanza, cambia qualcosa?

BAMBINI RISPONDONO

MANZI SPOSTA LA L IN FONDO ALLO STUDIO

Commenti dei bambini

Se ora metto la figura in posizione
 verticale, così...

MANZI SPOSTA LA L DA ORIZZONTALE IN VERTICALE

... cambia qualcosa?

RISPOSTE DEI BAMBINI

MANZI METTE LA L POSIZIONE OBLIQUA (1a L
 viene fatta poggiare su una lastra tras-
 parente in modo da darle la posizione verticale
 senza incidere sulla posizione del
 1a L)

E se la metto così, obliqua?

Che cosa cambia?

RISPOSTE DEI BAMBINI

E passiamo ad un altro tipo di gioco, conosciuto come giochi di Kim, dal romanzo di Kipling. Ecco: ci sono degli oggetti

SUL TAVOLO VENGONO POSTI OGGETTI DIVERSI - I BAMBINI HANNO UN MINUTO PER OSSERVARLI, POI MANZI COPRE CON UN TELO GLI OGGETTI E NE TOGLIE UNO SPOSTANDO LA POSIZIONE DEGLI ALTRI - POI SCOPRE DI NUOVO GLI OGGETTI

Ne manca qualcuno?...Quale?...

Le varianti di questo gioco sono veramente numerosissime... Mentre ci pensate mostro un gioco che si può fare tranquillamente in classe: la giostra del ciclope.

Un anello di cartone di circa 5 CM DI DIAMETRO VIENE SOSPESO CON UN FILO. I BAMBINI, ARMATI DI UN BASTONCINO SOTTILE, HANNO TUTTI UN OCCHIO BENDATO (tutti il sinistro). A TURNO SI METTONO AD UNA DISTANZA DI CIRCA 50 CM DALL'ANELLO E IN POSIZIONE TALE DA AVERLO DI PROFILO. OGNI GIOCATORE DEVE INFILARE IL BASTONCINO NELL'ANELLO FACENDO UN SOLO MOVIMENTO. PUO' EFFETTUARE TRE TENTATIVI.

Passiamo ad un altro gioco, che ci consente di migliorare il concetto di parte e tutto.

MANZI PREPARA UNA FIGURA, CON BLOCCHI, A FORMA DI S.

I BLOCCHI USATI SONO CUBI TRIANGOLI E PARALLELEPIPEDI.

I BAMBINI SONO INVITATI A SEGNARE IL PERIMETRO DELLA FIGURA.

MANZI POI TOGLIE I BLOCCHI LI MESCOLO CON ALTRI E POI INVITA UN BAMBINO A RICOSTRUIRE IL MODELLO SEGUENDO IL PERIMETRO DEL CONTORNO.

I BAMBINI ESEGUONO.

Se questo esercizio risulta difficile, demarchiamo il perimetro di ogni blocco e....

L'OPERAZIONE VIENE ESEGUITA E I BAMBINI CHE AVEVANO INCONTRATO DELLE DIFFICOLTA' VENGONO CHIAMATI A RICOSTRUIRE LA FIGURA.

Un altro esercizio, che risulterà poi di grande aiuto per lo studio della matematica è il seguente:

MANZI PREPARA UN MODELLO CON DEI BLOCCHI

Ossevate bene il modello. Ora dovete rifarlo, ruotando la figura, però. So bene che è un esercizio abbastanza difficile. Questa volta è proprio necessario iniziare con modelli semplici.

I BAMBINI ESEGUONO.
COMMENTI SUL LORO LAVORO.

Un altro tipo di esercizio: sul foglio grande é stato disegnato un modello. Dovete riprodurlo con i blocchi.

MENTRE I BAMBINI ESEGUONO

Questa attività migliora il concetto di riprodurre guardando un oggetto posto in verticale. Un altro passo avanti per lo sviluppo visivo, o meglio, del pensiero visivo, possiamo farlo con giochi del tipo: come vedete quest'oggetto che é dall'altra parte?

UNA SEDIA DI PAGLIA E SUL SEDILE E' STATO POSTO UN ORSACCHIOTTO DI PEZZA. LA FACCIA DELL'ORSACCHIOTTO E' DI FRONTE A CHI DEVE PARLARE.
UN BAMBINO SI PONE DIETRO LA SEDIA UN ALTRO DAVANTI ALLA SEDIA. QUEL CHE STA DAVANTI DEVE DIRE COME VEDE LA SEDIA E L'ORSACCHIOTTO.
IL COMPAGNO CHE E' DIETRO LA SEDIA. QUESTI DIRA' ALLA FINE SE E' VERO O NO. POI SI INVERTONO LE PARTI.
CHI E' DIETRO LA SEDIA DEVE DIRE COME LA VEDE QUELLO CHE STA DAVANTI E COME VEDE L'ORSACCHIOTTO.

Questo é uno dei giochi per sviluppare il senso della prospettiva del bambino. Di questi esercizi se ne possono fare diversi tipi. Ad esempio, fare delle figure con del fil di ferro, o plastica dura.....

MANZI MOSTRA DELLE FIGURE IN PLASTICA TRASPARENTE.

FA VEDERE CHE SONO PERFETTAMENTE UGUALI, POI AD OGNUNA UNA POSIZIONE DIVERSA NELLO SPAZIO (DONDOLANTE, ORIZZONTALE, VERTICALE, INCLINATA....)

Che cosa cambia?

Cambia la forma?

Perché cambia o non cambia?

Questo tipo di esercizio aiuta il bambino a scoprire che un oggetto o meglio, la forma di un oggetto resta costante indipendentemente dalla sua posizione nello spazio.

Ma l'ombra?

RISPOSTE DEI BAMBINI

LE FORME VENGONO ILLUMINATE CON INCLINAZIONE DI LUCE DIVERSA

Se cambia l'ombra, cambia anche la forma della figura, dell'oggetto o no?

E per concludere, un gioco di movimento, di quelli che tutta la classe può effettuare per un momento di distensione tra un'attività ad un'altra. E' una delle solite staffette: si deve correre in coppia.

DUE SQUADRE.

OGNI SQUADRA E' SUDDIVISA IN COPPIE
LE PRIME DUE COPPIE HANNO UNA MELA
CHE SOSTENGONO SOLO COLLE TESTE
LEGGERMENTE INCLINATE.

DEVONO RAGGIUNGERE IL PUNTO STABILITO
E TORNARE INDIETRO SENZA FAR CADERE LA
MELA. LA MELA NON PUO' ESSERE TOCCATA
CON LE MANI SE CADE, SI DEVE RIMETTE-
RE AL POSTO E SOLO ALLORA SI POTRA'
RIPRENDERE LA CORSA. TORNANDO INDIETRO
SI PASSERA' LA MELA AI COMPAGNI DELLA
SQUADRA.

Con il gioco della mela, siamo giunti
alla sintesi. Ai vari giochi di movi-
mento aggiungiamo, questa volta, i
giochi che aiutano lo sviluppo del pen-
siero visivo.

Abbiamo visto che deve riconoscere for-
me uguali e forme simili

BAMBINI CON BLOCCHI MENTRE PROVA A
SCOPRIRE SE SONO UGUALI O NO.

Imparare a ricostruire una figura ri-
copiandola

BAMBINI CHE RIMONTANO DEI BLOCCHI CO-
ME QUELLI MESSI DA MANZI

Ricostruire una figura ricordandola

COSTRUZIONE DEL PONTE SENZA AVERE IL
MODELLO

Individuare quale oggetto puo' entra-
re in un altro

BAMBINI CHE STANNO INDICANDO

QUALI BLOCCHI POSSONO ENTRARE NEL
BLOCCO PRESENTATO COME MODELLO

Scoprire se cambia qualcosa mettendo
il modello in un altro posto

IMMAGINI RELATIVE

mettendo il modello verticalmente

IMMAGINE RELATIVA

mettendo il modello obliquamente

IMMAGINE RELATIVA

Ho accennato appena a quella inesau-
ribile fonte di giochi di Kim per
abituare all'osservazione

GIOCO DI KIM = PRIMA GLI OGGETTI
AL COMPLETO
POI GLI OGGETTI SPOSTATI E CON
OGGETTO MANCANTE

Giochi che ci consentono di miglio-
rare il concetto di parte e di tutto

SEQUENZA BLOCCHI AD S

Semplificazione del gioco se dovesse
risultare difficile

IMMAGINI RELATIVE ALLA DEMARCAZIONE
DEL PERIMETRO DEL BLOCCO S

Rotazione di una figura

BAMBINI CHE SPOSTANO IL MODELLO
FACENDOLO RUOTARE

E giochi per migliorare il concetto di riproduzione guardando un oggetto posto in verticale.

BAMBINI CHE RIPRODUCONO IL MODELLO

E il gioco : come vede l'oggetto chi é dall'altra parte?

LA SEQUENZA DELLA SEDIA DI PAGLIA

Giochi per scoprire se la forma di un oggetto cambia o no se cambia la posizione nello spazio

SEQUENZA RELATIVA

Nel prossimo incontro parleremo ancora del pensiero visivo, soffermandoci anche su giochi che possono aiutare lo sviluppo uditivo.

BAMBINI CHE CREANO FIGURE CON I BLOCCHI
SIGLA DI CHIUSURA