



**Emotional Empathic Proximal Learning Educational Environment**  
**PEARL**  
**2018-1-IT02-KA201-048515**

# **IO 5 - Toolkit of Educational activities**

"Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori; la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso possa essere fatto delle informazioni in essa contenute."



## Indice

Introduzione.....	4
PEARL Approccio Pedagogico.....	4
Emozioni Educanti.....	4
<i>Il gioco e le emozioni educanti.....</i>	5
Ambiente educativo di apprendimento prossimale empatico.....	5
Il valore dei ruoli.....	6
Il ruolo dell'insegnante.....	7
Inclusione dei bambini con disabilità.....	7
Attività sperimentali sviluppate per la validazione.....	8
Attività sperimentali per bambini di 0-2 anni.....	9
Costruiamo! - un bambino.....	9
Costruiamo! - gruppo.....	11
Attività sperimentali per bambini di 3-4 anni.....	14
Frase Pazzo - Gruppo con il robot.....	14
Frase Pazzo - Gruppo senza robot.....	22
Frase Pazzo - un bambino con il robot.....	27
Frase Pazzo - Un bambino senza robot.....	33
Attività sperimentali per bambini di 5-6 anni.....	37
Il segreto sta negli amici del numero - gruppo con il robot.....	37
Il segreto sta negli amici del numero - gruppo senza robot.....	44
Il segreto sta negli amici del numero - un bambino con il robot.....	49
Il segreto sta negli amici del numero - un bambino senza robot.....	55
Presentazione delle attività educative PEARL.....	59
Attività PEARL per bambini da 0 a 2 anni.....	59
Sassolini amici - un bambino.....	59
Sassolini amici - Gruppo.....	61
Giardino Aromatico - un bambino.....	63
Giardino aromatico - gruppo.....	64
Lanciare palline nell'acqua - un bambino.....	66
Lanciare palline nell'acqua - gruppo.....	68
Attività PEARL per i bambini di età dai 3 ai 4 anni.....	71
Animali e cuccioli di animali - Gruppo senza robot.....	71
Animali e cuccioli di animali - Gruppo con robot.....	72
Dov'è la mela? - Gruppo senza robot.....	74
Dov'è la mela? - Gruppo con robot.....	76
Prato primaverile nel cortile della scuola - Gruppo con robot.....	78
Segui il ritmo - Gruppo senza robot.....	79
Segui il ritmo - Gruppo con robot.....	82
Il gioco del riciclo - Gruppo senza robot.....	86
Il gioco del riciclo - Gruppo con robot.....	89
Sequenze di forme - gruppo senza robot.....	94
Sequenze di forme - gruppo con robot.....	96
Scrivi il tuo nome usando i magneti - gruppo con robot.....	98
Storia di una lumaca - gruppo senza robot.....	101
Storia di una lumaca - Gruppo con robot.....	106
Attività PEARL per bambini dai 5 ai 6 anni.....	112



Viaggio nella capitale - Gruppo senza robot.....	112
Un viaggio nella capitale - Gruppo con robot.....	115
Da' un nome all'albero - gruppo senza robot.....	119
Da' un nome all'albero- gruppo con robot.....	120
Professioni - Gruppo senza robot.....	121
Professioni - Gruppo con robot.....	123
Lettere maiuscole e minuscole - gruppo senza robot.....	126
Lettere maiuscole e minuscole - gruppo con il robot.....	128
Clock Clock! - gruppo senza robot.....	131
Clock Clock! - gruppo con il robot.....	133
Conta i frutti - gruppo senza robot.....	137
Conta i frutti - gruppo con il robot.....	139
Danza con le carte - gruppo senza robot.....	142
Danza con le carte - gruppo con il robot.....	143
Riordina gli avvenimenti - gruppo senza robot.....	145
Riordina gli avvenimenti - gruppo con il robot.....	148
Tieni a mente! - gruppo senza robot.....	153
Tieni a mente! - gruppo con il robot.....	156
Ricicla i materiali - gruppo senza robot.....	160
Ricicla i materiali - gruppo con il robot.....	167
La simmetria della farfalla - gruppo senza robot.....	173
Classificazione di figure geometriche - gruppo senza robot.....	177
Classificazione di figure geometriche - gruppo con il robot.....	179
Hansel e Gretel, trova la strada di casa - gruppo senza robot.....	181
Hansel e Gretel, trova la strada di casa - gruppo con il robot.....	184
Il robot arrampicatore - gruppo con il robot.....	187



## Introduzione

Il modello per l'educazione della prima infanzia che sarà sperimentato e validato scientificamente dal progetto europeo Erasmus + KA 201 PEARL "Emotional Empathic Proximal Learning Educational Environment" (Ambiente di apprendimento educativo prossimale emotivo ed empatico) deriva dall'idea di favorire la crescita dei bambini attraverso un ambiente di apprendimento prossimale empatico ed emotivo basato su attività di gruppo. Il modello si rivolge a bambini di età compresa tra 0 e 6 anni. Con la partecipazione degli esperti delle istituzioni partner provenienti da Italia, Lituania, Spagna e Turchia, PEARL rappresenta il punto di incontro internazionale della ricerca neuro-psico-pedagogica e delle istituzioni educative, per costruire una rete che coinvolga il mondo accademico, le organizzazioni di formazione degli insegnanti, le organizzazioni educative e le scuole per la promozione di modelli educativi che favoriscano l'acquisizione di competenze pro-sociali e di apprendimento prossimale empatico ed emotivo.

I primi 6 anni di vita dovrebbero essere un periodo in cui i bambini abbiano la possibilità di sperimentare e sviluppare liberamente tutte le loro capacità e la fiducia in se stessi, per poter entrare nel mondo educativo della scuola primaria con il giusto atteggiamento. L'ambiente in cui i bambini dovrebbero crescere è rispettoso dell'individuo e allo stesso tempo facilita il rapporto con gli altri, stimolando l'apertura alle capacità di ognuno per raggiungere un obiettivo comune. La classe prescolare dovrebbe essere esempio per una società inclusiva, in cui tutti gli individui possano dare il loro contributo.

Il modello PEARL si concentra sul gruppo, sulle relazioni tra pari e sullo sviluppo di emozioni empatiche per la creazione di uno spazio di apprendimento prossimale. L'obiettivo principale del modello educativo è l'impatto emotivo positivo sui processi educativi e di apprendimento, attraverso l'uso di elementi legati alla natura e della robotica educativa per i valori pro-sociali (cooperazione, empatia, aiuto reciproco, ecc.).

Il progetto ha sviluppato e validato un nuovo modello educativo inclusivo basato su fondamenti teorici neuro-psico-pedagogici che combinano la ricerca accademica (Vygotsky, Piaget, Montessori, pedagogia metacognitiva, apprendimento prossimale, co-strutturalismo, costruttivismo ambientale e relazionale) con moderne strategie educative come l'apprendimento tra pari, l'apprendimento cooperativo, il costruttivismo.

## PEARL Approccio Pedagogico

### Emozioni Educanti

Uno dei concetti chiave dell'approccio pedagogico PEARL è quello relativo alle Emozioni Educanti.

Le Emozioni Educanti, come per esempio gioia, fiducia, interesse, serenità, sono quelle che portano al benessere del bambino, che ne facilitano lo sviluppo armonico e che stimolano il processo educativo.



Le emozioni educanti si sviluppano in relazione al gruppo e all'ambiente. Crescere e apprendere in un ambiente educativo positivo, empatico ed emotivo consente ai bambini di sviluppare una migliore conoscenza di sé e di aumentare le proprie capacità sociali e relazionali. Uno degli elementi fondamentali per lo sviluppo delle emozioni educanti è, quindi, un ambiente che faciliti la relazione con l'altro, che stimoli scambi rispettosi delle capacità di ogni bambino; un ambiente empatico che accolga i bambini, li renda liberi di esprimersi al meglio delle proprie capacità e in cui imparino ad manifestare le proprie emozioni e a riconoscere quelle degli altri.

Durante un'esperienza positiva, il cervello rilascia neurotrasmettitori che stimolano la salute, facilitano la memorizzazione dell'evento e sviluppano la crescita neurologica. I segnali neurochimici inducono una ripetizione dell'esperienza. Un'esperienza educativa positiva porta ad un apprendimento più duraturo. La creazione di un ambiente positivo, emotivo ed empatico che metta i bambini in uno stato d'animo positivo conduce quindi a un miglioramento della salute e dell'apprendimento del bambino

### ***Il gioco e le emozioni educanti***

Nella prima infanzia (e anche successivamente) l'educazione dovrebbe essere legata alle emozioni positive e uno degli elementi che più le favorisce è il gioco. Poiché le emozioni educanti consistono in ciò che dona una sensazione di benessere al bambino, il gioco è uno degli elementi più utili ai fini dell'applicazione di questo approccio. Giocare non è solo divertirsi. Attraverso il gioco il bambino può sperimentare nuovi percorsi cognitivi, esplorare in sicurezza i propri limiti, rafforzare le abilità, superare la paura dell'errore e del giudizio, rafforzare le abilità sociali (e pro-sociali)...

Il gioco è un regolatore naturale delle relazioni sociali ed è fondamentale che il suo valore educativo sia tenuto in grande considerazione non solo nella prima infanzia. Durante il gioco sociale, i bambini sviluppano la capacità di controllare se stessi e le proprie reazioni. Nel gioco ci sono regole che devono essere osservate, ma nello stesso tempo il gioco è caratterizzato da fantasia e creatività; permette tra l'altro l'acquisizione progressiva della capacità di stare in gruppo e di sviluppare un pensiero divergente e creativo.

## **Ambiente educativo di apprendimento prossimale empatico**

Il gruppo è uno degli elementi fondamentali nello sviluppo delle emozioni educanti perché amplia la gamma delle emozioni dell'individuo. Il gruppo diventa un corpus sociale, con cui affrontare le difficoltà e imparare gli uni dagli altri. Questo aspetto si definisce "Ambiente di apprendimento prossimale". Rappresenta un'evoluzione del concetto di Zona di Sviluppo Prossimale di Vygotsky. È una trasmissione, che avviene nel gruppo, di conoscenze, responsabilità, ruoli e intuizioni, dove la peer education diventa un processo di apprendimento collettivo ed evolutivo. Il concetto di prossimità non è più solo mentale/cognitivo, ma assume anche il significato concreto di vicinanza. La relazione di gruppo, nello spazio reale della classe in cui i bambini agiscono e giocano, favorisce e alimenta il potenziale sviluppo delle capacità e abilità di ciascun bambino.



Le relazioni di gruppo stimolano le capacità, come la collaborazione e la comunicazione positiva, facilitano il sostegno tra pari (scaffolding) e l'aiuto reciproco. Questo apprendimento avviene in modo giocoso e naturale, sviluppando atteggiamenti di ascolto reciproco. Gli attributi di empatia e pro-attività si rafforzano senza interventi esterni, ma grazie alle dinamiche che si instaurano tra i partecipanti. Nel cooperare per un obiettivo comune, i bambini imparano a mettere i bisogni del gruppo prima dei propri e questa è la base per il comportamento pro-sociale. Il rispetto e la comprensione degli aspetti emotivi è fondamentale nell'ambiente educativo di apprendimento prossimale, per questo abbiamo sottolineato l'importanza di creare un'atmosfera empatica. Tutti i bambini devono sentirsi compresi e rispettati nell'espressione dei propri sentimenti.

Il gruppo inoltre agisce come motore dell'esperienza di apprendimento: la frustrazione nell'affrontare le difficoltà è condivisa (e quindi vissuta meglio), i bambini con maggiori capacità diventano un esempio da seguire, gli scambi comunicativi rendono l'esperienza più ricca e stimolante. emergono dinamiche di vicinanza ed estraneità, inclusione ed esclusione, che intensificano le emozioni e strutturano la personalità del bambino.

Quando le attività di gruppo sono progettate pensando allo sviluppo di emozioni educanti, si sviluppa tra i membri un atteggiamento positivo, che porta poi all'espressione di sostegno verso i bambini con maggiori difficoltà: un ambiente positivo fondato su esempi positivi porta allo sviluppo di atteggiamenti altrettanto positivi.

### ***Il valore dei ruoli***

L'ambiente educativo deve sia facilitare l'apprendimento prossimale, che essere pensato e strutturato al fine di favorire l'aspetto relazionale. Per sviluppare un ambiente educativo basato sulle emozioni educanti, che faciliti le dinamiche relazionali del piccolo gruppo, l'insegnante può creare ruoli per i bambini durante le attività educative.

Il ruolo fornisce al bambino riferimenti chiari riguardo a cosa fare; gli viene assegnato un compito ma allo stesso tempo la libertà di agire e decidere come svolgerlo; i ruoli consentono inoltre una maggiore chiarezza all'interno del gruppo, favorendo la relazione; la rotazione dei ruoli permette al bambino di sperimentare diverse responsabilità, di mostrare i propri punti di forza e di migliorare determinate abilità. I ruoli forniscono una struttura flessibile che supporta il bambino nella sperimentazione delle abilità sociali.

L'acquisizione di un ruolo, per un bambino, non è cosa semplice; significa avere una posizione distintiva nella "microsocietà" del gioco, che si estenderà poi nella macrosocietà reale. L'attribuzione di un ruolo in un contesto di gioco facilita l'inclusione di tutti, anche di chi è timido o ha difficoltà, poiché ogni membro del gruppo ha un compito e quindi questa attribuzione mette tutti sullo stesso piano. Il ruolo è anche un elemento di accettazione da parte del gruppo e di assunzione di impegno verso gli altri. Ciò è legato alle regole e alla funzione del gioco stesso, poiché nella distribuzione dei compiti legati all'uso del robot o al gioco, ogni bambino ha una responsabilità nei confronti degli altri insieme a un obiettivo di gioco. Grazie al ruolo svolto, un bambino impara a far parte del gruppo e comprende come può aiutare gli altri.



## Il ruolo dell'insegnante

Il ruolo dell'insegnante si estende da colui che promuove la conoscenza a colui che diviene garante delle regole e dei ruoli assunti nelle varie attività. L'insegnante inizialmente è una guida, ma poi diventa semplicemente un facilitatore, cioè un attento accompagnatore nel processo di apprendimento e di crescita che ha luogo nel gruppo. In qualità di facilitatore, l'insegnante incarna un modello adulto più vicino e più accessibile ai bambini. Pertanto, essi imparano a relazionarsi in modo meno ansioso o critico con le novità e le incognite, prendendo esempio dal suo atteggiamento aperto, curioso e non giudicante.

L'insegnante svolge anche funzione di supporto, secondo aspetti e parametri che devono essere condivisi, in modo che ogni allievo sappia il motivo per cui gli è stato assegnato un determinato ruolo e l'importanza che questo ha nel gruppo.

Il tipo di risposta dei bambini (funzionale o disfunzionale) quando commettono un errore dipende principalmente dal clima sociale ed emotivo della classe. Gli insegnanti determinano il clima sociale ed emotivo di una classe in larga misura attraverso il dialogo, il tono di voce, le espressioni facciali e le norme che stabiliscono nella classe stessa. L'insegnante sospende ogni giudizio sui risultati raggiunti dai bambini. Essi non devono avere aspettative riguardo alla correttezza dei propri risultati. L'accettazione dell'errore come parte del processo di apprendimento è fondamentale. Può capitare che gli insegnanti involontariamente comunichino ai bambini, con il loro comportamento non verbale e paraverbale, la propria preoccupazione per l'errore o l'aspettativa che una determinata cosa venga svolta in modo corretto. In questo modo però i bambini imparano che commettere errori è sbagliato e ciò può bloccare la loro inclinazione a tentare cose nuove.

## Inclusione dei bambini con disabilità

Uno degli elementi fondamentali per promuovere un modello pedagogico basato sull'ambiente di apprendimento prossimale empatico è l'importanza attribuita all'inclusione dei bambini con disabilità nel gruppo dei coetanei.

Integrazione viene spesso confusa con inclusione. Nel primo caso, i bambini con disabilità e difficoltà condividono gli spazi educativi con gli altri; ma nell'idea di inclusione esiste una reale partecipazione al processo educativo comune con uno scambio comunicativo, relazionale ed educativo di emozioni, che porta allo sviluppo e alla crescita di tutto il gruppo dei bambini. La relazione inclusiva, infatti, risulta un vantaggio sia per i bambini con disabilità - che saranno più motivati ad apprendere e rafforzeranno le proprie capacità comunicative, psicofisiche e cognitive - sia per i loro compagni di classe, che svilupperanno capacità pro-sociali di rispetto, accettazione della diversità, sostegno ed ascolto empatico.

Promuovere l'inclusione fin dalla tenera età ha un impatto permanente sui bambini e porta alla creazione di una società più inclusiva ed attenta ai bisogni di tutti i suoi membri.

Per facilitare il percorso verso l'inclusione, il modello PEARL si affida all'uso di robot educativi che facilitano la relazione (come sopra descritto) e che rappresentano un mezzo ludico attraverso il quale i bambini possono comunicare oltre le parole.



## Attività sperimentali sviluppate per la validazione

Le seguenti attività sono state sviluppate dagli esperti dei partner per la fase di validazione, secondo la struttura del progetto sperimentale:

- **Bambini di 0-2 anni:**

- un bambino che gioca con l'insegnante
- gruppo di bambini che giocano insieme

- **Bambini di 3-4 anni:**

- un bambino che gioca con il robot
- un bambino che gioca senza robot
- un gruppo di 5 bambini che giocano senza robot
- un gruppo di 5 bambini che giocano con il robot

- **Bambini di 5-6 anni:**

- un bambino che gioca con il robot
- un bambino che gioca senza robot
- un gruppo di 5 bambini che giocano senza robot
- un gruppo di 5 bambini che giocano con il robot



## Attività sperimentali per bambini di 0-2 anni

Costruiamo! - un bambino	
<b>FASCIA D'ETA'</b>	0/2 anni
<b>Attività per...</b>	Un bambino
<b>Autore</b>	Panevezio r. Velzio kindergarten "Sypsenele", Lituania
<b>DURATA:</b>	<u>Non c'è limitazione di tempo</u> per completare l'attività per il bambino o il gruppo.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<p>Mattoncini da costruzione di colori diversi.</p> 
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Un set di mattoncini di legno L'insegnante costruisce una struttura con 5-6 mattoncini. Il bambino ripete le azioni dell'insegnante.</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p><u>Il compito:</u> copiare la struttura costruita dall'insegnante <u>Abilità da sviluppare:</u> attenzione, abilità di motricità fine, percezione visiva. <u>Attività:</u> L'insegnante spiega al bambino cosa ha intenzione di costruire. L'insegnante prende mattoncini di legno di colori diversi e crea lentamente una struttura con 5-6 mattoncini. Dapprima l'insegnante mostra come mettere un mattoncino sopra l'altro e poi a sistemare i mattoncini togliendo la mano senza urtarli per sviluppare la motricità fine. La struttura finale sarà una pila di mattoncini colorati. Dopo averla costruita, l'insegnante chiede al bambino di copiarla e di sviluppare la propria struttura accanto a quella già costruita. L'insegnante osserva il bambino e, se necessario, lo incoraggia a terminare il compito (per es. costruendo una ulteriore pila di mattoncini). Dopo che il bambino ha completato l'attività, l'insegnante lo loda per i suoi sforzi e per il risultato ottenuto. <b>Per la sfida: 1) Usare Mattoncini per fare dei Modelli (sono possibili diversi livelli di difficoltà).</b> L'insegnante mostra come costruire una struttura con mattoncini</p>



	<p>di colori specifici e chiede al bambino di copiarla (per es. la fila centrale è solo di mattoncini rossi (figura a sinistra) oppure tutte le file sono di colori diversi (figura a destra)).</p>  <p><b>2) Usare dimensioni, forme, e persino modelli di mattoncini diversi per creare figure.</b></p> 
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Impara a copiare, osservare, sperimentare. Guarda e copia dagli amici o attende incoraggiamento dall'adulto. Quando lavora, esprime le proprie emozioni con suoni, parole gesti, espressioni del viso.</p>
<p><b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b></p>	<p>Insegnante-iniziatore, osservatore, aiutante. Insegnante-iniziatore: Costruisce la pila di mattoncini di legno come esempio, chiede al bambino di copiarla. Commenta le azioni del bambino, lo incoraggia ad esprimersi. Parla al bambino delle impressioni ed esperienze al termine dell'attività. L'insegnante è un osservatore: il bambino opera in modo indipendente, scoprendo le proprie modalità di azione. Insegnante-aiutante: incoraggia e dà il proprio aiuto se necessario e fornisce un esempio ulteriore.</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	<p>-</p>
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p>La ricerca (Ellis-Rech et al., 2020) ci dice che le prime esperienze con i mattoncini stimolano lo sviluppo di abilità spaziali, linguistiche, cognitive e di problem solving. Tutti questi sono elementi costitutivi base per attività di livello superiore come lettura, scrittura, funzionamento esecutivo, matematica e abilità comunicative. Costruendo con i mattoncini, i bambini stabiliscono concetti di causa ed effetto (quella torre cade se la costruisco</p>



	<p>troppo alta), ragionamento (devo posizionare i mattoncini l'uno sull'altro in modo che non cadano) e creatività, autostima, concetti STEAM, matematica precoce, linguaggio e pianificazione motoria.</p> <p>Criteri che potrebbero essere coinvolti nella valutazione: Il tempo dedicato a ciascuna attività da un singolo bambino e dal gruppo di bambini. Insieme di emozioni: mimica, gesti, voce, altre azioni per esprimere i sentimenti vissuti. Numero di parole o altre espressioni linguistiche utilizzate. Conformità della pila costruita dai bambini a quella costruita dagli insegnanti. (Imparare ad imparare: provare a rifare con successo)</p>
<b>Eventuali riferimenti</b>	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i> . <a href="https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706">https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706</a>

<b>Costruiamo! - gruppo</b>	
<b>FASCIA D'ETA'</b>	0/2 anni.
<b>Attività per...</b>	Gruppo
<b>Autore</b>	Panevezio r. Velzio kindergarten "Sypsenele", Lituania
<b>DURATA:</b>	Non c'è limitazione di tempo per completare l'attività per il bambino o il gruppo.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<p>Mattoncini da costruzione di colori diversi.</p> 
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Un set di mattoncini di legno Un gruppo di 2-3 insegnanti formano un team per costruire una struttura di 5-6 (o più) mattoncini. Un gruppo di 5 bambini ripete le azioni del gruppo di insegnanti.</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p><u>Il compito:</u> copiare la struttura costruita dal gruppo di insegnanti. <u>Abilità da sviluppare:</u> attenzione, abilità di motricità fine, percezione visiva, abilità socio-emotive. Activities: Il gruppo di insegnanti spiega ai bambini ciò che hanno intenzione di costruire in team. Gli insegnanti a turno iniziano a costruire una struttura, spiegando passo dopo passo cosa stanno facendo e</p>



come metteranno I mattoncini uno sull'altro. Il gruppo di insegnanti costruisce una pila di mattoncini di legno di diversi colori usando 5-6 mattoncini. Dapprima ogni insegnante mostra come mettere un mattoncino sopra l'altro e poi a sistemare i mattoncini togliendo la mano senza urtarli per sviluppare la motricità fine. La struttura finale sarà una pila di mattoncini colorati. Dopo averla costruita, un insegnante del gruppo chiede ai bambini di copiarla e di sviluppare la propria struttura accanto a quella già costruita. L'insegnante osserva il processo di apprendimento del gruppo nel suo insieme e, separatamente, di ogni bambino all'interno del gruppo. Se necessario, gli insegnanti incoraggiano i bambini a terminare il compito (per es. costruendo una ulteriore pila di mattoncini). Dopo che l'attività è stata completata, il gruppo degli insegnanti inizia a costruire un'altra pila di mattoncini e chiede ai bambini del gruppo di copiarla. Una volta completata l'attività da parte dei bambini, gli insegnanti li lodano per i loro sforzi e per i risultati ottenuti.

**Per la sfida: 1) Usare Mattoncini per fare dei Modelli (sono possibili diversi livelli di difficoltà).**

L'insegnante mostra come costruire una struttura con mattoncini di colori specifici e chiede al bambino di copiarla (per es. la fila centrale è solo di mattoncini rossi (figura a sinistra) oppure tutte le file sono di colori diversi (figura a destra)).



**2) Usare dimensioni, forme, e persino modelli di mattoncini diversi per creare figure.**



**RUOLI dei  
BAMBINI**

Imparano a copiare, a motivare, a contribuire.  
Guardano e copiano dagli amici o attendono incoraggiamento



	dall'adulto. Quando lavorano, esprimono le proprie emozioni con suoni, parole gesti, espressioni del viso.
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b>	Insegnante-iniziatore, osservatore, aiutante. Insegnante-iniziatore: Costruisce la pila di mattoncini di legno come esempio, chiede al bambino di copiarla. Commenta le azioni del bambino, lo incoraggia ad esprimersi. Parla al bambino delle impressioni ed esperienze al termine dell'attività. L'insegnante è un osservatore: il bambino opera in modo indipendente, scoprendo le proprie modalità di azione. Insegnante-aiutante: incoraggia e dà il proprio aiuto se necessario e fornisce un esempio ulteriore.
<b>Risorse aggiuntive</b>	-
<b>Altre osservazioni/ Suggerimenti per la realizzazione</b>	La ricerca (Ellis-Rech et al., 2020) ci dice che le prime esperienze con i mattoncini stimolano lo sviluppo di abilità spaziali, linguistiche, cognitive e di problem solving. Tutti questi sono elementi costitutivi base per attività di livello superiore come lettura, scrittura, funzionamento esecutivo, matematica e abilità comunicative. Costruendo con i mattoncini, i bambini stabiliscono concetti di causa ed effetto (quella torre cade se la costruisco troppo alta), ragionamento (devo posizionare i mattoncini l'uno sull'altro in modo che non cadano) e creatività, autostima, concetti STEAM, matematica precoce, linguaggio e pianificazione motoria. Criteri che potrebbero essere coinvolti nella valutazione: Il tempo dedicato a ciascuna attività da un singolo bambino e dal gruppo di bambini. Insieme di emozioni: mimica, gesti, voce, altre azioni per esprimere i sentimenti vissuti. Numero di parole o altre espressioni linguistiche utilizzate. Conformità della pila costruita dai bambini a quella costruita dagli insegnanti. (Imparare ad imparare: provare a rifare con successo)
<b>Eventuali riferimenti</b>	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i> . <a href="https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706">https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706</a>



## Attività sperimentali per bambini di 3-4 anni

Frase Pazze - Gruppo con il robot	
<b>FASCIA D'ETA'</b>	3/4 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti Può essere svolta nel periodo dedicato al lavoro sul linguaggio orale.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche (oppure, se volete renderlo più semplice, usate la stessa figura geometrica ma di colori diversi) a colori e con un velcro sul quale si possa applicare un cartellino con una parola.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <p>(Giallo indicherà l'articolo, rosso il soggetto della frase; blu l'azione; verde per il predicato e i complementi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Carte laminate con un bordo di ogni colore, con le immagini corrispondenti alle parole delle frasi. Tutte le carte saranno in una scatola.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Due scatole</b>, una per le immagini e una per le figure geometriche.</li> </ul> <div style="text-align: right;"> </div> <p>Scatola per le carte con le immagini:</p>



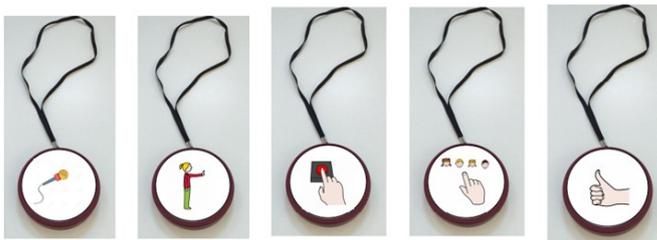
Scatola per le figure geometriche:



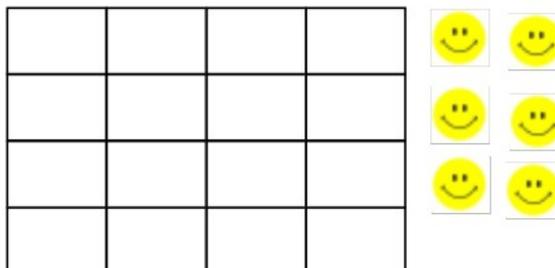
- Pannello con due strisce di velcro, una per applicare le immagini della frase e un'altra per le figure geometriche.



- Una favola o una storia; in questo esempio abbiamo scelto "I tre porcellini" (la scatola contiene anche pittogrammi)
- Tabellone con spazi per applicare le figure geometriche. Il numero di figure geometriche dipenderà dalla lunghezza delle frasi. (3 o 4 elementi)  
Soggetto + verbo + complemento  
Articolo + sostantivo + verbo + complemento...
- Robot Doc or Super Doc Clementoni



- Medaglioni per assegnare i ruoli nel gruppo (presentatore, guardiano, attore, allenatore e arbitro)
- Tabellone vuoto per applicare faccine sorridenti.



**PREPARAZIONE DELL'**

L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini al gruppo di



<p><b>AMBIENTE:</b></p>	<p>bambini e spiega in cosa consiste l'attività.</p> <p><b>Ambiente fisico:</b></p> <p>Sul pavimento ci sarà una scatola contenente le carte con le figure geometriche e un'altra contenente le immagini.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Sul pavimento avranno il pannello con le due strisce di velcro, così da poter formare le frasi.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>L'insegnante starà vicino al gruppo, per osservare e pronto a chiarire eventuali dubbi.</p> <p>Il gruppo potrà anche contare su un robot Doc o Super Doc Clementoni e sul tabellone per far muovere il robot, con le figure geometriche disposte in ordine diverso (le proposte per il tabellone si trovano alla fine di questa tabella ...). Il tabellone è formato da caselle con i lati di 15 cm.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con l'intero gruppo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini basandosi su immagini e pittogrammi.</li> <li>• In gruppo si parla dei personaggi della storia. Chi sono? Cosa fanno? ...</li> <li>• Come esempio, l'insegnante forma una frase di 4 elementi relative alla storia, per es.: "Il maialino costruisce una casa" e chiede ai bambini di</li> </ul>



formare frasi usando le stesse parole ma cambiandone l'ordine:

"Una casa costruisce il maialino"

"Costruisce il maialino una casa"

"Maialino costruisce una casa"

"Un maialino costruisce una casa"

"Costruisce una casa uno dei maialini" ..

Dopo ogni esempio, i bambini riflettono sulla correttezza della frase.

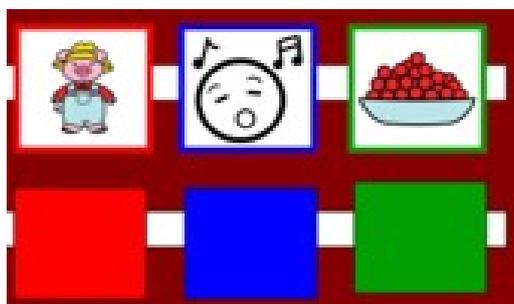
- I bambini guardano le carte con le immagini delle parole che useranno per costruire le frasi.

Personaggi: Il maialino, il lupo... (il soggetto della frase è in rosso)

Azioni: Cantare, soffiare, costruire (le azioni in blu)

Complementi: una casa, molto, forte (complementi in verde)

Articoli: Il, un (articoli in giallo)



## 2. Attività sperimentale per il gruppo con il robot (5 bambini):

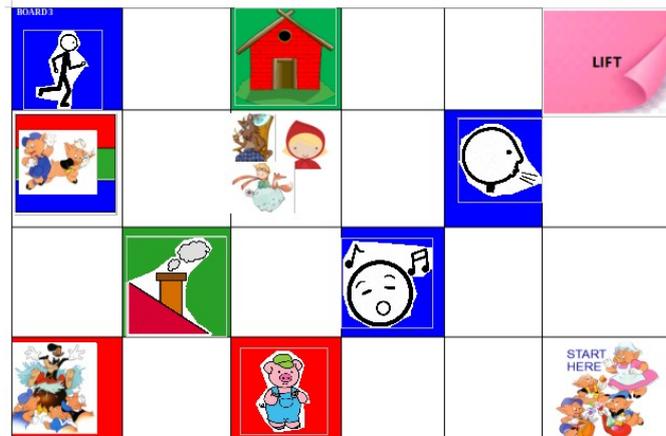
- L'insegnante dice ai bambini che dovranno lavorare in squadra ed ognuno assumersi un compito organizzato direttamente da loro. L'insegnante assegna i ruoli ai bambini del gruppo (vedi le descrizioni sottostanti)
- Avranno a disposizione due scatole: una contenente le figure geometriche e l'altra con le carte più il pannello con il velcro.
- L'insegnante dice la frase che il gruppo dovrà costruire. "Il maialino canta molto"



	<p>"Il lupo soffia forte"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini dovranno cambiare l'ordine delle parole per costruire frasi diverse, ma usando le stesse parole.</li> <li>• I bambini lavorano in gruppo secondo i ruoli assegnati (l'insegnante non deve intervenire). Dovranno "raccolgere" le immagini necessarie dal tabellone del robot e poi cercarle nelle scatole. Per far muovere il robot l'insegnante può aiutare i bambini usando frecce per ricordare le istruzioni da dare al robot. Uno dei bambini sarà incaricato di premere i pulsanti sul robot per dargli le indicazioni concordate nella fase precedente. Ogni bambino dovrà attaccare una delle immagini sul pannello col velcro. Dovrà anche esserci un bambino che dice se, dal suo punto di vista, la frase è corretta. Se tutti pensano che sia corretta, un altro bambino applica la faccina sorridente sulla tabella "auto-valutazione". Poi le figure geometriche vengono poste sul velcro sottostante (può essere anche la stessa figura, ma di colori diversi). I bambini decidono insieme se le figure sotto applicate correttamente.</li> </ul> <p>Ognuno poi deciderà se la frase è corretta o se è necessario apportare alcuni cambiamenti.</p> <p>Se tutti pensano che sia corretta, un altro bambino applica la faccina sorridente sulla tabella "auto-valutazione".</p>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<div style="display: flex; align-items: flex-start; margin-bottom: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;"></div> <div> <p><b>Presentatore:</b> Propone la frase da costruire. Legge la frase scritta con le immagini e le figure geometriche. Ricorda al gruppo il compito o i compiti da svolgere.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start; margin-bottom: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;"></div> <div> <p><b>Attore:</b> schiaccia i pulsanti sul robot, seguendo gli accordi con il gruppo.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"></div> <div> <p><b>Guardiano:</b> Assicura che l'ordine venga rispettato e che ognuno si attenga al proprio ruolo evitando litigi all'interno del gruppo avoiding fights within the group. E' anche incaricato di apporre le faccine sorridenti per l'auto-valutazione.</p> </div> </div>



	<div data-bbox="520 362 632 474" data-label="Image"> </div> <p><b>Allenatore :</b> decide chi deve rispondere. Decide anche chi dovrà apporre l'immagine sul pannello col velcro o sul tabellone con le figure geometriche.</p> <div data-bbox="536 573 632 669" data-label="Image"> </div> <p><b>Arbitro:</b> decide se il risultato è corretto o se il gruppo ha bisogno di ripensarci e di apportare variazioni se necessario.</p>
<p><b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b></p>	<p>Agisce come motivatore riguardo al compito assegnato. Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, aiuta nell'assegnazione dei ruoli e spiega i compiti attinenti ai diversi ruoli, rafforza il procedimento svolto e la collaborazione fra i bambini.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	<p>Alcune proposte relative ai tabelloni per svolgere l'attività con l'ausilio della robotica educativa:</p> <div data-bbox="604 1111 1276 1626" data-label="Image"> </div>



C'è una casella con tre personaggi che appartengono a storie diverse, se capiti in quella casella, scegli il bonus che preferisci:

- **Cappuccetto Rosso** è allegra, ama la natura e conosce tutti gli animali della foresta. Se la incontri, puoi vestirti del tuo miglior sorriso e sorridere con gli occhi fino alla prossima mossa.
- **Il Piccolo Principe** sogna in grande, di solito si sente felice, ma qualche volta è un po' triste. Ama inventare storie, si prende cura di un fiore e ha addomesticato una volpe. Se lo incontri, fai un salto **alla cartella rosa** del tabellone e **apri-la**.
- **Nonno Lupo** possiede saggezza e tenerezza così quando lo incontri puoi ottenere il **bonus di chiedere a uno dei tuoi compagni** di costruire una frase con te per questa volta.



	<p><b>Come è possibile ampliare le frasi:</b></p> <p>TABELLONE 1 (due soggetti, 3 azioni, 1 complemento):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il maialino costruisce una casa</li> <li>• Il maialino sorride e costruisce una casa</li> <li>• Il lupo soffia</li> <li>• Il lupo soffia sulla casa</li> <li>• Il lupo si nasconde dietro il cespuglio</li> </ul> <p>TABELLONE 2 (due soggetti, 3 azioni, 3 complementi):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il maialino costruisce una casa</li> <li>• Il maialino sorride e costruisce una casa</li> <li>• Il lupo soffia</li> <li>• Il lupo soffia sulla casa</li> <li>• Il lupo si nasconde dietro il cespuglio</li> <li>• Il lupo cade nel camino.</li> <li>• Il lupo soffia forte</li> </ul> <p>TABELLONE 3 (tre soggetti, 3 azioni, 3 complementi):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il maialino costruisce una casa</li> <li>• Il maialino sorride e costruisce una casa</li> <li>• Il lupo soffia</li> <li>• Il lupo soffia sulla casa</li> <li>• Il lupo si nasconde dietro il cespuglio</li> <li>• Il lupo cade nel camino.</li> <li>• Il lupo soffia forte</li> <li>• I maialini cantano</li> <li>• Il lupo cade nel pentolone.</li> <li>• Il lupo soffia sulla casa di legno.</li> <li>• Il maialino scappa a casa.</li> </ul>
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	<p>Scuola per l'Infanzia "La Encarnación" Progetto di lettura: "Leggi il Divino, dice Kokolino".</p> <p>- Pittogrammi di: Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): <a href="https://arasaac.org/">https://arasaac.org/</a> (questa pagina in spagnolo include un motore di ricerca di pittogrammi nelle seguenti lingue - ovviamente dovrete per prima cosa scegliere la lingua: albanese, arabo, bulgaro, catalano, cinese, tedesco, basco, francese, galiziano, ebraico, croato, ungherese, italiano, macedone, greco, olandese, polacco,</p>



	portoghese, rumeno, russo, slovacco, spagnolo and valenciano) - Immagini e figure: <a href="https://www.freepng.es">https://www.freepng.es</a>
--	---

<b>Frase Pazze - Gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA D'ETA'</b>	3/4 anni
<b>Attività per..</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti Può essere svolta nel periodo dedicato al lavoro sul linguaggio orale.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche (oppure, se volete renderlo più semplice, usate la stessa figura geometrica ma di colori diversi) a colori e con un velcro sul quale si possa applicare un cartellino con una parola.           <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p>(Giallo indicherà l'articolo, rosso il soggetto della frase; blu l'azione; verde per il predicato e i complementi)</p> </li> <li>Carte laminate con un bordo di ogni colore, con le immagini corrispondenti alle parole delle frasi. Tutte le carte saranno in una scatola.           <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> </li> </ul>



- **Due scatole**, una per le immagini e una per le figure geometriche.

scatola delle carte con le immagini:

scatola con le figure geometriche:



- Pannello con due strisce di velcro, una per apporre le immagini della frase e l'altra per le figure geometriche.



- Una favola o una storia; in questo esempio abbiamo scelto "I tre porcellini" (la scatola contiene anche pittogrammi)
- Tabellone con spazi per applicare le figure geometriche. Il numero di figure geometriche dipenderà dalla lunghezza delle frasi. (3 o 4 elementi)  
Soggetto + verbo + complemento  
Articolo + sostantivo + verbo + complemento...

- Medaglioni per assegnare i ruoli nel gruppo (presentatore, guardiano, attore, allenatore e arbitro)



- Tabellone vuoto per applicare faccine sorridenti



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante legge al gruppo di bambini la storia dei tre porcellini e spiega in cosa consiste l'attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ambiente fisico:</b> Il gruppo di bambini avrà una scatola con le immagini e una con le carte delle figure geometriche</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sul pavimento, avranno il pannello con le due strisce di velcro per poter creare le frasi</li> </ul>  <p>L'insegnante starà vicino al gruppo per fornire chiarimenti e chiarire eventuali dubbi.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con l'intero gruppo - conoscere il gioco:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini basandosi su immagini e pittogrammi.</li> <li>• In gruppo si parla dei personaggi della storia. Chi sono?</li> </ul>



Cosa fanno? ...

- Come esempio, l'insegnante forma una frase di 4 elementi relative alla storia, per es.:  
"Il maialino costruisce una casa" e chiede ai bambini di formare frasi usando le stesse parole ma cambiandone l'ordine:  
"Una casa costruisce il maialino"  
"Costruisce il maialino una casa"  
"Maialino costruisce una casa"  
"Un maialino costruisce una casa"  
"Costruisce una casa uno dei maialini" ..

Dopo ogni esempio, i bambini riflettono sulla correttezza della frase.

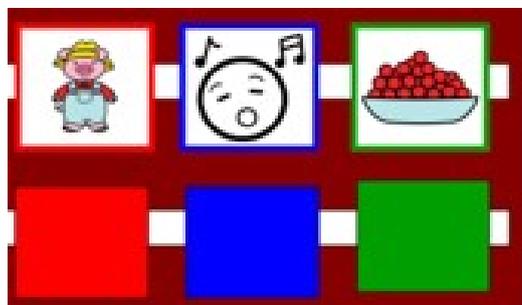
- I bambini guardano le carte con le immagini delle parole che useranno per costruire le frasi.

Personaggi: Il maialino, il lupo... (il soggetto della frase è in rosso)

Azioni: Cantare, soffiare, costruire (le azioni in blu)

Complementi: una casa, molto, forte (complementi in verde)

Articoli: Il, un (articoli in giallo)



## **2. Attività sperimentale per il gruppo senza il robot (5 bambini):**

- L'insegnante dice ai bambini che dovranno lavorare in squadra ed ognuno assumersi un compito deciso direttamente da loro. L'insegnante assegna i ruoli ai bambini del gruppo (vedi le descrizioni sottostanti)
- Avranno a disposizione due scatole: una contenente le figure geometriche e l'altra con le carte più il pannello con il velcro.
- L'insegnante dice la frase che il gruppo dovrà costruire.



	<p>"Il maialino canta molto"</p> <p>"Il lupo soffia forte"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini dovranno cambiare l'ordine delle parole per costruire frasi diverse, ma usando le stesse parole.</li> <li>• I bambini lavorano in gruppo secondo i ruoli assegnati (l'insegnante non deve intervenire). Dovranno "raccolgere" le immagini necessarie dal tabellone del robot e poi cercarle nelle scatole. Per far muovere il robot l'insegnante può aiutare i bambini usando frecce per ricordare le istruzioni da dare al robot. Uno dei bambini sarà incaricato di premere i pulsanti sul robot per dargli le indicazioni concordate nella fase precedente. Ogni bambino dovrà attaccare una delle immagini sul pannello col velcro. Dovrà anche esserci un bambino che dice se, dal suo punto di vista, la frase è corretta. Se tutti pensano che sia corretta, un altro bambino applica la faccina sorridente sulla tabella "auto-valutazione". Poi le figure geometriche vengono poste sul velcro sottostante (può essere anche la stessa figura, ma di colori diversi). I bambini decidono insieme se le figure sotto applicate correttamente. Ognuno poi deciderà se la frase è corretta o se è necessario apportare alcuni cambiamenti.</li> </ul>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p> <b>Presentatore:</b> Legge la frase scritta con le immagini e le figure geometriche. Ricorda al gruppo il compito</p> <p> <b>Guardiano:</b> Assicura che ognuno rispetti l'ordine e i ruoli assegnati, evitando litigi all'interno del gruppo. Dovrà anche apporre le faccine sorridenti sul tabellone per l'auto-valutazione.</p> <p> <b>Allenatore:</b> decide chi deve rispondere e chi dovrà apporre l'immagine sul pannello col velcro.</p> <p> <b>Arbitro :</b> decide se il risultato è corretto o se il gruppo ha bisogno di ripensarci e di apportare eventuali modifiche.</p>



	 <p><b>Attore:</b> applicherà il colore o la figura geometrica sul secondo velcro.</p>
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	<p>Agisce come motivatore riguardo al compito assegnato. Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, aiuta nell'assegnazione dei ruoli e spiega i compiti attinenti ai diversi ruoli, rafforza il procedimento svolto e la collaborazione fra i bambini.</p>
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni / Indicazioni per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	<p>Scuola per l'Infanzia "La Encarnación" Progetto di lettura: "Leggi il Divino, dice Kokolino".</p> <p>- Pittogrammi di: Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): <a href="https://arasaac.org/">https://arasaac.org/</a> (questa pagina in spagnolo include un motore di ricerca di pittogrammi nelle seguenti lingue - ovviamente dovrete per prima cosa scegliere la lingua: albanese, arabo, bulgaro, catalano, cinese, tedesco, basco, francese, galiziano, ebraico, croato, ungherese, italiano, macedone, greco, olandese, polacco, portoghese, rumeno, russo, slovacco, spagnolo and valenciano)</p> <p>- Immagini e figure: <a href="https://www.freepng.es">https://www.freepng.es</a></p>

## Frase Pazzo - un bambino con il robot

<b>FASCIA D'ETA'</b>	3/4 anni
<b>Attività per...</b>	un bambino con il robot
<b>Autore</b>	EI "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti.



	<p>L'attività può essere svolta nel periodo dedicato al lavoro sul linguaggio orale.</p>
<p><b>MATERIALE NECESSARIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche (oppure, se volete renderlo più semplice, usate la stessa figura geometrica ma di colori diversi) a colori e con un velcro sul quale si possa applicare un cartellino con una parola.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <p>(Giallo indicherà l'articolo, rosso per il soggetto della frase; blu per l'azione; verde per i complementi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Carte laminate con un bordo di ogni colore, con le immagini corrispondenti alle parole delle frasi . Tutte le carte saranno in una scatola.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Due scatole</b>, una per le immagini e una per le figure geometriche.</li> </ul> <p>Scatola di carte con le immagini: </p> <p>Scatola con le figure geometriche: </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pannello con due strisce di velcro, una per apporre le immagini della frase e l'altra per le figure geometriche.</li> </ul>



	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una favola o una storia; in questo esempio abbiamo scelto "I tre porcellini" (la scatola contiene anche pittogrammi)</li> <li>• Tabellone con spazi per applicare le figure geometriche. Il numero di figure geometriche dipenderà dalla lunghezza delle frasi. (3 o 4 elementi) Soggetto + verbo + complemento Articolo + sostantivo + verbo + complemento...</li> <li>• Robot Doc or Super Doc Clementoni</li> </ul>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini e spiega in cosa consiste l'attività: <b>Associare le parole alle carte colorate e cambiare l'ordine delle parole nella frase</b>. E' possibile fornire un esempio con frasi diverse.</p> <p><b>Ambiente fisico:</b> Il bambino avrà a disposizione un robot DOC con il tabellone per il robot, carte e figure geometriche (oppure la stessa figura di colori diversi), per completare l'attività. I tabelloni proposti si trovano alla fine di questa tabella.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con l'intero gruppo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini basandosi su immagini e pittogrammi.</li> <li>• In gruppo si parla dei personaggi della storia. Chi sono? Cosa fanno? ...</li> <li>• Come esempio, l'insegnante forma una frase di 4 elementi relative alla storia, per es.: "Il maialino costruisce una casa" e chiede ai bambini di formare frasi usando le stesse parole ma cambiandone l'ordine: "Una casa costruisce il maialino" "Costruisce il maialino una casa" "Maialino costruisce una casa" "Un maialino costruisce una casa"</li> </ul>

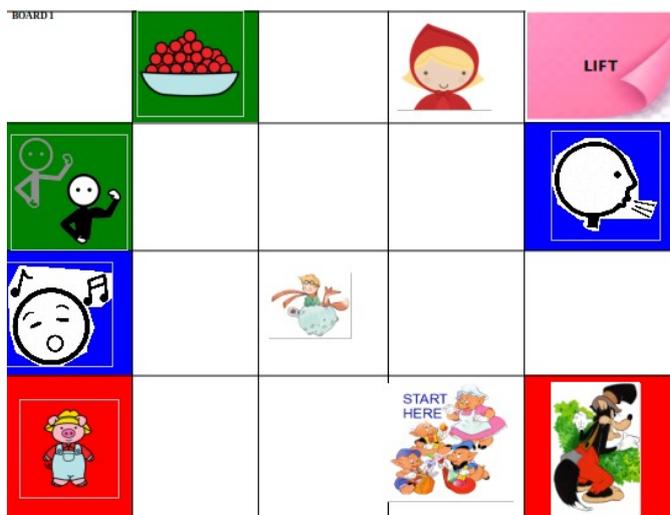
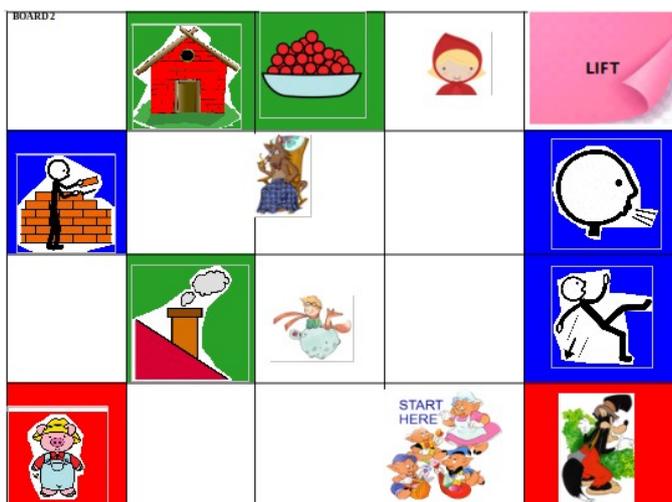
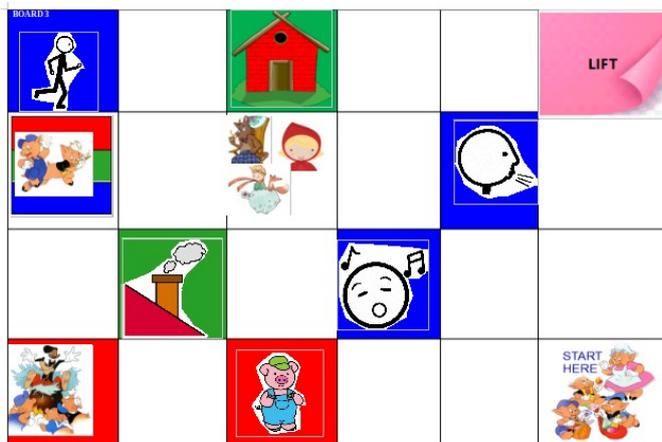


	<p>"Costruisce una casa uno dei maialini" .. Dopo ogni esempio, i bambini riflettono sulla correttezza della frase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I bambini guardano le carte con le immagini delle parole che useranno per costruire le frasi.</li> </ul> <p>Personaggi: Il maialino, il lupo... (il soggetto della frase è in rosso) Azioni: Cantare, soffiare, costruire (le azioni in blu) Complementi: una casa, molto, forte (complementi in verde) Articoli: Il, un (articoli in giallo)</p> <div data-bbox="721 891 1241 1196" data-label="Image"> </div> <p><i>Attività specifica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il bambino avrà a disposizione due scatole, una con le figure geometriche (o la stessa figura di colori diversi) e un'altra con le carte. Ogni carta ha un bordo dello stesso colore della figura che indica il colore che la funzione grammaticale ha all'interno della frase.</li> <li>L'insegnante dice la frase che il bambino dovrà costruire: "Il maialino canta molto" "Il lupo soffia forte"</li> </ul> <p>Poi il bambino dovrà cambiare l'ordine delle parole per costruire frasi diverse, ma usando le stesse parole.</p>
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	<p>Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, rafforza il procedimento svolto, valuta l'attività.</p>



**RISORSE AGGIUNTIVE**

Alcune proposte di tabelloni da usare per l'attività con la robotica educativa:





C'è una casella con tre personaggi che appartengono a storie diverse, se capiti in quella casella, scegli il bonus che preferisci:

- **Cappuccetto Rosso** è allegra, ama la natura e conosce tutti gli animali della foresta. Se la incontri, puoi vestirti del tuo miglior sorriso e sorridere con gli occhi fino alla prossima mossa.
- **Il Piccolo Principe** sogna in grande, di solito si sente felice, ma qualche volta è un po' triste. Ama inventare storie, si prende cura di un fiore e ha addomesticato una volpe. Se lo incontri, fai un salto **alla cartella rosa** del tabellone e **apri-la**.
- **Nonno Lupo** possiede saggezza e tenerezza così quando lo incontri puoi ottenere il **bonus di chiedere a uno dei tuoi compagni** di costruire una frase con te per questa volta.

### Come è possibile ampliare le frasi:

TABELLONE 1 (due soggetti, 3 azioni, 1 complemento):

- Il maialino costruisce una casa
- Il maialino sorride e costruisce una casa
- Il lupo soffia
- Il lupo soffia sulla casa
- Il lupo si nasconde dietro il cespuglio

TABELLONE 2 (due soggetti, 3 azioni, 3 complementi):

- Il maialino costruisce una casa
- Il maialino sorride e costruisce una casa
- Il lupo soffia
- Il lupo soffia sulla casa
- Il lupo si nasconde dietro il cespuglio
- Il lupo cade nel camino.
- Il lupo soffia forte

TABELLONE 3 (tre soggetti, 3 azioni, 3 complementi):

- Il maialino costruisce una casa
- Il maialino sorride e costruisce una casa
- Il lupo soffia
- Il lupo soffia sulla casa
- Il lupo si nasconde dietro il cespuglio
- Il lupo cade nel camino.
- Il lupo soffia forte
- I maialini cantano
- Il lupo cade nel pentolone.
- Il lupo soffia sulla casa di legno.
- Il lupo scappa a casa.



<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	<p>Scuola per l'Infanzia "La Encarnación" Progetto di lettura: "Leggi il Divino, dice Kokolino".</p> <p>- Pittogrammi di: Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): <a href="https://arasaac.org/">https://arasaac.org/</a> (questa pagina in spagnolo include un motore di ricerca di pittogrammi nelle seguenti lingue - ovviamente dovrete per prima cosa scegliere la lingua: albanese, arabo, bulgaro, catalano, cinese, tedesco, basco, francese, galiziano, ebraico, croato, ungherese, italiano, macedone, greco, olandese, polacco, portoghese, rumeno, russo, slovacco, spagnolo and valenciano)</p> <p>- Immagini e figure: <a href="https://www.freepng.es">https://www.freepng.es</a></p>

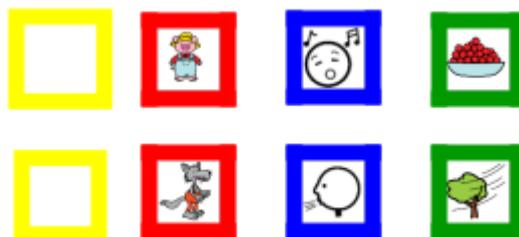
### Frase Pazze - Un bambino senza robot

<b>FASCIA D'ETA'</b>	3/4 anni
<b>Attività per...</b>	Un bambino senza robot
<b>Autore</b>	EEI "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti L'attività può essere svolta nel periodo dedicato al lavoro sul linguaggio orale
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche (oppure, se volete renderlo più semplice, usate la stessa figura geometrica ma di colori diversi) a colori e con un velcro sul quale si possa applicare un cartellino con una parola.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>



Giallo indicherà l'articolo, rosso per il soggetto della frase; blu per l'azione; verde per i complementi)

- Carte laminate con un bordo di ogni colore, con le immagini corrispondenti alle parole delle frasi . Tutte le carte saranno in una scatola.



- **Due scatole**, una per le immagini e una per le figure geometriche.

Scatola delle carte con le immagini:



Scatola con le figure geometriche:



- Pannello con due strisce di velcro, una per apporre le immagini della frase e l'altra per le figure geometriche.



- Una favola o una storia; in questo esempio abbiamo scelto "I tre porcellini" (la scatola contiene anche pittogrammi)
- Tabellone con spazi per applicare le figure geometriche. Il numero di figure geometriche dipenderà dalla lunghezza delle frasi. (3 o 4 elementi)  
Soggetto + verbo + complemento  
Articolo + sostantivo + verbo + complemento...



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante legge al gruppo di bambini la storia dei tre porcellini e spiega in cosa consiste l'attività: associare le parole alle carte colorate e cambiare l'ordine delle parole nella frase. E' possibile fornire un esempio con frasi diverse.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ambiente fisico:</b> Il bambino avrà una scatola con le immagini e una con le carte delle figure geometriche</li></ul> <div data-bbox="592 712 730 831"></div> <div data-bbox="928 712 1066 831"></div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sul pavimento, ci sarà il pannello con le due strisce di velcro per creare le frasi</li></ul> <div data-bbox="555 1021 1327 1189"></div>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con l'intero gruppo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'insegnante racconta la storia dei tre porcellini basandosi su immagini e pittogrammi.</li><li>• In gruppo si parla dei personaggi della storia. Chi sono? Cosa fanno? ...</li><li>• Come esempio, l'insegnante forma una frase di 4 elementi relative alla storia, per es.: "Il maialino costruisce una casa" e chiede ai bambini di formare frasi usando le stesse parole ma cambiandone l'ordine: "Una casa costruisce il maialino" "Costruisce il maialino una casa" "Maialino costruisce una casa" "Un maialino costruisce una casa" "Costruisce una casa uno dei maialini" ..</li></ul> <p>Dopo ogni esempio, i bambini riflettono sulla correttezza della frase.</p>



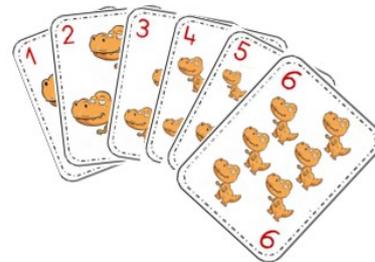
	<ul style="list-style-type: none"> <li>I bambini guardano le carte con le immagini delle parole che useranno per costruire le frasi.</li> </ul> <p>Personaggi: Il maialino, il lupo... (il soggetto della frase è in rosso)</p> <p>Azioni: Cantare, soffiare, costruire (le azioni in blu)</p> <p>Complementi: una casa, molto, forte (complementi in verde)</p> <p>Articoli: Il, un (articoli in giallo)</p> <div data-bbox="722 707 1243 1010" data-label="Image"> </div> <p><i>Attività specifica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il bambino avrà a disposizione due scatole, una con le figure geometriche (o la stessa figura di colori diversi) e un'altra con le carte. Ogni carta ha un bordo dello stesso colore della figura che indica il colore che la funzione grammaticale ha all'interno della frase.</li> <li>L'insegnante dice la frase che il bambino dovrà costruire: "Il maialino canta molto" "Il lupo soffia forte"</li> </ul> <p>Poi il bambino dovrà cambiare l'ordine delle parole per costruire frasi diverse, ma usando le stesse parole.</p>
<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b>	<p>Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, rafforza il procedimento svolto, valuta l'attività.</p>
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni /</b>	



<b>Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	<p>Scuola per l'Infanzia "La Encarnación" Progetto di lettura: "Leggi il Divino, dice Kokolino".</p> <p>- Pittogrammi di: Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): <a href="https://arasaac.org/">https://arasaac.org/</a> (questa pagina in spagnolo include un motore di ricerca di pittogrammi nelle seguenti lingue - ovviamente dovrete per prima cosa scegliere la lingua: albanese, arabo, bulgaro, catalano, cinese, tedesco, basco, francese, galiziano, ebraico, croato, ungherese, italiano, macedone, greco, olandese, polacco, portoghese, rumeno, russo, slovacco, spagnolo and valenciano)</p> <p>- Immagini e figure: <a href="https://www.freepng.es">https://www.freepng.es</a></p>

## Attività sperimentali per bambini di 5-6 anni

<b>Il segreto sta negli amici del numero - gruppo con il robot</b>	
<b>FASCIA D'ETA'</b>	5/6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	EEl "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti Si può svolgere nel periodo dedicato alla logica matematica
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 mazzi di carte dei quali si utilizzeranno solo quelle con le immagini oppure un mazzo di carte con figure di animali (andrà bene un qualunque mazzo di carte usate nella scuola per l'infanzia che includano sia numeri che immagini, che verrà anche usato per l'approccio all'uso del mazzo. Il motivo per cui servono due mazzi è di permettere il maggior numero possibile di abbinamenti.</li> </ul>



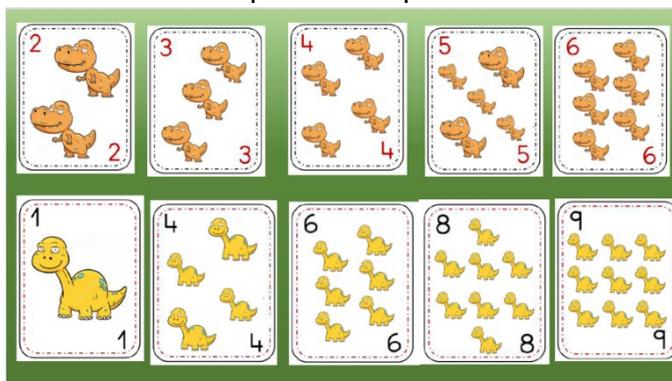
- Un tappetino dove mettere le carte ( oppure un tabellone più grande)



- Robot DOC Clementoni

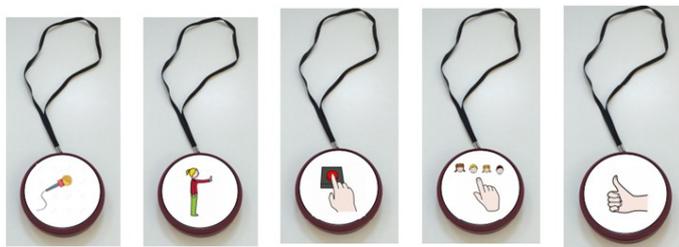


- Tabellone con spazi vuoti per inserire le carte con le immagini

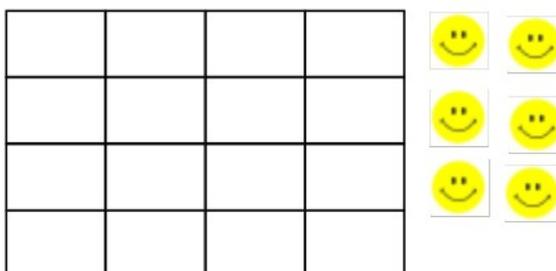




- Medaglioni per assegnare i ruoli nel gruppo (presentatore, guardiano, attore, allenatore e arbitro)



- Tabellone vuoto per applicare faccine sorridenti



**PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:**

L'insegnante mostra il mazzo di carte al gruppo di bambini e gioca con loro finchè non familiarizzano con le carte e con i numeri riportati su di esse. Dapprima si può lavorare con un mazzo di carte con immagini di animali per facilitare la comprensione oppure se ai bambini piacciono di più.

Ambiente fisico

- Sul pavimento ci sarà il tappetino per le carte e il tabellone per giocare con il robot. Visto che si useranno i numeri da 1 a 10, i bambini avranno più di 100 possibilità di combinare le carte, quindi l'attività si adatterà facilmente in modo naturale al livello di conoscenza della numerazione da parte del gruppo.
- Vicino ci sarà il tabellone di auto-valutazione per apporre le faccine sorridenti (facoltativo)



<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con il gruppo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• In gruppo i bambini fanno qualche semplice gioco per familiarizzare con i mazzi di carte.</li><li>• Il gruppo dice ad alta voce i numeri che si trovano su ogni carta mostrata dall'insegnante.</li><li>• Poi vengono distribuite le carte (per cominciare, 1 o 2 mazzi con numeri da 1 a 5); ne viene data una ad ogni bambino che la metterà sul pavimento con l'immagine verso il basso dopo averla guardata.</li><li>• L'insegnante dice un colore e un animale (esempio: dinosauro arancione, perchè le carte raffigurano questo animale) e ogni bambino mostrerà la propria carta dicendo ad alta voce il numero riportato su di essa e seguendo l'ordine dei numeri (esempio: dinosauro arancione: 1 dinosauro arancione, 2 dinosauri arancione, etc).</li><li>• Successivamente, i bambini faranno a gara per cercare gli "amici di" in questo modo: l'insegnante mostrerà una carta e due bambini dovranno mettere insieme le proprie carte con i numeri in modo da ottenere il numero detto dall'insegnante. Quindi la carta dell'insegnante con il numero iniziale sarà sostituita dalle due dei bambini, in modo da mostrare come un numero può essere composto da - o scomposto in numeri diversi. In questo modo, tutti i bambini potranno sperimentare il compito per comprenderlo meglio.</li></ul> <p><b>2. Attività sperimentale per il gruppo con il robot (5 bambini):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'insegnante dice ai bambini che dovranno lavorare in una squadra in cui ognuno dovrà fare qualcosa, organizzandosi autonomamente. L'insegnante assegna i ruoli ai bambini del gruppo (vedi le descrizioni qui sotto)</li><li>• Quando ogni bambino conosce il ruolo che gli è stato assegnato, prenderà la medaglia corrispondente a quel ruolo.</li></ul> <p>Il presentatore sarà quello che mostra la carta e dice cos'è (numero e tipo/colore) L'allenatore sarà quello che chiede ad un bambino nel gruppo di trovare gli amici di quella carta (carte con numeri che formano il numero iniziale) e porli sul tappetino. L'attore farà muovere il robot e gli farà trovare sul tabellone i due</p>



“numeri amici” che compongano il numero iniziale.  
L'arbitro sarà quello che dice se le carte scelte sono giuste o se il gruppo ha bisogno di ripensare alle proprie scelte.  
Se le scelte sono giuste, il guardiano apporrà la faccina sorridente sulla tabella di auto-valutazione

Il procedimento viene ripetuto finchè i bambini trovano tutte le possibili combinazioni con “gli amici” del numero iniziale.

**Esempio di tabellone per giocare con il robot:**

			<b>START HERE</b>	

Se il robot finisce nella casella con l'immagine delle mani, dovrai dire qualcosa di bello al bambino/a che si trova alla tua sinistra.

Se il robot finisce nella casella con l'immagine degli occhi, tutti i bambini che giocano dovranno sorridere con gli occhi fino alla successiva mossa del robot.

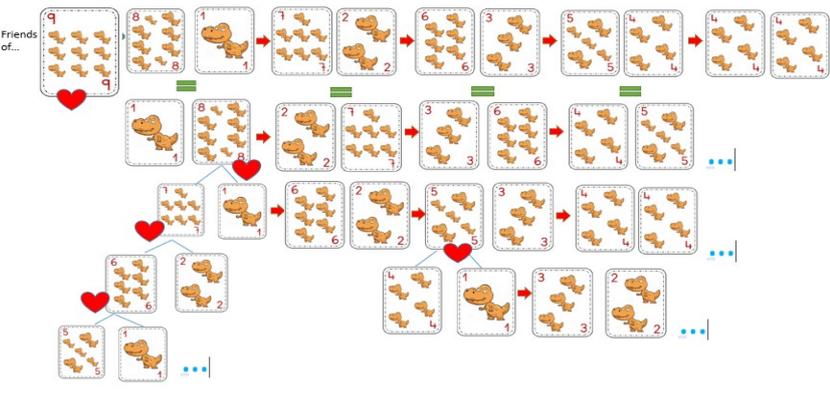
Esempi delle combinazioni che si possono trovare in questo tabellone:





<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<div data-bbox="533 264 628 360"> </div> <p><b>Presentatore:</b> mostra una carta e dice ad alta voce cos'è. Se necessario, ricorda il compito al gruppo.</p> <div data-bbox="533 456 628 553"> </div> <p><b>Attore:</b> schiaccia i pulsanti sul robot, in base agli accordi presi con il gruppo.</p> <div data-bbox="533 602 628 698"> </div> <p><b>Guardiano:</b> Assicura l'ordine e il rispetto dei ruoli, evitando litigi all'interno del gruppo. Appone le faccine sorridenti per l'auto-valutazione.</p> <div data-bbox="533 732 628 828"> </div> <p><b>Allenatore:</b> decide chi deve dare la risposta. Decide chi, all'interno del gruppo, dovrà trovare le carte con "gli amici del numero" e metterli sul tappetino delle carte.</p> <div data-bbox="533 916 628 1012"> </div> <p><b>Arbitro:</b> decide se il risultato finale è giusto o se il gruppo ha bisogno di ripensare alle proprie scelte e cambiare le carte con "gli amici del numero".</p>
<p><b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b></p>	<p>Agisce come motivatore riguardo al compito assegnato. Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, aiuta nell'assegnazione dei ruoli e spiega i compiti attinenti ai diversi ruoli, rafforza il procedimento svolto e la collaborazione fra i bambini.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p>Questa attività può essere usata per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire il senso dei numeri: identificare i numeri, ordinare e paragonare i numeri, contare. Applicare i numeri alle situazioni della vita di ogni giorno.</li> <li>• Comporre e scomporre i numeri. Associare i numeri alla quantità. Iniziare a sommare.</li> <li>• Acquisire consapevolezza riguardo alla struttura delle frasi.</li> <li>• Migliorare l'abilità manipolativa fine: trascinare, maneggiare il robot.</li> </ul>



	<p>PER AUMENTARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTA' DI QUESTA ATTIVITA':</p> <p>Aggiungere un cuore ad alcune carte con i numeri/immagini del mazzo e sul tabellone (nel caso in cui si stia usando il robot). Il cuore indica che quel numero vorrebbe trovare amici, quindi i bambini dovranno comporre e scomporre i numeri (le possibilità sono infinite ...)</p> 
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infant School <i>La Encarnación</i> mathematical logic project: "Kokonumero"</li> <li>• ACTILUDIS: <a href="http://www.actiludis.com">www.actiludis.com</a></li> <li>• Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación.</li> <li>• Dino's desks downloadable at <a href="https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/">https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/</a></li> </ul>

<p><b>Il segreto sta negli amici del numero - gruppo senza robot</b></p>	
<p><b>FASCIA D'ETA'</b></p>	<p>5/6 anni</p>
<p><b>Attività per ...</b></p>	<p>gruppo senza robot</p>
<p><b>Autore</b></p>	<p>EEl "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González</p>
<p><b>DURATA:</b></p>	<p>30-45 minuti Si può svolgere nel periodo dedicato alla logica matematica.</p>
<p><b>MATERIALE NECESSARIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mazzi di carte dei quali si utilizzeranno solo quelle con le</li> </ul>



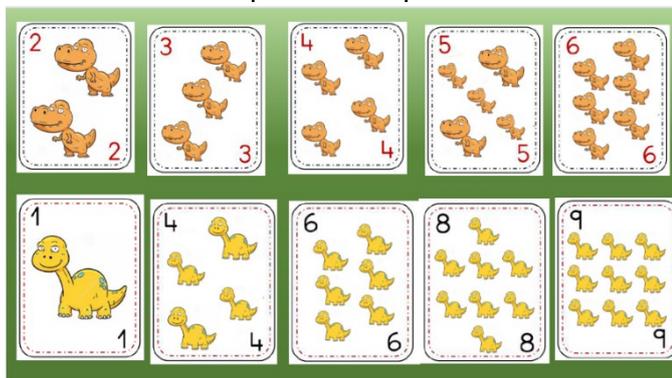
immagini oppure un mazzo di carte con figure di animali (andrà bene un qualunque mazzo di carte usate nella scuola per l'infanzia che includano sia numeri che immagini), che verrà anche usato per l'approccio all'uso del mazzo. Il motivo per cui servono due mazzi è di permettere il maggior numero possibile di abbinamenti.



- Un tappetino dove mettere le carte (oppure un tabellone più grande).



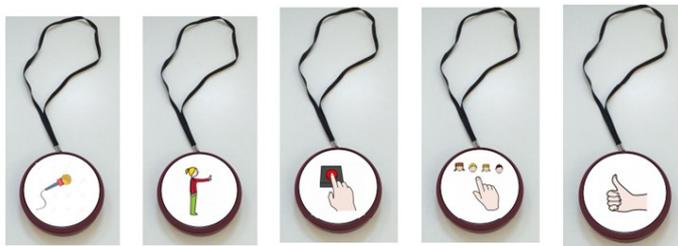
- Tabellone con spazi vuoti per mettere le carte con le immagini



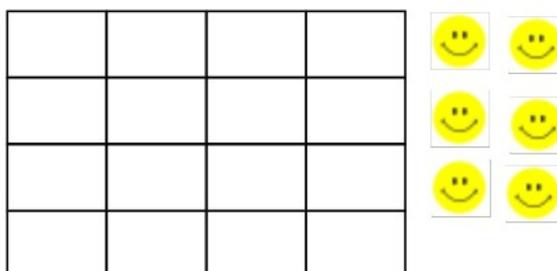
- Medaglioni per assegnare i ruoli nel gruppo (presentatore,



guardiano, attore, allenatore e arbitro



- Tabellone vuoto per applicare faccine sorridenti (facoltativo)



**PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:**

L'insegnante mostra il mazzo di carte al gruppo di bambini e gioca con loro finchè non familiarizzano con le carte e con i numeri riportati su di esse. Dapprima si può lavorare con un mazzo di carte con immagini di animali per facilitare la comprensione oppure se ai bambini piacciono di più.

Ambiente fisico

- Sul pavimento ci sarà il tappetino per le carte. Visto che si useranno i numeri da 1 a 10, i bambini avranno più di 100 possibilità di combinare le carte, quindi l'attività si adatterà facilmente in modo naturale al livello di conoscenza della numerazione da parte del gruppo.

Il gruppo giocherà con le carte sul pavimento.



Vicino ci sarà la tabella di auto-valutazione per apporre le faccine sorridenti (facoltativa)

**DESCRIZIONE  
DETTAGLIATA:  
Come viene  
realizzata  
l'attività?**

**1. Attività normale con il gruppo:**

- In gruppo i bambini fanno qualche semplice gioco per familiarizzare con i mazzi di carte.
- Il gruppo dice ad alta voce i numeri che si trovano su ogni carta mostrata dall'insegnante.
- Poi vengono distribuite le carte (per cominciare, 1 o 2 mazzi con numeri da 1 a 5); ne viene data una ad ogni bambino che la metterà sul pavimento con l'immagine capovolta dopo averla guardata.
- L'insegnante dice un colore e un animale (esempio: dinosauro arancione, perchè le carte raffigurano questo animale) e ogni bambino mostrerà la propria carta dicendo ad alta voce il numero riportato su di essa e seguendo l'ordine dei numeri (esempio: dinosauro arancione: 1 dinosauro arancione, 2 dinosauri arancione, etc).
- Successivamente, i bambini faranno a gara per cercare gli "amici di" in questo modo: l'insegnante mostrerà una carta e due bambini dovranno mettere insieme le proprie carte con i numeri in modo da ottenere il numero detto dall'insegnante. Quindi la carta dell'insegnante con il numero iniziale sarà sostituita dalle due dei bambini, in modo da mostrare come un numero può essere composto da - o scomposto in numeri diversi. In questo modo, tutti i bambini potranno sperimentare il compito per comprenderlo meglio.

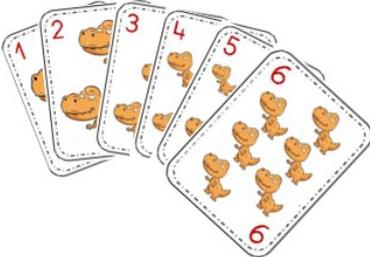


<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<div data-bbox="533 262 630 358"> </div> <p><b>Presentatore:</b> mostra una carta e dice ad alta voce cos'è. Se necessario, ricorda il compito al gruppo.</p> <div data-bbox="533 454 630 551"> </div> <p><b>Attore:</b> schiaccia i pulsanti sul robot, in base agli accordi presi con il gruppo.</p> <div data-bbox="533 600 630 696"> </div> <p><b>Guardiano:</b> Assicura l'ordine e il rispetto dei ruoli, evitando litigi all'interno del gruppo. Appone le faccine sorridenti per l'auto-valutazione.</p> <div data-bbox="528 770 635 880"> </div> <p><b>Allenatore:</b> decide chi deve dare la risposta. Decide chi, all'interno del gruppo, dovrà trovare le carte con "gli amici del numero" e metterli sul tappetino delle carte.</p> <div data-bbox="537 949 632 1046"> </div> <p><b>Arbitro:</b> decide se il risultato finale è giusto o se il gruppo ha bisogno di ripensare alle proprie scelte e cambiare le carte con "gli amici del numero".</p>
<p><b>RUOLO dell' INSEGNANTE</b></p>	<p>Agisce come motivatore riguardo al compito assegnato. Legge la storia, fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, aiuta nell'assegnazione dei ruoli e spiega i compiti attinenti ai diversi ruoli, rafforza il procedimento svolto e la collaborazione fra i bambini.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p>Questa attività può essere usata per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire il senso dei numeri: identificare i numeri, ordinare e paragonare i numeri, contare. Applicare i numeri alle situazioni della vita di ogni giorno.</li> <li>• Comporre e scomporre i numeri. Associare i numeri alla quantità. Iniziare a sommare.</li> <li>• Acquisire consapevolezza riguardo alla struttura delle frasi.</li> </ul>
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infant School <i>La Encarnación mathematical logic project:</i></li> </ul>



	<p><i>"Kokonumero"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTILUDIS: <a href="http://www.actiludis.com">www.actiludis.com</a></li> <li>• Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación.</li> <li>• Dino's desks downloadable at <a href="https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/">https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/</a></li> </ul>
--	---

## Il segreto sta negli amici del numero - un bambino con il robot

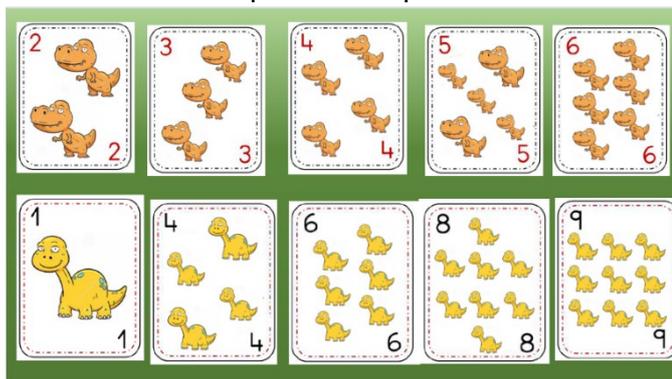
<b>FASCIA D'ETA'</b>	5/6 anni
<b>Attività per...</b>	un bambino con il robot
<b>Autore</b>	EEl "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti Si può svolgere nel periodo dedicato alla logica matematica.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mazzi di carte dei quali si utilizzeranno solo quelle con le immagini oppure un mazzo di carte con figure di animali (andrà bene un qualunque mazzo di carte usate nella scuola per l'infanzia che includano sia numeri che immagini), che verrà anche usato per l'approccio all'uso del mazzo. Il motivo per cui servono due mazzi è di permettere il maggior numero possibile di abbinamenti.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un tappetino dove mettere le carte (oppure un tabellone più grande).</li> </ul>



- Robot DOC Clementoni



- Tabellone con spazi vuoti per mettere le carte con le immagini.



**PREPARAZIONE  
DELL'AMBIENTE:**

L'insegnante mostra il mazzo di carte a tutti i bambini, che ci giocano insieme finchè familiarizzano con le immagini e la numerazione. Dapprima si può lavorare con un mazzo di carte con immagini di animali per facilitare la comprensione o se piacciono di più.

Ambiente fisico:

- Il bambino lavorerà individualmente al proprio banco.
- Sul pavimento ci sarà un tabellone (ogni casella di 15x15 cm, potete trovare un esempio alla fine di questa tabella)

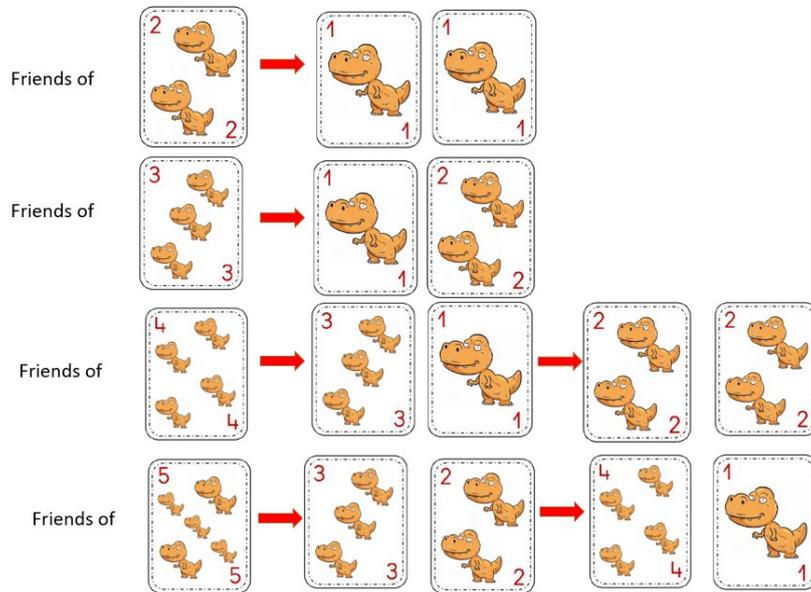


	<p>con il gioco da fare con il robot. Il bambino potrà sdraiarsi sul pavimento per giocare con il robot.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene svolta l'attività?</b></p>	<p><b>1. Attività normale con il gruppo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• In gruppo i bambini fanno qualche semplice gioco per familiarizzare con i mazzi di carte.</li><li>• Il gruppo dice ad alta voce i numeri che si trovano su ogni carta mostrata dall'insegnante.</li><li>• Poi vengono distribuite le carte (per cominciare, 1 o 2 mazzi con numeri da 1 a 5); ne viene data una ad ogni bambino che la metterà sul pavimento con l'immagine verso il basso dopo averla guardata.</li><li>• L'insegnante dice un colore e un animale (esempio: dinosauro arancione, perchè le carte raffigurano questo animale) e ogni bambino mostrerà la propria carta dicendo ad alta voce il numero riportato su di essa e seguendo l'ordine dei numeri (esempio: dinosauro arancione: 1 dinosauro arancione, 2 dinosauri arancione, etc).</li><li>• Successivamente, i bambini faranno a gara per cercare gli "amici di" in questo modo: l'insegnante mostrerà una carta e due bambini dovranno mettere insieme le proprie carte con i numeri in modo da ottenere il numero detto dall'insegnante. Quindi la carta dell'insegnante con il numero iniziale sarà sostituita dalle due dei bambini, in modo da mostrare come un numero può essere composto da - o scomposto in numeri diversi. In questo modo, tutti i bambini potranno sperimentare il compito per comprenderlo meglio.</li></ul> <p><b>2. Attività sperimentale per il bambino che gioca con il robot:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Il bambino avrà il tabellone per giocare con il robot e le carte con i numeri/numero di immagini che dovrà scomporre e ricomporre. Avrà a disposizione anche il tappetino per disporre le carte (vedi esempio sotto)</li><li>• Il bambino sceglierà una carta contenente un numero/numero di immagini sul tabellone e poi farà muovere il robot verso le "carte amiche", quelle cioè che contengono numeri che combinati danno origine al numero di partenza, ripetendo il procedimento fino alla fine</li></ul>



dell'attività.

- Cosa si intende per “carte con gli amici del numero”:



**Esempio di tabellone per giocare con il robot:**

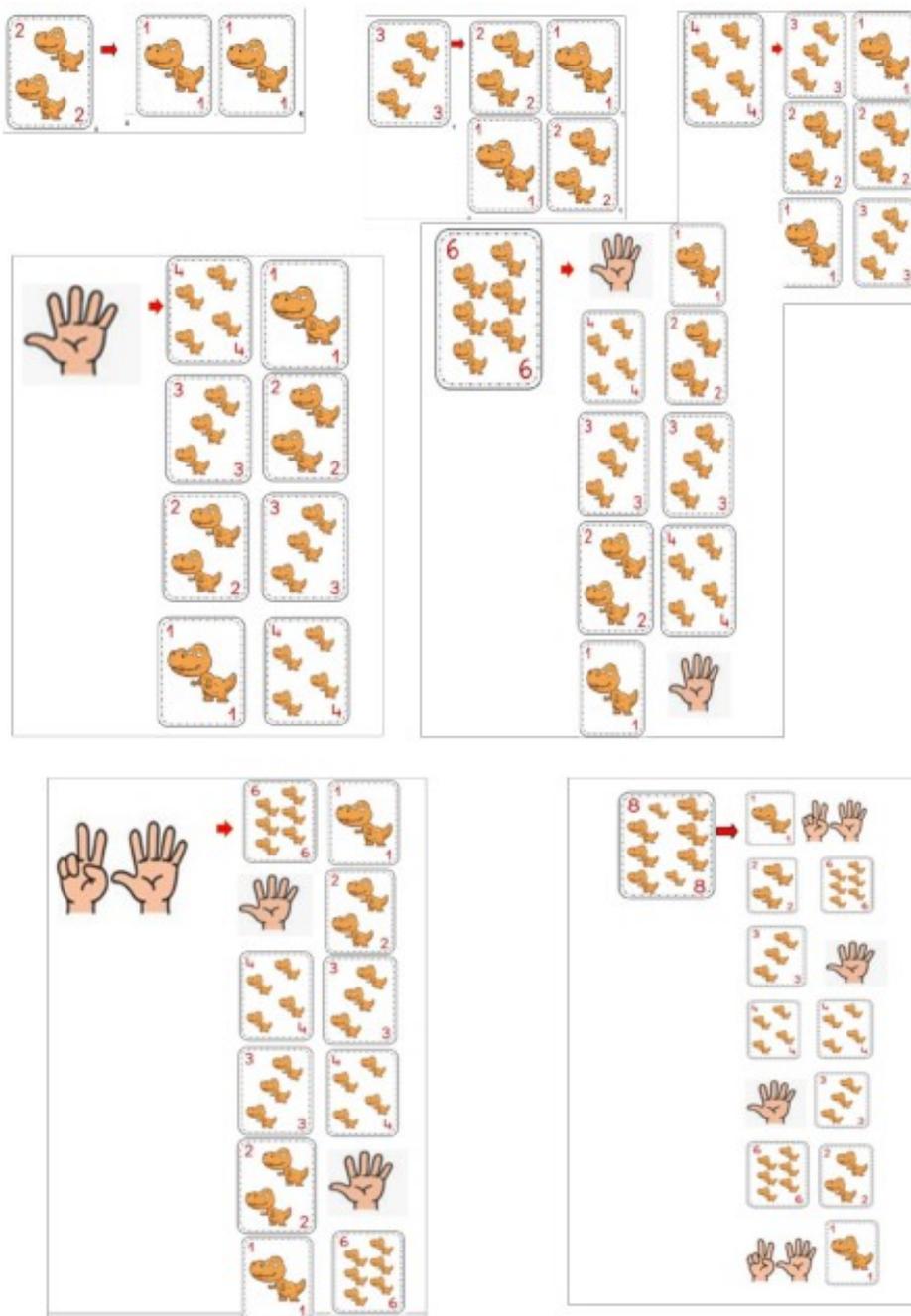
			<b>START HERE</b>	



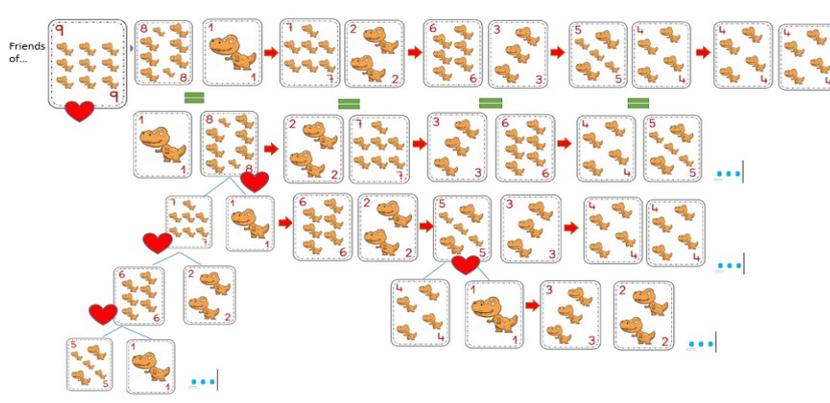
Se il robot finisce nella casella con l'immagine delle mani, dovrai dire qualcosa di bello al bambino/a che si trova alla tua sinistra.

Se il robot finisce nella casella con l'immagine degli occhi, tutti i bambini che giocano dovranno sorridere con gli occhi fino alla successiva mossa del robot.

Esempi delle combinazioni che si possono trovare in questo tabellone:





<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	Ogni bambino svolge l'attività individualmente.
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b>	L'insegnante fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, rafforza il procedimento svolto, valuta l'attività.
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p>Questa attività può essere usata per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire il senso dei numeri: identificare i numeri, ordinare e paragonare i numeri, contare. Applicare i numeri alle situazioni della vita di ogni giorno.</li> <li>• Comporre e scomporre i numeri. Associare i numeri alla quantità. Iniziare a sommare.</li> <li>• Acquisire consapevolezza riguardo alla struttura delle frasi.</li> <li>• Migliorare l'abilità manipolativa fine: trascinare, maneggiare il robot.</li> </ul> <p><b>PER AUMENTARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTA' DI QUESTA ATTIVITA':</b>          Aggiungere un cuore ad alcune carte con i numeri/immagini del mazzo e sul tabellone (nel caso in cui si stia usando il robot). Il cuore indica che quel numero vorrebbe trovare amici, quindi i bambini dovranno comporre e scomporre i numeri (le possibilità sono infinite ...)</p> 
<b>Eventuali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infant School <i>La Encarnación</i> mathematical logic project:</li> </ul>



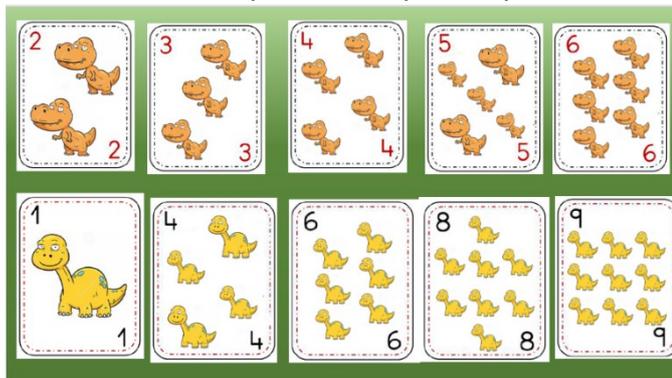
<b>riferimenti</b>	<p>“Kokonumero”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTILUDIS: <a href="http://www.actiludis.com">www.actiludis.com</a></li> <li>• Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación.</li> <li>• Dino’s desks downloadable at <a href="https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/">https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/</a></li> </ul>
--------------------	--

## Il segreto sta negli amici del numero - un bambino senza robot

<b>FASCIA DI ETA’</b>	5/6 anni
<b>Attività per...</b>	un bambino senza robot
<b>Autore</b>	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
<b>DURATA:</b>	30-45 minuti Si può svolgere nel periodo dedicato alla logica matematica
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mazzi di carte dei quali si utilizzeranno solo quelle con le immagini oppure un mazzo di carte con figure di animali (andrà bene un qualunque mazzo di carte usate nella scuola per l’infanzia che includano sia numeri che immagini), che verrà anche usato per l’approccio all’uso del mazzo. Il motivo per cui servono due mazzi è di permettere il maggior numero possibile di abbinamenti.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• </li> </ul> </div> <div style="text-align: left;"> <p>Un tappetino per disporre le</p> </div> </div>



- Tabellone con spazi vuoti per disporre le carte con le immagini



**PREPARAZIONE  
DELL'AMBIENTE:**

L'insegnante mostra il mazzo di carte a tutti i bambini, che ci giocano insieme finchè familiarizzano con le immagini e la numerazione. Dapprima si può lavorare con un mazzo di carte con immagini di animali per facilitare la comprensione o se piacciono di più.

Ambiente fisico:

- Il bambino lavorerà autonomamente al suo banco con le carte e il tappetino

**DESCRIZIONE  
DETTAGLIATA:  
Come viene  
realizzata  
l'attività?**

**1. Attività normale con il gruppo:**

- In gruppo i bambini fanno qualche semplice gioco per familiarizzare con i mazzi di carte.
- Il gruppo dice ad alta voce i numeri che si trovano su ogni carta mostrata dall'insegnante.
- Poi vengono distribuite le carte (per cominciare, 1 o 2 mazzi con numeri da 1 a 5); ne viene data una ad ogni bambino che la metterà sul pavimento con l'immagine verso il basso dopo averla guardata.
- L'insegnante dice un colore e un animale (esempio: dinosauro arancione, perchè le carte raffigurano questo animale) e ogni



bambino mostrerà la propria carta dicendo ad alta voce il numero riportato su di essa e seguendo l'ordine dei numeri (esempio: dinosauro arancione: 1 dinosauro arancione, 2 dinosauri arancione, etc).

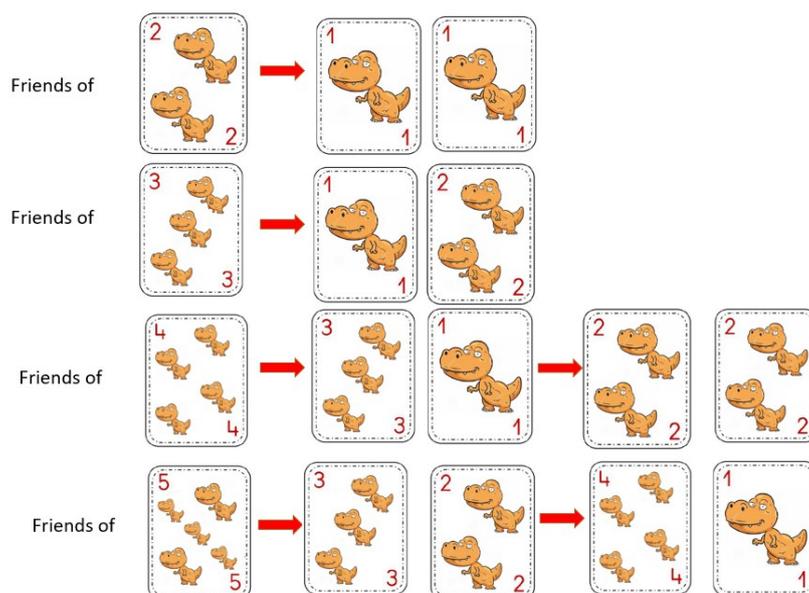
- Successivamente, i bambini faranno a gara per cercare gli "amici di" in questo modo: l'insegnante mostrerà una carta e due bambini dovranno mettere insieme le proprie carte con i numeri in modo da ottenere il numero detto dall'insegnante. Quindi la carta dell'insegnante con il numero iniziale sarà sostituita dalle due dei bambini, in modo da mostrare come un numero può essere composto da - o scomposto in numeri diversi. In questo modo, tutti i bambini potranno sperimentare il compito per comprenderlo meglio.

## 2. Attività sperimentale per un bambino senza robot:

Il bambino avrà a disposizione le carte/mazzi di carte e il tappetino/tabellone.

Il mazzo comprende i numeri da 1 a 10; il bambino sceglierà una carta a caso e poi dovrà trovare le carte con gli "amici del numero" finchè non avrà portato a termine l'attività (per esempio, per ottenere il numero 8, ci sono 7 possibili combinazioni di numeri: 1+7, 2+6, 3+5, 4+4, 5+3, 6+2, 7+1).

Cosa si intende per "carte con gli amici del numero":





<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	Ogni bambino svolge autonomamente l'attività
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE</b>	L'insegnante fornisce il materiale, offre supporto e chiarisce i dubbi, rafforza il procedimento svolto, valuta l'attività.
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggestioni per la realizzazione</b>	<p>Questa attività può essere usata per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire il senso dei numeri: identificare i numeri, ordinare e paragonare i numeri, contare. Applicare i numeri alle situazioni della vita di ogni giorno.</li> <li>• Comporre e scomporre i numeri. Associare i numeri alla quantità. Iniziare a sommare.</li> <li>• Acquisire consapevolezza riguardo alla struttura delle frasi.</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infant School <i>La Encarnación mathematical logic project: "Kokonumero"</i></li> <li>• ACTILUDIS: <a href="http://www.actiludis.com">www.actiludis.com</a></li> <li>• Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación.</li> <li>• Dino's desks downloadable at <a href="https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/">https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/</a></li> </ul>



## Presentazione delle attività educative PEARL

Le seguenti attività sono state realizzate, dai docenti partecipanti ai corsi di formazione e alla fase di validazione, partendo dalle idee del modello PEARL. Alcune attività sono impegnative per l'età per cui sono indicate, ma questo fa parte dell'approccio: le situazioni di sfida motivano i bambini a cooperare in gruppo, favoriscono l'espressione di emozioni educanti e stimolano nuove capacità cognitive e relazionali.

Le attività didattiche sono suddivise per fasce di età:

- per bambini da 0 a 2 anni;
- per bambini da 3 a 4 anni;
- per bambini da 5 a 6 anni.

Inoltre, gli insegnanti hanno studiato attività per situazioni educative diverse: per un bambino singolo o per un gruppo (0-2 anni), per un gruppo che utilizza o meno la robotica educativa (3-4 e 5-6 anni)

### Attività PEARL per bambini da 0 a 2 anni

All'età di 0-2 anni i bambini hanno abilità sociali molto limitate; quindi, l'approccio PEARL per questa età è focalizzato sul "seminare", in altre parole, sulla necessità di sviluppare la capacità dei bambini di connettersi tra loro in modo significativo. La modalità proposta è attraverso l'imitazione di un gruppo di insegnanti e la promozione delle emozioni educanti nelle attività di gruppo.

L'idea principale alla base di queste attività è che l'uso di elementi naturali unito all'esempio del comportamento degli insegnanti in gruppo aiuti i bambini a sviluppare abilità sociali, a cooperare e ad esprimere emozioni. Il compito principale dell'attività educativa è lo sviluppo delle capacità di cooperazione e delle emozioni educanti attraverso l'imitazione del comportamento dell'adulto in un gioco finalizzato.

<b>Sassolini amici - un bambino</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	0-2 anni
<b>Attività per ...</b>	Un bambino
<b>Autore</b>	Panevezio r. Velzio, Asilo "Sypsenele", Lituania
<b>DURATA</b>	<u>Non c'è un limite di tempo</u> entro il quale il bambino o il gruppo debbano completare il compito.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secchielli trasparenti (uno per ogni bambino),</li> <li>• materiale naturale trovato nell'area dell'asilo,</li> <li>• 2 carte con immagini (una con immagine di sassolini, l'altra vuota),</li> <li>• matite,</li> <li>• un contenitore con acqua,</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tovaglioli di carta,</li> <li>• 3 colori a tempera, pennelli,</li> <li>• spugne,</li> <li>• contenitori in plastica, carta, metallo (per produrre suoni), tappetini.</li> </ul>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Nel prato, ci sono quattro spazi a 5-6 metri di distanza l'uno dall'altro, separati dai tappetini. Nel primo spazio ci sono due immagini (in una c'è l'immagine di sassolini, mentre l'altra è vuota), nel secondo spazio c'è un contenitore con dell'acqua e dei tovaglioli di carta, nel terzo spazio ci sono contenitori in plastica, carta, e metallo per produrre suoni diversi, nel quarto spazio ci sono 3 colori a tempera, pennelli e spugne.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>L'attività si svolge nello spazio educativo esterno all'asilo. L'insegnante mostra al bambino un sassolino e gli racconta una breve storia sul suo aspetto, e suggerisce di cercare insieme altri sassi - "amici di questo sassolino". Il bambino e la maestra prendono un secchiello e cercano i sassolini nel prato e in giardino. Una volta raccolti, si suggerisce di ispezionare gli oggetti trovati. Nel primo spazio, gli oggetti trovati vengono ispezionati, discussi, nominati (è possibile che il bambino abbia raccolto non solo ciottoli ma anche altri materiali naturali), vengono ordinati assegnandoli all'una o all'altra immagine (l'immagine dei sassolini, oppure l'altra, dove l'insegnante disegnerà tutto il rimanente materiale naturale trovato). Il bambino sceglie il sassolino che gli piace di più. Nel secondo spazio si esaminano i sassolini per vedere se sono puliti, e si osserva se il bambino si offre di lavare il sassolino. Si sperimenta quindi cosa succede a un sassolino quando viene buttato in acqua. Le azioni eseguite sono nominate e ripetute. Poi il bambino sceglie da solo lo spazio successivo (terzo o quarto). Nel terzo spazio, i sassolini vengono messi in contenitori fatti di materiali diversi, che quindi producono diversi suoni, e il bambino sceglie quali movimenti eseguire per produrre il suono. L'insegnante canta e produce un suono con il suo sassolino. Il bambino risponde producendo lo stesso suono. Nel quarto spazio, viene suggerito di far felice il sassolino colorandolo. Si sperimenta il dipingere con i diversi colori. Poi si suggerisce di trovare un luogo al sole per i sassolini. Siamo contenti di aver aiutato i sassolini a trovare degli amici.</p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Il bambino impara a copiare, osservare, sperimentare. Osserva e copia gli amici o aspetta l'incoraggiamento degli adulti. Quando agiscono, i bambini esprimono le loro emozioni con suoni, parole, gesti, espressioni facciali.</p>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante è colui che avvia l'attività: proponendo ai bambini di "trovare un amico per il sassolino", ordinando gli oggetti trovati, dirigendo l'attività negli spazi, spostandosi da un'area all'altra, ponendo domande. L'insegnante aiuta l'osservazione: nel ricercare il materiale</p>



	naturale, nel trovare un modo per lavare il sassolino e nell' aiutare a scegliere come esprimersi, andando nel terzo o nel quarto spazio. L'insegnante è un facilitatore: permette ai bambini di provare ad agire da soli, di provare più volte, di fare domande, di mostrare esempi di se stessi o di amici.
<b>Risorse aggiuntive</b>	-
<b>Altre osservazioni/ Suggestimenti per la realizzazione</b>	-
<b>Eventuali riferimenti</b>	-

<b>Sassolini amici - Gruppo</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	0-2 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo
<b>Autore</b>	Panevezio r. Velzio, Asilo "Sypsenele", Lituania
<b>DURATA:</b>	<u>Non c'è un limite di tempo</u> entro il quale il gruppo di bambini debba completare il compito
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secchielli trasparenti (uno per ogni bambino),</li> <li>• materiale naturale trovato nell'area dell'asilo,</li> <li>• 2 carte con immagini (una con un'immagine di ciottoli, l'altra vuota),</li> <li>• matite,</li> <li>• un contenitore con acqua,</li> <li>• tovaglioli di carta,</li> <li>• 3 colori a tempera, pennelli,</li> <li>• spugne,</li> <li>• contenitori in plastica, carta, metallo per produrre suoni, tappetini.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Nel prato, ci sono quattro spazi a 5-6 metri di distanza l'uno dall'altro, separati dai tappetini. Nel primo spazio ci sono due immagini (in una c'è l'immagine di sassolini, mentre l'altra è vuota), nel secondo spazio c'è un contenitore con dell'acqua e dei tovaglioli di carta, nel terzo spazio ci sono contenitori in plastica, carta, e metallo per produrre suoni diversi, nel quarto spazio ci sono 3 colori a tempera, pennelli e spugne.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	L'attività si svolge nello spazio educativo esterno all'asilo. L'insegnante mostra ai bambini un sassolino e racconta una breve storia sul suo aspetto, poi suggerisce di cercare insieme altri sassi - "amici di questo sassolino". I bambini e la maestra prendono un secchiello e cercano i sassolini nel prato e in giardino. Una volta raccolti, si suggerisce



	<p>di ispezionare gli oggetti trovati.</p> <p>Nel primo spazio, gli oggetti trovati vengono ispezionati, discussi, nominati (è possibile che i bambini abbiano raccolto non solo ciottoli ma anche altri materiali naturali), vengono ordinati assegnandoli all'una o all'altra immagine (l'immagine dei sassolini, oppure l'altra, dove l'insegnante disegnerà tutto il rimanente materiale naturale trovato).</p> <p>I bambini scelgono il sassolino che preferiscono.</p> <p>Nel secondo spazio si esaminano i sassolini per vedere se sono puliti, e si osserva se i bambini si offrono di lavare il sassolino. Si sperimenta quindi cosa succede a un sassolino quando viene buttato in acqua. Le azioni eseguite sono nominate e ripetute. Poi i bambini scelgono da soli lo spazio successivo (terzo o quarto).</p> <p>Nel terzo spazio, i sassolini vengono messi in contenitori fatti di materiali diversi, che quindi producono diversi suoni, e i bambini scelgono quali movimenti eseguire per produrre il suono. L'insegnante canta e produce un suono con il suo sassolino. I bambini rispondono producendo lo stesso suono.</p> <p>Nel quarto spazio, viene suggerito di far felice il sassolino colorandolo. Si sperimenta il dipingere con i diversi colori. Poi si suggerisce di trovare un luogo al sole per i sassolini. Siamo contenti di aver aiutato i sassolini a trovare degli amici.</p>
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p>Dopo aver ascoltato il suggerimento dell'insegnante di "trovare amici per i sassolini", i bambini stessi scelgono il percorso di ricerca nell'area definita.</p> <p>Ripetono l'azione dell'insegnante nel mettere in ordine il materiale naturale trovato.</p> <p>Trovano un modo per lavare il sassolino da soli.</p> <p>Scelgono tra diversi contenitori che producono suoni e fra gli strumenti per dipingere.</p> <p>Imparano osservando, provando a ripetere, ripetendo, copiando gli amici e l'insegnante.</p>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	<p>L'insegnante è colui che avvia l'attività: proponendo ai bambini di "trovare un amico per il sassolino", ordinando gli oggetti trovati, dirigendo l'attività negli spazi, spostandosi da un'area all'altra, ponendo domande.</p> <p>L'insegnante aiuta l'osservazione: nel ricercare il materiale naturale, nel trovare un modo per lavare il sassolino, e nell'aiutare a scegliere come esprimersi andando nel terzo o nel quarto spazio.</p> <p>L'insegnante è un facilitatore: permette ai bambini di provare ad agire da soli, di provare più volte, di fare domande, di mostrare esempi di sé stessi o di amici.</p>
<b>Risorse aggiuntive</b>	-
<b>Altre osservazioni/ Suggerimenti per la realizzazione</b>	-
<b>Eventuali riferimenti</b>	-



<b>Giardino Aromatico -un bambino</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	0/2 anni
<b>Attività per ...</b>	Un bambino con elementi naturali
<b>Autore</b>	Greta Penzo
<b>DURATA:</b>	10 mesi, 30 minuti due volte alla settimana
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borse di stoffa realizzate dai genitori o da altri membri della famiglia</li> <li>• Vari semi o fiori profumati ed erbe aromatiche (lavanda, rosmarino, menta...)</li> <li>• Scatole di cartone</li> <li>• Percorsi sensoriali</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	In giardino per la stimolazione sensoriale o all'interno con sacchetti odorosi.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	Il bambino scopre le caratteristiche delle erbe, fiori e piante aromatiche. Organizza gli elementi naturali in base alla forma, al colore, all'odore, al tatto, al gusto ...
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Il bambino cerca le differenze e sceglie erbe di varie fragranze
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	<p>Premessa: Si mira allo sviluppo e al potenziamento dell'integrazione sensoriale, ovvero il processo mediante il quale il SNC riceve informazioni dai recettori di tutti i sensi e di conseguenza organizza queste informazioni, le interpreta, le categorizza per applicarle, le utilizza nelle azioni quotidiane. Si vuole:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare le esperienze educative all'aperto, per migliorare lo sviluppo tattile, olfattivo, visivo, gustativo, uditivo e cinestetico.</li> <li>• Implementare la realizzazione di pratiche educative all'aperto per la valorizzazione del territorio.</li> <li>• Realizzare percorsi di coding, sia unplugged che digitali, per la valorizzazione di questi apprendimenti.</li> </ul> <p>L'insegnante è una figura di aiuto e facilitazione, è l'organizzatore e osservatore della vita psichica e culturale del bambino. Deve quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mostrare capacità di osservare i bambini e le interazioni tra</li> </ul>



	<p>loro e l'ambiente;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mostrare capacità di analisi e utilizzo di materiale di sviluppo;</li> <li>• essere sempre aperto a nuove e sorprendenti novità;</li> <li>• rispettare i tempi e ritmi di apprendimento sempre legati a differenze e variabili individuali;</li> <li>• rispettare le libere scelte del bambino come presupposto per un ambiente psico-sociale calmo, tranquillo, pacifico;</li> <li>• effettuare interventi diretti solo se essenziali e necessari, affinché il lavoro individuale non sia disturbato;</li> <li>• effettuare un'attenta preparazione delle attività in vista del lavoro auto-educativo del bambino.</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	Guide naturali, esperti in psicomotricità, genitori, parenti.
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Materiali Montessori e Munari per la stimolazione sensoriale M9 - Il Museo del '900' - VE Il Museo del Bambino - VR Percorsi artistici della collezione di Peggy Guggenheim
<b>Eventuali riferimenti</b>	Reggio children approach I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi) Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano) Philosophy for children: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi) Attività Montessori all'aperto (M. Versiglia) Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto (L. Carpi) Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto (R. Farnè, F. Agostini) <a href="http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf">http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf</a> Per una storia delle scuole all'aperto in Italia (M. D'Ascenzo)

<b>Giardino aromatico - gruppo</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	0/2 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo di 5 bambini con elementi naturali
<b>Autore</b>	Greta Penzo
<b>DURATA:</b>	10 mesi, 30 minuti due volte alla settimana
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borse di stoffa realizzate dai genitori o da altri membri della famiglia</li> <li>• Vari semi o fiori profumati ed erbe aromatiche (lavanda, rosmarino, menta...)</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scatole di cartone</li> <li>• Percorsi sensoriali</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Allestimento del giardino aromatico e del piccolo orto. Creazione di percorsi sensoriali naturali dove i bambini si muovono seguendo stimoli olfattivi, visivi o tattili (in autonomia o guidati dall'insegnante)
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	I bambini scoprono le caratteristiche di erbe, fiori e piante aromatiche. Mettono in ordine gli elementi naturali in base alla loro forma, colore, profumo, tatto, gusto. I bambini divisi in gruppi si prendono cura di diverse specie vegetali, confrontano crescita e produzione. In una sorta di labirinto profumato percorrono strade guidate dai sensi (tatto, olfatto, vista...).
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	All'interno dell'aula, la presenza del "tavolo della natura" permette ai bambini di osservare, scoprire, sperimentare e studiare quanto raccolto all'esterno e di preparare ulteriori attività. In giardino, i bambini possono seminare, coltivare e raccogliere, anche sgombrare viali o aiuole da piante infestanti, spazzare via le foglie secche, o potare alcuni rami.
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	<p>Premessa: Si mira:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• allo sviluppo e al potenziamento dell'integrazione sensoriale, ovvero il processo mediante il quale il SNC riceve informazioni dai recettori di tutti i sensi e di conseguenza organizza queste informazioni, le interpreta, le categorizza per applicarle, le utilizza nelle azioni quotidiane.</li> <li>• alla creazione di esperienze educative all'aperto, per migliorare lo sviluppo tattile, olfattivo, visivo, gustativo, uditivo e cinestetico.</li> <li>• alla realizzazione di pratiche educative all'aperto per la valorizzazione del territorio.</li> <li>• alla realizzazione di percorsi di coding, sia unplugged che digitali, per la valorizzazione di questi apprendimenti.</li> </ul> <p>L'insegnante è una figura di aiuto e facilitazione, è l'organizzatore e osservatore della vita psichica e culturale del bambino. Deve quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mostrare capacità di osservare i bambini e le interazioni tra loro e l'ambiente;</li> <li>• mostrare capacità di analisi e utilizzo di materiale di sviluppo;</li> <li>• essere sempre aperto a nuove e sorprendenti novità;</li> <li>• rispettare i tempi e ritmi di apprendimento sempre legati a differenze e variabili individuali;</li> <li>• rispettare le libere scelte del bambino come presupposto per un ambiente psico-sociale calmo, tranquillo, pacifico;</li> <li>• effettuare interventi diretti solo quando essenziali e necessari, affinché il lavoro individuale non sia disturbato;</li> <li>• effettuare un'attenta preparazione delle attività in vista del</li> </ul>



	lavoro auto-educativo del bambino.
<b>Risorse aggiuntive</b>	Guide naturali, esperti in psicomotricità, genitori, parenti.
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Materiali Montessori e Munari per la stimolazione sensoriale M9 - Il Museo del '900' - VE Il Museo del Bambino - VR Percorsi artistici della collezione di Peggy Guggenheim
<b>EVENTUALI RIFERIMENTI</b>	Reggio children approach I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi) Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano) Philosophy for children: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi) Attività Montessori all'aperto (M. Versiglia) Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto (L. Carpi) Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto (R. Farnè, F. Agostini) <a href="http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf">http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf</a> Per una storia delle scuole all'aperto in Italia (M. D'Ascenzo)

## Lanciare palline nell'acqua - un bambino

<b>FASCIA DI ETA'</b>	0/2 anni
<b>Attività per ...</b>	Un bambino con elementi naturali
<b>Autore</b>	
<b>DURATA:</b>	10/15 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borsa</li> <li>• palline</li> <li>• una piscinetta o un contenitore grande</li> <li>• acqua.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Preparate la borsa, le palline, una piscinetta o un contenitore grande pieni d'acqua.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p><u>Il compito:</u> raccogliere e lanciare una serie di palline nel contenitore con l'acqua. Competenze da sviluppare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sfida cognitiva:</b></li> <li>• Fisica-</li> </ul>



- Sviluppare capacità grosso-motorie: chinarsi, appoggiarsi sulla mano, coordinare mano e occhio, tenersi in equilibrio.
- Sviluppare la motricità fine: afferrare la palla, girarla, stringere/aprire le dita.
- Rendersi conto del movimento delle palline cadute in acqua (stanno affogando, stanno navigando, quali sono i suoni, stanno rimbalzando, ecc.)
- **Linguistica-**
  - Nominare sé stessi o ripetere le azioni e le cose nominate dall'insegnante (cercare, andare, accovacciarsi, lanciare, palla, tondo, uno/molti).
- **La sfida è promuovere l'empatia e i valori pro-sociali -**
  - Fidarsi della propria forza.
  - Mimare gesti, voce, azioni per esprimere i sentimenti vissuti.
  - Scegliere i propri modi di fare le cose o ripetere le azioni dell'insegnante.
  - Rispondere ai suggerimenti dell'adulto, all'incoraggiamento, cercare aiuto in caso di difficoltà.
  - Iniziativa e perseveranza: per superare le sfide (ripetere l'azione fallita per ottenere il risultato atteso, fallire, mostrare con espressioni facciali, gesti, parole che hanno bisogno di aiuto, provare modi di azione già conosciuti o osservare gli altri per provare nuovi modi di fare le cose).
  - Imparare ad imparare: provare a ripetere un'azione che ha funzionato.

### **Attività:**

Le attività si svolgono nella palestra dell'asilo o all'aperto. L'insegnante porta un sacchetto con le palline, le mette a terra, suggerisce al bambino di raccogliercle e gettarle in piscina poiché il sacchetto è bucato. Il bambino è incoraggiato a cercare le palline sparse e a lanciarle nella piscina, l'insegnante commenta le parole relative all'azione (una pallina, lancia la pallina nella piscina, dov'è l'altra pallina, quante palline, ecc.). Se il bambino ha bisogno di aiuto, l'insegnante lo incoraggia dando l'esempio. Dopo aver lanciato tutte le palline, il bambino e l'insegnante parlano dell'attività. Si comunicano le proprie impressioni ed esperienze.

### **Risultato atteso:**

Aumento dell'attenzione, delle abilità motorie grosse e fini (osservare, piegarsi, reclinare, estendere il braccio, alzarsi in piedi, camminare, lanciare). Il bambino persegue con concentrazione l'obiettivo di raccogliere e lanciare una serie di palline. Affronta le sfide (trovare, trasportare, lanciare) cerca di agire da solo o con l'aiuto di un adulto. Interagisce con un adulto



	in un'attività. Dà un nome agli oggetti: la piscina, le palline, dice in breve cosa sta facendo, vedendo, vivendo. Esprime emozioni mentre agisce.
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Il bambino impara. Azioni del bambino: Il bambino osserva cosa porta l'insegnante, vedendo le palline sparse corre per raccoglierle, quando l'insegnante suggerisce di lanciare le palline in piscina, porta le palline più vicino alla piscina e le lancia, se non riesce a lanciarle prova di nuovo. Quando agisce, esprime le proprie emozioni con suoni, parole, gesti, espressioni facciali. Alla fine dell'attività, le impressioni vissute sono descritte in poche parole accompagnate da gesti, espressioni facciali.
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante è iniziatore, osservatore, aiutante. L'insegnante è l'iniziatore: offre al bambino di raccogliere le palline e lanciarle in piscina. Commenta le azioni del bambino, lo incoraggia ad esprimersi. Alla fine dell'attività parla al bambino delle impressioni, delle esperienze vissute. L'insegnante è un osservatore: il bambino agisce in modo autonomo, scoprendo i propri modi di agire. L'insegnante è aiutante: incoraggiando la raccolta di tutte le palline, gettandole nell'apposito contenitore (piscina), incoraggiando verbalmente il bambino quando fallisce, fornendo aiuto se necessario e dando l'esempio.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Lanciare palline nell' acqua - gruppo</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	0/2 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo di 5 bambini con elementi naturali
<b>Autore</b>	
<b>DURATA:</b>	10/15 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borsa</li> <li>• palline</li> <li>• una piscinetta o un contenitore grande</li> <li>• acqua.</li> </ul>



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Preparate la borsa, le palline, una piscinetta o un contenitore grande pieni d'acqua.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><u>Il compito:</u> raccogliere e lanciare una serie di palline nel contenitore con l'acqua. Competenze da sviluppare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sfida cognitiva:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisica-           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare capacità grosso-motorie: chinarsi, appoggiarsi sulla mano, coordinare mano e occhio, tenersi in equilibrio.</li> <li>- Sviluppare la motricità fine: afferrare la palla, girarla, stringere/aprire le dita.</li> <li>- Rendersi conto del movimento delle palline cadute in acqua (stanno affogando, stanno navigando, quali sono i suoni, stanno rimbalzando, ecc.)</li> </ul> </li> <li>• Linguistica-           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nominare sé stessi o ripetere le azioni e le cose nominate dall'insegnante (cercare, andare, accovacciarsi, lanciare, palla, tondo, uno/molti).</li> </ul> </li> <li>• <i>La sfida è promuovere l'empatia e i valori pro-sociali</i> -           <ul style="list-style-type: none"> <li>- fidarsi della propria forza.</li> <li>- Mimare gesti, voce, azioni per esprimere i sentimenti vissuti.</li> <li>- Scegliere i propri modi di fare le cose o ripetere le azioni dell'insegnante.</li> <li>- Rispondere ai suggerimenti dell'adulto, all'incoraggiamento, cercare aiuto in caso di difficoltà.</li> <li>- Iniziativa e Perseveranza: per superare le sfide (ripetere l'azione fallita per ottenere il risultato atteso, fallire, mostrare con espressioni facciali, gesti, parole che hanno bisogno di aiuto, provare modi di azione già conosciuti o osservare gli altri per provare nuovi modi di fare le cose).</li> <li>- Imparare ad imparare: provare a ripetere un'azione che ha funzionato.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><b>Attività:</b> Le attività si svolgono nella palestra dell'asilo o all'aperto. L'insegnante porta un sacchetto con le palline, le mette a terra, suggerisce ai bambini di raccogliercle e gettarle in piscina poiché il sacchetto è bucato. I bambini sono incoraggiati a cercare le palline sparse e a lanciarle nella piscina, l'insegnante commenta le parole relative all'azione (una pallina, lancia la pallina nella piscina, dov'è l'altra pallina, quante palline, ecc.). Se i bambini hanno bisogno di aiuto, l'insegnante li incoraggia dando l'esempio. Dopo aver lanciato tutte le palline, i bambini e l'insegnante parlano dell'attività. Si comunicano le proprie impressioni ed esperienze.</p>



	<p><b>Risultato atteso:</b> Aumento dell'attenzione, delle abilità motorie grosse e fini (osservare, piegarsi, reclinare, estendere il braccio, alzarsi in piedi, camminare, lanciare). I bambini perseguono con concentrazione l'obiettivo di raccogliere e lanciare una serie di palline. Affrontano le sfide (trovare, trasportare, lanciare) cercano di agire da soli, imparando dall'esempio degli amici o con l'aiuto di un adulto. Interagiscono in attività condivise. Danno un nome agli oggetti: la piscina, le palline, dicono in breve cosa stanno facendo, vedendo, vivendo. Esprimono emozioni mentre agiscono.</p>
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p>I bambini imparano e fanno da motivatori. Azioni dei bambini: I bambini osservano cosa porta l'insegnante, vedendo le palline sparse corrono per raccogliere, quando l'insegnante suggerisce di lanciare le palline in piscina, portano le palline più vicino alla piscina e le lanciano, se non riescono a lanciarle provano di nuovo. Quando agiscono, esprimono le proprie emozioni con suoni, parole, gesti, espressioni facciali. Alla fine dell'attività, le impressioni vissute sono descritte in poche parole accompagnate da gesti ed espressioni facciali.</p>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	<p>L'insegnante è l'iniziatore: suggerisce ai bambini di raccogliere le palline e lanciarle in piscina. Commenta le azioni dei bambini, li incoraggia ad esprimersi. Alla fine dell'attività parla ai bambini delle impressioni, delle esperienze vissute. L'insegnante è un osservatore: i bambini agiscono in modo autonomo, scoprendo i propri modi di agire. L'insegnante è aiutante: incoraggiando la raccolta di tutte le palline, gettandole nell'apposito contenitore (piscina), incoraggiando verbalmente i bambini quando non ci riescono, fornendo aiuto se necessario e dando l'esempio o incoraggiando il prestare attenzione agli altri quando questi ci riescono.</p>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	



## Attività PEARL per i bambini di età dai 3 ai 4 anni

Con i bambini dai 3 ai 4 anni, l'obiettivo delle attività educative è favorire lo sviluppo delle emozioni educanti e di un ambiente di apprendimento prossimale empatico supportato dall'utilizzo di un robot come strumento coinvolgente che accelera i processi educativi e che influenza la comunicazione e l'inclusione. Dal punto di vista didattico l'attività consentirà anche di introdurre competenze di base sulla robotica. Alcune delle attività educative sono impegnative per gli alunni, quindi sarà possibile osservare le reazioni (positive e negative) alla frustrazione, l'insorgere di emozioni educanti e come queste influenzano la comunicazione e l'inclusione.

Il robot utilizzato in un piccolo gruppo in determinate attività facilita lo sviluppo di emozioni educanti e favorisce un ambiente di apprendimento prossimale.

<b>Animali e cuccioli di animali - Gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	Figurine con animali e figurine con cuccioli degli stessi animali (2 di ognuna)
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Figurine con animali e figurine con cuccioli degli stessi animali (2 di ognuna). Cane e cucciolo di cane, cavallo e puledro, pecora e agnello, gatto e gattino, maiale e maialino, capra e capretto, mucca e vitello.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	Le carte con gli animali vengono capovolte e vengono mostrati i loro cuccioli. I bambini decidono chi inizierà per primo, chi sarà il secondo e così via. Il bambino pesca una carta con un animale, racconta com'è l'animale e cerca com'è il cucciolo nominandolo. L'insegnante chiede al bambino di descrivere l'animale. Com'è la sua pelliccia? Cosa mangia? Cos'altro fa? e così via; le carte rimanenti vengono estratte dagli altri bambini uno dopo l'altro; dicono di che animale si tratta e qual è il suo cucciolo, descrivono l'animale e il suo cucciolo.
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Consultarsi e aiutarsi l'un l'altro.



	Rispettare I turni.
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b>	L'insegnante stabilisce i compiti, aiuta, controlla le attività dei bambini, quando i bambini incontrano un ostacolo, interagisce con i bambini, aiuta, dice il nome esatto dei cuccioli.
<b>Risorse aggiuntive</b>	Carta
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	-

### Animali e cuccioli di animali - Gruppo con robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot e tabellone.</li> <li>• Figurine con animali e con cuccioli degli stessi animali (2 per ognuna).</li> <li>• Carta "Start".</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Figurine di animali e figurine di cuccioli degli stessi animali (2 per ognuna)</p> <p>Un tabellone composto da 20 caselle (ciascuna di 15x15 cm).</p> <p>Carte: cane e cucciolo di cane; cavallo e puledro; pecora e agnello; gatto e gattino; maiale e maialino; capra e capretto; mucca e vitello.</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>Le carte con gli animali vengono capovolte e vengono mostrati i loro cuccioli.</p> <p>L'insegnante suggerisce ai bambini di trovare sul tabellone l'animale della carta che hanno pescato usando un robot. Con il primo bambino, il robot viene posizionato sulla carta START e il</p>



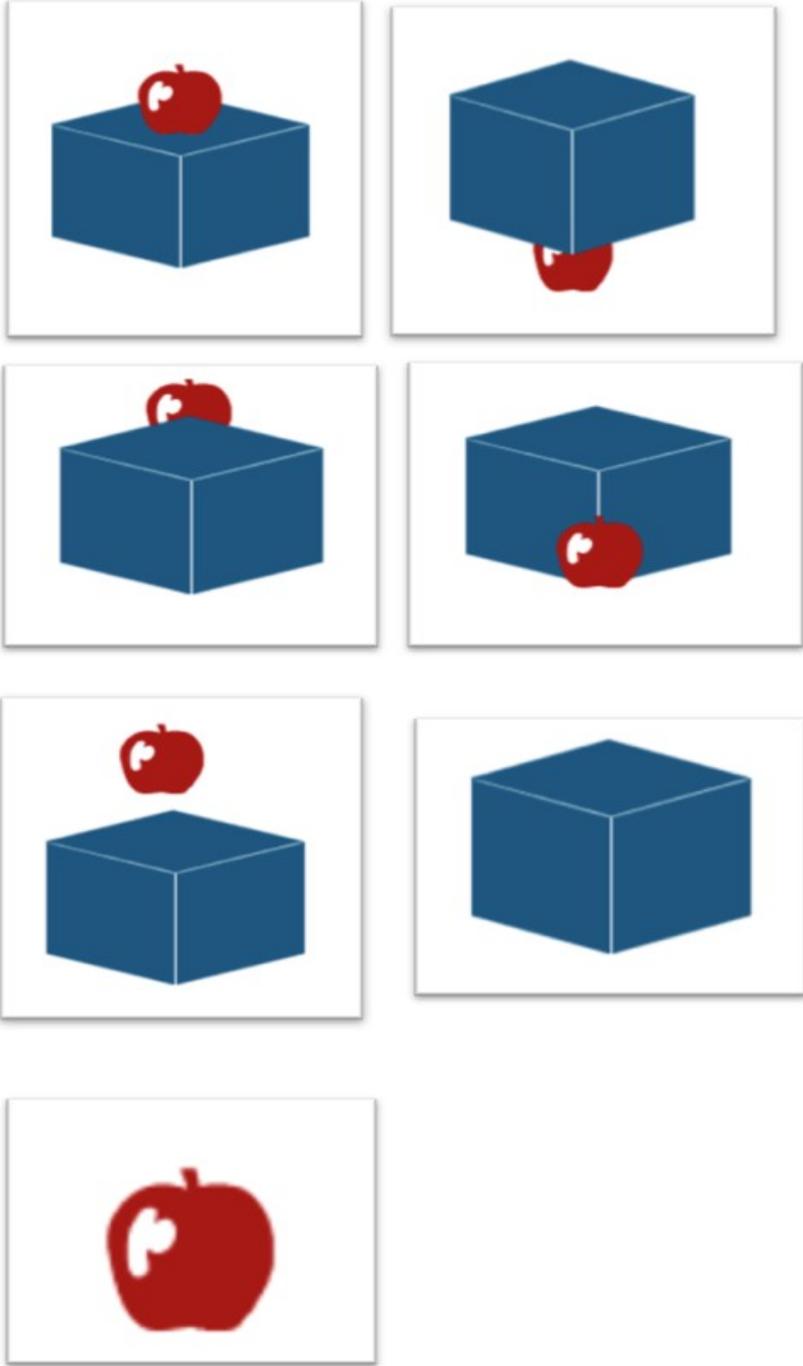
	<p>bambino programma il robot per raggiungere l'animale sulla carta che il bambino ha pescato e poi dal cucciolo di quell'animale. I bambini devono identificare gli animali e come vengono chiamati i loro cuccioli.</p> <p>Il bambino successivo programma il robot a proseguire dal punto in cui si trova.</p> <p>Al termine dell'attività, i bambini possono capovolgere di nuovo le carte e poi pescarle nuovamente o fare a cambio con un amico nominando ognuno il cucciolo dell'animale dell'altro.</p> <table border="1" data-bbox="494 728 1264 1482"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td><b>START</b></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>													<b>START</b>							
																					
																					
		<b>START</b>																			
																					
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Consultarsi e aiutarsi l'un l'altro. Rispettare i turni.																				
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE</b>	L'insegnante stabilisce i compiti, aiuta, controlla le attività dei bambini, quando i bambini incontrano un ostacolo, interagisce con i bambini, li aiuta, dice il nome esatto dei cuccioli.																				
<b>Risorse aggiuntive</b>	Carta																				
<b>Altre osservazioni /</b>	Ci possono essere carte sul tabellone che i bambini non hanno raggiunto																				



<b>Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	-

<b>Dov'è la mela?-Gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado con immagine di una mela posta in diverse posizioni.</li> <li>• Carta con l'immagine di una mela: "Dov'è la mela?".</li> <li>• Carte con immagini che mostrano dove si trova la mela: sul cubo, davanti al cubo, sopra il cubo, sotto il cubo, dietro il cubo.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Carte con immagini che mostrano dove si trova la mela: sul cubo, davanti al cubo, sopra il cubo, sotto il cubo, dietro il cubo. Immagine dove che mostra una mela. Dado con immagine di una mela in diverse posizioni.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	L'insegnante mostra una carta con la scritta "Dov'è la mela" e pone la domanda. Se i bambini si esprimono in modo errato, l'insegnante li corregge. Poi l'insegnante mostra tutte le carte ai bambini. Quindi spiega le regole: lanciare il dado, descrivere l'immagine che vi appare e trovare la carta con l'immagine corrispondente. I bambini lanciano i dadi e cercano l'immagine.



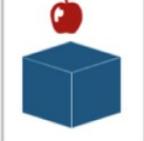
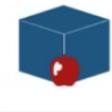
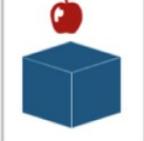
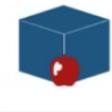
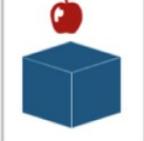
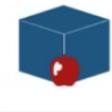
	
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Discutono le azioni nel gioco. Rispettano i turni. Risolvono problemi. Collaborano per raggiungere un obiettivo.</p>



<b>RUOLO dell' INSEGNANTE</b>	L'insegnante spiega i concetti se i bambini non li conoscono, fa domande e illustra le regole del gioco. Monitora le attività dei bambini; quando i bambini incontrano un ostacolo, o non riescono a risolvere un problema, li aiuta, dà spiegazioni insieme ai bambini.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Questa attività può essere svolta anche con bambini di 5/6 anni, preparando un dado e le carte con altri termini: sotto, tra, ecc.
<b>Eventuali riferimenti</b>	-

<b>Dov'è la mela? - Gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robot e tabellone</li> <li>Dado con immagini "Dov'è la mela?".</li> <li>Carte con immagini di cubi che mostrano dove si trova la mela: sul cubo, davanti al cubo, sopra il cubo, sotto il cubo, dietro il cubo.</li> <li>Carta START</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Un tabellone con 20 caselle. Carte con immagini che mostrano dove si trova la mela: sul cubo, davanti al cubo, sopra il cubo, sotto il cubo, dietro il cubo. Dado con immagini di una mela in diverse posizioni.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata</b>	L'insegnante mostra una carta con la scritta "Dov'è la mela" e pone la domanda. Se i bambini si esprimono in modo errato, l'insegnante li corregge. Poi l'insegnante mostra tutte le carte ai



<p><b>l'attività?</b></p>	<p>bambini. A questo punto spiega le regole: i bambini dovranno lanciare il dado, descrivere l'immagine che vi appare e programmare il robot che, partendo dalla casella con la scritta START, troverà sul tabellone la casella con l'immagine della mela nella posizione corrispondente a quella che appare sul dado.</p> <p>Durante l'attività, il bambino cerca di programmare il robot da solo, se non ci riesce, chiede aiuto ai compagni.</p> <table border="1" data-bbox="512 678 1299 1406"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>START</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>													START							
																					
																					
		START																			
																					
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Discutono le azioni nel gioco. Rispettano i turni. Risolgono problemi. Collaborano per raggiungere un obiettivo.</p>																				
<p><b>RUOLO DELL' INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante spiega i concetti se i bambini non li conoscono, fa domande e spiega le regole del gioco. Monitora le attività dei bambini, quando i bambini incontrano un ostacolo, o non riescono a risolvere un problema, li aiuta, dà spiegazioni insieme ai bambini.</p>																				
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>																					



<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Questa attività può essere svolta anche con bambini di 5/6 anni, preparando un dado e le carte con altri termini: sotto, sopra, tra, dietro ecc.
<b>Eventuali riferimenti</b>	-

### Prato primaverile nel cortile della scuola - Gruppo con robot

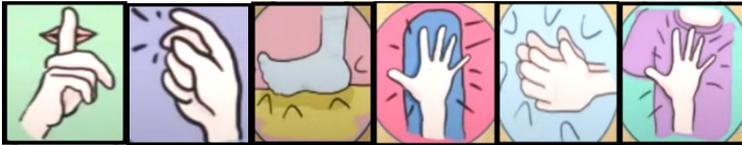
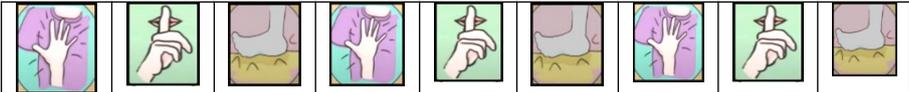
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Naujamiescio, Scuola Materna "Bitute", Lituania
<b>DURATA:</b>	20-25 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot e tabellone con immagini di piante,</li> <li>• Carte con immagini di piante.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Spazio per 5 bambini. È essenziale avere un ambiente tranquillo, in modo che nessuno si distraiga.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	Guardando il tabellone, i bambini diranno quali piante conoscono, le nomineranno correttamente. Ogni bambino sceglierà la sua pianta preferita. I bambini conteranno con i compagni quante caselle serviranno al robot per raggiungere quella con la pianta che hanno scelto. Discuteranno di quanti e quali pulsanti dovranno essere premuti sul robot. Eseguiranno le azioni necessarie perché il robot arrivi nella casella desiderata.
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Faranno a turno nello svolgere i compiti, parlando e aiutandosi a vicenda.
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante stabilisce i compiti, aiuta i bambini, controlla e valuta chi ha completato l'attività più velocemente e in maniera più corretta.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Crediamo che un bambino possa concentrarsi meglio e svolgere l'attività correttamente se si trova da solo oppure in piccoli gruppi.



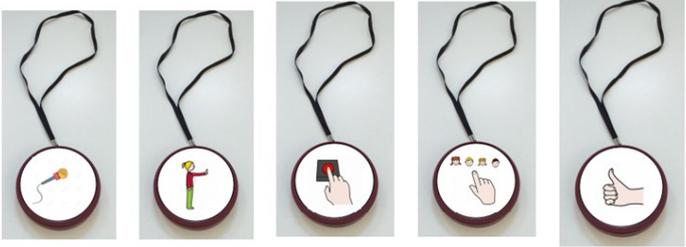
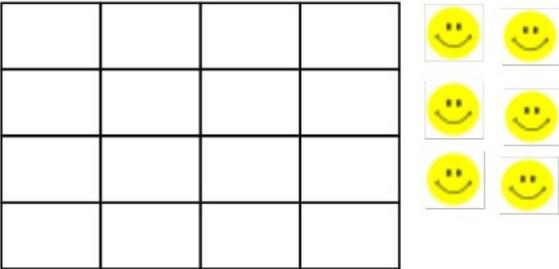
<b>Eventuali riferimenti</b>	-
------------------------------	---

## Segui il ritmo - Gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tefvik Fikret Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti.

<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schede con sequenza di immagini (5 per tipo) e carte singole con immagini (1 per tipo). In tutto 5 mazzi di carte con grafica ritmica.</li> </ul> <p>Carte singole con immagini sonore:</p>  <p>Schede illustrate con sequenza di immagini sonore:</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Un tabellone di grandezza sufficiente per posizionarvi le carte (potrebbe essere un pannello con velcro, un cartellone, un pannello di polistirolo o una bacheca).</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Due scatole, una verde e una rossa, per contenere le carte (le carte singole con le immagini vengono messe nella scatola rossa, le schede illustrate con sequenze sonore nella scatola verde).</li> </ul>
------------------------------	---



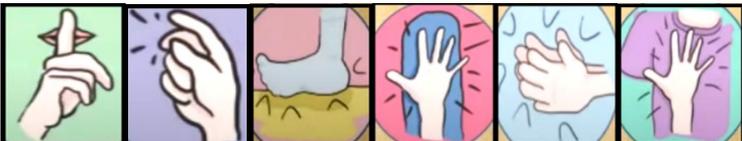
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medaglioni per distribuire i ruoli ai bambini (portavoce, direttore, giocatore, allenatore e arbitro)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabellone vuoto su cui apporre faccine sorridenti.</li> </ul> 
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>I bambini dovrebbero trovarsi in uno spazio vuoto adatto all'attività, fuori dall'aula, sotto la guida dell'insegnante.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante è di fronte al gruppo di 5 bambini.</li> <li>• Vengono esaminate le carte all'interno delle scatole, in modo che i bambini acquisiscano familiarità. Si fanno semplici esempi utilizzando le carte.</li> </ul> <p><b>1° Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si fa un gioco sonoro con le carte, come esempio .</li> <li>• Le carte singole con le immagini vengono distribuite casualmente ai bambini. Ogni bambino ne riceve 5 .</li> <li>• L'insegnante pesca una scheda con sequenza di immagini sonore dalla scatola verde.</li> <li>• Il bambino che ha in mano la prima carta singola raffigurata nella sequenza dà inizio al gioco. (Se più di un bambino ha la stessa carta, parte il primo che la riconosce, l'altro interviene quando è il suo turno nella sequenza.)</li> <li>• Il bambino mostra la carta in suo possesso riproducendo il suono dell'immagine. Dopo di lui, il bambino in possesso della carta seguente nella scheda di sequenze sonore mostra la sua carta e riproduce il suono secondo l'immagine. Il gioco continua in</li> </ul>



	<p>questo modo fino ad esaurimento delle carte in mano ai bambini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla fine di ogni sequenza, la sequenza sonora viene animata da tutti i bambini insieme.</li> <li>• Dopo l'animazione, viene creata la sequenza apponendo le carte singole sul tabellone con il velcro.</li> <li>• Al termine del gioco, a seconda degli interessi e dei desideri dei bambini, l'insegnante può raccogliere le carte e distribuirle nuovamente per poi ripetere l'attività.</li> </ul> <p><b>2° Fase</b></p> <p>Dopo che i bambini hanno acquisito esperienza con l'attività precedente, l'insegnante distribuisce loro i medaglioni per assegnare i ruoli. Di conseguenza, i bambini assumono i ruoli di <b>allenatore, arbitro, direttore, portavoce e giocatore.</b></p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il <b>Portavoce</b> dice una sequenza sonora guardando le immagini sul tabellone. Ad esempio, la sequenza "batti le mani, pizzica le corde, schiocca le dita"</li> <li>• Il <b>Giocatore</b> è il bambino che troverà le singole carte per riprodurre la sequenza scelta dal portavoce. (Ad esempio, il portavoce ha scelto la sequenza 'battere le mani, battere il ginocchio, schioccare le dita...', il giocatore troverà le singole immagini che raffigurano 'battere le mani, battere il ginocchio, schioccare le dita....')</li> <li>• L'<b>Allenatore</b> è il bambino che chiederà al giocatore di mettere sul tabellone le carte singole sonore che riproducono la sequenza iniziale. Dovrà anche riprodurre i suoni mostati dalle carte.</li> <li>• L'<b>Arbitro</b> è il bambino che dice se le carte poste sul tabellone riproducono correttamente la sequenza o se il gruppo deve riconsiderare le scelte fatte. Se la sequenza è corretta, apporrà una faccina sorridente sul tabellone di valutazione.</li> <li>• Il <b>Direttore</b> si assicurerà che l'ordine sia mantenuto e che ogni bambino giochi secondo il suo ruolo.</li> </ul>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fornisce il materiale.</li> <li>• Nella prima fase spiega le regole del gioco ai bambini e distribuisce le carte.</li> <li>• Nella seconda fase, assegna i ruoli e illustra i compiti relativi a ciascun ruolo.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rafforza il procedimento dell'attività e la cooperazione tra i bambini.</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Come ti sei sentito quando abbiamo creato la sequenza dei suoni?</li> <li>Quale sequenza sonora ti è piaciuta di più?</li> <li>Se volessi creare una sequenza diversa, quale sarebbe il suono che vorresti aggiungere?</li> <li>Cos'altro possiamo usare oltre al suono per creare una sequenza?</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Segui il ritmo - Gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tefvik Fikrett Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE RICHIESTO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schede con sequenza di immagini (5 per tipo) e carte singole con immagini (1 per tipo). In tutto 5 mazzi di carte con grafica ritmica.</li> </ul> <p>Carte singole con immagini sonore:</p>  <p>Schede illustrate con sequenza di immagini sonore:</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Un tabellone di grandezza sufficiente per posizionarvi le carte (potrebbe essere un pannello con velcro, un</li> </ul>



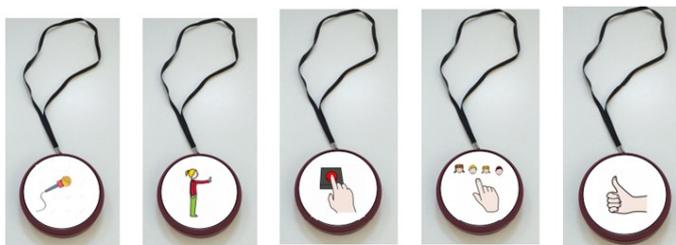
cartellone, un pannello di polistirolo o una bacheca).



- Robot educativo Clementoni Doc
- Il tabellone preparato per l'attività di Robot Doc.

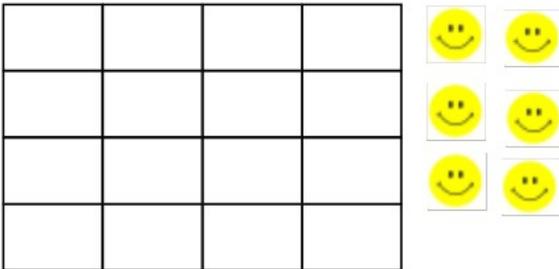


- Due scatole, una verde e una rossa, per contenere le carte (le carte singole con le immagini vengono messe nella scatola rossa, le schede illustrate con sequenze sonore nella scatola verde).
- Medaglioni per distribuire i ruoli ai bambini (portavoce, direttore, giocatore, allenatore e arbitro)



• Tabellone di autovalutazione vuoto per apporre faccine sorridenti.



	
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>I bambini dovrebbero trovarsi in uno spazio vuoto adatto all'attività, fuori dall'aula, sotto la guida dell'insegnante.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante è di fronte al gruppo di 5 bambini.</li> <li>• Vengono esaminate le carte all'interno delle scatole, in modo che i bambini acquisiscano familiarità. Si fanno semplici esempi utilizzando le carte.</li> </ul> <p><b>1° Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si fa un gioco sonoro con le carte, come esempio .</li> <li>• Le carte singole con le immagini vengono distribuite casualmente ai bambini. Ogni bambino ne riceve 5 .</li> <li>• L'insegnante pesca una scheda con sequenza di immagini sonore dalla scatola verde.</li> <li>• Il bambino che ha in mano la prima carta singola raffigurata nella sequenza dà inizio al gioco. (Se più di un bambino ha la stessa carta, parte il primo che la riconosce, l'altro interviene quando è il suo turno nella sequenza.)</li> <li>• Il bambino mostra la carta in suo possesso riproducendo il suono dell'immagine. Dopo di lui, il bambino in possesso della carta seguente nella scheda di sequenze sonore mostra la sua carta e riproduce il suono secondo l'immagine. Il gioco continua in questo modo fino ad esaurimento delle carte in mano ai bambini.</li> <li>• Alla fine di ogni sequenza, la sequenza sonora viene animata da tutti i bambini insieme.</li> <li>• Dopo l'animazione, viene creata la sequenza apponendo le carte singole sul tabellone con il velcro.</li> <li>• Al termine del gioco, a seconda degli interessi e dei desideri dei bambini, l'insegnante può raccogliere le carte e distribuirle nuovamente per poi ripetere l'attività.</li> </ul> <p><b>2° Fase</b></p> <p>Dopo che i bambini hanno acquisito esperienza con l'attività precedente, l'insegnante distribuisce loro i medaglioni per assegnare i ruoli. Di conseguenza, i bambini assumono i ruoli di</p>



	<p><b>allenatore, arbitro, direttore, portavoce e giocatore.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'insegnante mette a terra il tabellone sul quale verrà usato il robot. Vengono esaminate le immagini riportate sul tabellone.</li><li>• Si dice ai bambini che il punto da cui far partire il robot è la casella con l'immagine del fischio</li><li>• Poi vengono illustrati i ruoli ai bambini</li><li>• Durante l'attività, il robot può fermarsi nella casella con l'immagine della nota o del microfono :</li></ul> <p style="text-align: center;"></p> <p>se il robot si ferma qui, _____ il bambino che lo programma deve cantare il nome di un compagno di gruppo.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>se il robot si ferma qui _____ il bambino che lo programma deve dire 3 caratteristiche di un compagno di gruppo (è disponibile, è sorridente, ha gli occhi blu ....)</p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il <b>Portavoce</b> dice una sequenza sonora guardando le immagini sul tabellone. Ad esempio, la sequenza "batti le mani, pizzica le corde, schiocca le dita"</li><li>• Il <b>Giocatore</b> è il bambino che programma il robot per formare la sequenza scelta dal portavoce. (Ad esempio, il portavoce ha scelto la sequenza 'battere le mani, battere il ginocchio, schioccare le dita...', il giocatore farà trovare al robot sul tabellone le caselle che raffigurano 'battere le mani, battere il ginocchio, schioccare le dita....')</li><li>• L'<b>Allenatore</b> è il bambino che chiederà ad un altro del gruppo di trovare nella scatola rossa le carte singole sonore uguali a quelle che formano il percorso del robot sul tabellone. Le carte dovranno essere apposte sul tabellone col velcro secondo l'ordine della sequenza. Il bambino scelto dovrà anche riprodurre i suoni mostrati dalla sequenza dopo averla formata .</li><li>• L'<b>Arbitro</b> è il bambino che dice se le carte poste sul tabellone riproducono correttamente la sequenza o se il gruppo deve riconsiderare le scelte fatte. Se la sequenza è</li></ul>



	<p>corretta, apporrà una faccina sorridente sul tabellone di valutazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il <b>Direttore</b> si assicurerà che l'ordine sia mantenuto e che ogni bambino giochi secondo il suo ruolo.</li> </ul>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fornisce il materiale.</li> <li>Nella prima fase spiega le regole del gioco ai bambini e distribuisce le carte.</li> <li>Nella seconda fase, assegna i ruoli e illustra i compiti relativi a ciascun ruolo.</li> <li>Rafforza il procedimento dell'attività e la cooperazione tra i bambini.</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Come ti sei sentito quando abbiamo creato la sequenza dei suoni?</li> <li>Quale sequenza sonora ti è piaciuta di più?</li> <li>Se volessi creare una sequenza diversa, quale sarebbe il suono che vorresti aggiungere?</li> <li>Cos'altro possiamo usare oltre al suono per creare una sequenza?</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Il gioco del riciclo - Gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ, Yeşilevler Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagini di rifiuti da riciclare,</li> <li>Bidoncini della spazzatura per il riciclo,</li> <li>Tabellone per l'abbinamento,</li> <li>Tabella per la valutazione,</li> <li>Schede attività gialle-verdi-blu.</li> </ul>



Immagini di rifiuti di vetro



Immagini di rifiuti di carta



Immagini di rifiuti di plastica

\*Le immagini dei rifiuti vengono preparate con la cornice dello stesso colore del bidoncino dove verranno gettate. Ad esempio: le immagini dei rifiuti di vetro sono incorniciate con cartone verde, quelle dei rifiuti di carta sono incorniciate con cartone blu e quelle dei rifiuti di plastica sono incorniciate con cartone giallo.



**Bidoni della spazzatura per il riciclo**

**PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:**

Si discute con i bambini riguardo a quali rifiuti siano riciclabili. Si ragiona sul perché i rifiuti dovrebbero essere riciclati e quali effetti ha il riciclo sulla natura e sul nostro mondo. Le immagini relative al riciclo dei materiali vengono esaminate alla lavagna interattiva. Il materiale da utilizzare durante l'attività viene preparato in classe e messo sul tavolo. I bidoncini sono appesi al muro, dove i bambini possano raggiungerli.

**DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?**

L'insegnante porta in classe i bidoncini per la raccolta differenziata, che appende al pannello col velcro e guida i bambini ad esaminarli. Quindi posiziona al centro la scatola con le immagini dei rifiuti riciclabili. I bambini svolgono l'attività di raccogliere le immagini dei rifiuti e di gettarle nell'apposito bidoncino, secondo la carta colorata che hanno scelto. Ad esempio, il bambino che sceglie la carta blu raccoglie i rifiuti di carta e li getta nel bidoncino blu. Il bambino che sceglie la carta verde trova le immagini dei rifiuti di vetro e le getta nel bidoncino verde. Il bambino che sceglie la carta gialla trova le foto dei rifiuti di plastica e le getta nel bidoncino giallo. Gli altri bambini danno un feedback sul corretto completamento dell'attività. (Le immagini con i rifiuti sono state precedentemente incollate sul cartone dello stesso colore del cestino.)

1. Il bambino sceglie la carta



2. Trova le immagini dei rifiuti collegati a quella carta





	<p>3. Le getta nel rispettivo bidoncino</p> 
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Raccogliere lo stesso tipo di rifiuti e gettarli nell'apposito contenitore per la raccolta differenziata. Gli altri bambini controllano se il giocatore raccoglie correttamente tutti i rifiuti. Danno suggerimenti al giocatore nel caso questi non siano corretti.
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante fa da guida. Guida i bambini nel gioco di abbinamento.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<b>VALUTAZIONE:</b> Durante il gioco, il bambino dovrebbe auto-valutarsi e comprendere se il rifiuto è nel cestino giusto. I bambini valutano insieme i risultati. Ogni bambino mette la propria faccina sorridente sul tabellone di valutazione.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Il gioco del riciclo - Gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ/Yeşilevler Kindergarten, Turchia
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagini di rifiuti da riciclare,</li> <li>Bidoncini della spazzatura per il riciclo,</li> <li>Robot,</li> <li>Tabella di valutazione,</li> <li>Schede di attività Gialle-Verdi-Blu,</li> <li>Tabellone per il robot.</li> </ul>



Immagini con rifiuti di vetro



Immagini con rifiuti di carta



Immagini con rifiuti di plastica



\*  
Le



immagini dei rifiuti vengono preparate con la cornice dello stesso colore del cestino in cui verranno gettate. Ad esempio; le immagini dei rifiuti di vetro sono incorniciate con cartone verde, quelle dei rifiuti di carta sono incorniciate con cartone blu e quelle dei rifiuti di plastica sono incorniciate con cartone giallo.

#### Bidoncini dei rifiuti riciclabili



#### Schede di rifiuti riciclabili e schede colorate di attività



#### Tabellone per il robot

### PREPARAZIONE

Si discute con i bambini riguardo a quali rifiuti siano riciclabili. Si



<p><b>DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>ragiona sul perché i rifiuti dovrebbero essere riciclati e quali effetti ha il riciclo sulla natura e sul nostro mondo. Le immagini relative al riciclo dei materiali vengono esaminate alla lavagna interattiva. Il materiale da utilizzare durante l'attività viene preparato in classe e messo sul tavolo. I bidoncini sono appesi al muro, dove i bambini possano raggiungerli.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>L'insegnante porta in classe i bidoncini della raccolta differenziata, che appende al pannello col velcro e guida i bambini ad esaminarli. Quindi posiziona al centro la scatola con le immagini dei rifiuti riciclabili. I bambini svolgono l'attività di raccogliere le immagini dei rifiuti e di gettarle nell'apposito bidoncino, secondo la carta colorata che hanno scelto. Ad esempio, il bambino che sceglie la carta blu raccoglie i rifiuti di carta e li getta nel bidoncino blu. Il bambino che sceglie la carta verde trova le immagini dei rifiuti di vetro e le getta nel bidoncino verde. Il bambino che sceglie la carta gialla trova le foto dei rifiuti di plastica e le getta nel bidoncino giallo. Gli altri bambini danno un feedback sul corretto completamento dell'attività. (Le immagini con i rifiuti sono state precedentemente incollate sul cartone dello stesso colore del cestino.)</p> <p>1. Il bambino sceglie la carta blu, verde o azzurra.</p>  <p>2. Trova l'immagine relativa al colore della carta scelta</p>  <p>3. La getta nel relativo bidoncino.</p> 



Dopo che tutti i bambini hanno lavorato con le carte, viene messo a terra il tabellone del robot.

In una busta ci sono le carte colorate per l'attività. Ogni bambino sceglie una carta (verde=vetro, blu=carta, giallo=plastica)

Il bambino che sceglie la carta, spiega qual sarà il suo compito a seconda del colore della carta scelta.

Per esempio, il compito del bambino che sceglie il colore blu è quello di raccogliere la carta da riciclare e portarla nel cestino della raccolta differenziata della carta.

Il compito del bambino che sceglie il cartellino giallo è quello di raccogliere i rifiuti di plastica e portarli nel cestino della raccolta differenziata della plastica.

Il bambino che sceglie la carta verde deve portare i rifiuti di vetro nel bidoncino per il riciclo del vetro.

Il gioco può essere reso un po' più difficile in base al livello di sviluppo dei bambini, e svolto come segue:

Il bambino che gioca prende tutte le 3 schede colorate di attività. Programma il robot per trovare 3 carte con immagini di rifiuti correlati sul tabellone. Ad esempio, il bambino prende le schede di attività gialla, verde e blu. Quindi programma il robot per raggiungere una delle immagini relative ai rifiuti di plastica, vetro e carta sul tabellone del robot. Getta le 3 foto dei rifiuti nei relativi bidoncini.

Tutti i bambini sono guidati all'uso del robot.



## RUOLI DEI BAMBINI

Raccogliere lo stesso tipo di rifiuti e gettarli nell'apposito contenitore per la raccolta differenziata. Nella parte robotica del gioco, programmare il robot per raccogliere lo stesso tipo di rifiuti e gettarli nell'apposito cestino. Gli altri bambini controllano se il giocatore raccoglie correttamente tutti i rifiuti. Danno suggerimenti al giocatore nel caso questi non siano corretti.



<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE :</b>	L'insegnante agisce da guida, guida i bambini attraverso il gioco di abbinamento colori/rifiuti.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<b>VALUTAZIONE:</b> Durante il gioco, il bambino dovrebbe auto-valutarsi e comprendere se il rifiuto è nel cestino giusto. I bambini valutano insieme i risultati. Ogni bambino mette la propria faccina sorridente sul tabellone di valutazione.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Sequenze di forme - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Melda Ersoy, Scuola Materna İdeal Çocuk, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immagini di figure geometriche,   </li> <li>• 1 scatola   </li> <li>• Pannello con ganci e velcro   </li> </ul>



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE</b></p>	<p>Nell'aula vengono collocati il pannello con velcro e la scatola contenente le immagini di figure geometriche ; si passa quindi alla fase introduttiva dell'attività.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA</b> <b>Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1^ fase.</b> L'insegnante dice ai bambini che faranno un gioco e li fa sedere in cerchio. Mostra le carte preparate con forme geometriche: quadrate, triangolari, rettangolari, ellittiche, pentagonali. Durante il gioco, il bambino diventa un "inseguitore" e riceve una carta. Il bambino inizia a camminare fuori dal cerchio descrivendo la caratteristica della forma di questa carta; l'insegnante da dietro suona della musica. Il bambino appoggia la carta alle spalle di un amico e questo dice una caratteristica della forma. A quel punto il bambino lo insegue. Dopo che il gioco procede in questo modo e tutti i bambini diventano "inseguitori", si passa alla fase successiva. Viene mostrato uno schema sul pavimento e si pongono ai bambini domande su questo schema. L'insegnante assegna i ruoli ai bambini e inizia la fase successiva. Dopo che i ruoli sono stati assegnati, il portavoce presenta una sequenza di figure geometriche con regole di 2-1, 2-2 o 3-1 (  oppure  ) e gli altri bambini cercano di ricreare questa sequenza sul pannello con il velcro, giocando secondo i loro ruoli. Le immagini con le forme geometriche sono nella scatola; il giocatore trova la forma geometrica presentata dal portavoce nella scatola e la attacca sul pannello con il velcro. I ruoli continuano a cambiare finché ogni bambino diventa a sua volta il portavoce.</p> <div data-bbox="566 1433 1372 1534" style="background-color: #800000; height: 45px; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: white; width: 100%; height: 5px;"></div> </div> <p>I bambini appongono correttamente le forme geometriche sul pannello con il velcro seguendo la sequenza data.</p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p><b>Il Portavoce:</b> crea una sequenza a partire dalle forme geometriche nella scatola. <b>Il Giocatore:</b> trova nella scatola le forme della sequenza presentata dal relatore e le posiziona sul pannello col velcro. <b>L'Allenatore:</b> indica al giocatore quali forme geometriche trovare e ricorda la regola. <b>L'Arbitro:</b> controlla con il portavoce la correttezza della regola nella sequenza. <b>Il Direttore:</b> gestisce il procedimento mantenendo l'ordine.</p>

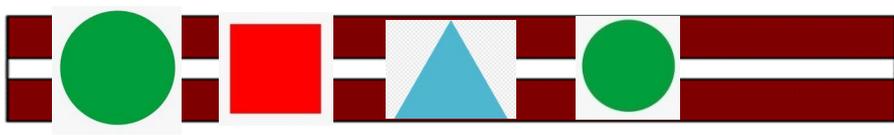


<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante assegna i ruoli ai bambini. Prepara il materiale. Nella fase introduttiva dell'attività, spiega le possibili sequenze ai bambini e li supporta nella creazione delle regole relative.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<b>VALUTAZIONE:</b> Dove incontriamo le forme geometriche nella vita quotidiana? Hai notato un'immagine/oggetto/situazione che possiamo definire come "sequenza" nella tua vita? Cosa possiamo spiegare nella vita con le sequenze? Quali difficoltà hai avuto nell'adempire al tuo ruolo? Cosa vorresti cambiare durante l'attività?
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Sequenze di forme - gruppo con robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Melda Ersoy, Scuola Materna İdeal Çocuk, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE RICHIESTO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immagini di figure geometriche</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; align-items: center;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 scatola</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pannello con ganci e velcro</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabellone per il Robot Doc</li> <li>• Robot Doc</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Nell'aula vengono collocati il pannello col velcro e la scatola con le immagini di figure geometriche; si passa quindi alla fase introduttiva dell'attività.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1^ fase.</b> L'insegnante dice ai bambini che faranno un gioco e li fa sedere in cerchio. Mostra le carte preparate con forme geometriche: quadrate, triangolari, rettangolari, ellittiche, pentagonali. Durante il gioco, il bambino diventa un "inseguitore" e riceve una carta. Il bambino inizia a camminare fuori dal cerchio descrivendo la caratteristica della forma di questa carta; l'insegnante da dietro suona della musica. Il bambino appoggia la carta alle spalle di un amico e questo dice una caratteristica della forma. A quel punto il bambino lo insegue. Dopo che il gioco procede in questo modo e tutti i bambini diventano "inseguitori", si passa alla fase successiva. Viene mostrato uno schema sul pavimento e si pongono ai bambini domande su questo schema. L'insegnante assegna i ruoli ai bambini e inizia la fase successiva. Dopo che i ruoli sono stati assegnati, il portavoce presenta un modello di di figure geometriche con regole di 2-1, 2-2 o 3-1(  oppure  ) e gli altri bambini cercano di ricreare questa sequenza sul pannello con il velcro, giocando secondo i loro ruoli. Le immagini con le forme geometriche sono nella scatola; il giocatore trova la forma geometrica presentata dal portavoce nella scatola e la attacca sul pannello con il velcro. I ruoli continuano a cambiare finché ogni bambino diventa a sua volta il portavoce. I bambini creano la sequenza sul pannello a strappo.</p>  <p><b>2^ fase.</b> Si mettono a terra il tabellone e il Robot Doc e vengono assegnati i ruoli. Le forme geometriche sono posizionate sul tabellone. Il Portavoce dice una sequenza secondo le regole specificate in precedenza. In base ai loro ruoli, i bambini muovono il Robot Doc seguendo la sequenza. Si appongono sul pannello a strappo, una sotto l'altra, la sequenza detta dal relatore e la sequenza di programmazione del Robot Doc. Si fa un confronto e una valutazione tra le due. Ad ogni giro, i ruoli cambiano e l'attività termina alla fine del quinto giro.</p>



<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p><b>Il Portavoce:</b> crea una sequenza a partire dalle immagini di figure geometriche nella scatola.</p> <p><b>Il Giocatore:</b> trova nella scatola le figure relative sequenza del Portavoce e programma il Robot Doc.</p> <p><b>L'Allenatore:</b> appende sul tabellone la sequenza detta dal portavoce e la sequenza secondo cui è stato programmato il Robot Doc.</p> <p><b>L'Arbitro:</b> insieme al portavoce, controlla che il Robot Doc sia stato programmato correttamente.</p> <p><b>Il Direttore:</b> gestisce tutto il procedimento mantenendo l'ordine.</p>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante assegna i ruoli ai bambini. Prepara il materiale. Nella fase introduttiva dell'attività, spiega le possibili sequenze ai bambini e li supporta nella creazione delle regole relative.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <p>Dove incontriamo le forme geometriche nella vita quotidiana? Hai notato un'immagine/oggetto/situazione che possiamo definire come "sequenza" nella tua vita? Cosa possiamo spiegare nella vita con le sequenze? Quali difficoltà hai avuto nell'adempire al tuo ruolo? Cosa vorresti cambiare durante l'attività?</p>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Scrivi il tuo nome usando i magneti - gruppo con robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	4 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo di 5-6 bambini con robotica educativa
<b>Autore</b>	
<b>DURATA:</b>	<p>Tre sessioni settimanali nel corso di un mese:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione del concetto di calamita e delle sue proprietà.</li> <li>- Condivisione delle conoscenze pregresse (guidata dall'insegnante)</li> <li>- Creazione di angoli dove i bambini possono sperimentare le proprietà apprese</li> </ul>
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calamite</li> <li>• Cartoni</li> <li>• Fermagli</li> <li>• Matite</li> <li>• Colla</li> <li>• Forbici</li> <li>• Cartelline di carta</li> <li>• Dipinti</li> <li>• Gomma</li> <li>• Temperamatite</li> <li>• Robot</li> </ul>



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Prima di iniziare l'attività si può dedicare qualche minuto a migliorare la respirazione consapevole con i bambini o a guardare racconti filmati legati alla cooperazione e al lavoro di squadra. Iniziare con calma favorisce la creazione di un ambiente classe sereno, che facilita la partecipazione attiva.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=U2U6WfBovAE">https://www.youtube.com/watch?v=U2U6WfBovAE</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gQiaAb6VGt8">https://www.youtube.com/watch?v=gQiaAb6VGt8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lxHwyz3pmGI">https://www.youtube.com/watch?v=lxHwyz3pmGI</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hP0YE76e5Ks">https://www.youtube.com/watch?v=hP0YE76e5Ks</a></p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>Avviare l'attività descrivendo una situazione motivazionale, come la presentazione del concetto di calamita e delle sue proprietà. Inizieremo con la storia de <b>Il mistero dei pastori magnesiani</b> In inglese: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CqIFvFNe1Nk">https://www.youtube.com/watch?v=CqIFvFNe1Nk</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yZrdkZVbzOk">https://www.youtube.com/watch?v=yZrdkZVbzOk</a>  In spagnolo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8g718fepBIQ">https://www.youtube.com/watch?v=8g718fepBIQ</a>  Possiamo anche rappresentare la storia con oggetti magnetizzati. Altre attività: dipingere i personaggi (pastore Magnete...)  -Ricerca delle conoscenze pregresse degli alunni (guidata dall'insegnante)  Materiale organizzato su 4 angoli dove i bambini possono toccare, osservare e sperimentare:  Angolo 1) Oggetti che possono essere attratti o che non sono attratti dal magnete.  Fornire alcuni magneti e diversi oggetti metallici e non metallici.  Angolo 2) La forza di attrazione del magnete...  Fornire ad esempio alcune bottiglie o imballaggi (usare materiali riciclati), alcuni con una vite all'interno e alcuni vuoti  Cartella in carta con clip sotto e senza clip.  Se necessario, l'insegnante può incoraggiare il processo di osservazione e scoperta ponendo alcune domande generali:  "Cosa succede? Riesci a trovare qualche differenza?"  Angolo 3) Distanza di attrazione di due magneti  Appendere due-tre magneti a distanze diverse ma ad un'altezza accessibile ai bambini.  Angolo 4) Giochi con i magneti  Corsa automobilistica con magneti: ogni macchina porta una calamita e con un'altra calamita i bambini la faranno muovere (concetto: forza di repulsione).  Gioco della pesca: il pesce o le stelle marine hanno un pezzo di ferro attaccato e la canna da pesca ha un magnete. (forza di attrazione)  Una volta che tutti i bambini hanno avuto la possibilità di familiarizzare con i materiali che utilizzeranno e le loro caratteristiche, possono condividere le loro osservazioni.  Dopo aver fatto esperienza con i magneti e aver condiviso le idee in assemblea, gli studenti iniziano a disegnare individualmente il loro nome (possono disegnare su un foglio o realizzare un prototipo con le clip).  Quindi utilizzando un magnete ogni bambino "scriverà" il proprio nome spostando il materiale scelto con un magnete.  Una volta terminata l'attività, si dedicherà un po' di tempo</p>



	<p>all'analisi, insieme agli alunni, in modo che possano spiegare il lavoro che hanno svolto, quanto si sono divertiti, se hanno imparato, cosa è piaciuto di più, qual è stato il compito più difficile...</p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>SE I BAMBINI NON HANNO MAI USATO UN ROBOT PRIMA, consigliamo di iniziare con un po' di pratica scollegata dall'attività, in modo che possano iniziare a capire il meccanismo del robot e ad assumere un ruolo specifico all'interno del gruppo, ad esempio:</p> <p>Dopo aver presentato la situazione motivazionale iniziale, nel caso in cui gli alunni non abbiano mai usato un robot, l'insegnante presenterà il robot agli alunni: cos'è un robot? A cosa serve un robot? Una volta introdotto il robot, si può iniziare a programmarlo. Per imparare a programmare un robot, inizialmente non abbiamo bisogno di alcun dispositivo, e nemmeno di un robot; il nostro stesso corpo è sufficiente per il primo approccio. Quindi organizziamo un gruppo di 4-5 alunni e diamo a ciascuno di loro un ruolo:</p> <p><b>Programmatore:</b> è la persona incaricata di scegliere il percorso e cliccare sui pulsanti per farlo eseguire al robot utilizzando i diversi comandi:          Un tocco sulla schiena significa un passo avanti          Un tocco sulla spalla destra significa girare a destra.          Un tocco sulla spalla sinistra significa girare a sinistra.          Un tocco sulla testa significa iniziare a muoversi con i comandi ricevuti.</p> <p><b>Robot:</b> l'allievo che segue le istruzioni del programmatore  <b>Supervisori:</b> hanno il compito di rappresentare i passaggi che il robot compie sul pavimento dell'aula. Una volta che gli studenti hanno acquisito familiarità con i comandi, si consente loro di utilizzare il robot e di giocare, cliccando sui diversi comandi per capire come funziona.</p> <p>SE GLI ALUNNI SANNO GIÀ COME FUNZIONA UN ROBOT, si organizzano gruppi di 4-5 membri ciascuno per seguire la descrizione dettagliata dell'attività, tenendo conto che lavoreranno sempre in gruppo e non individualmente. A ciascuno di loro verrà assegnato un ruolo connesso all'utilizzo del robot e vengono stabilite regole chiare e condivise. Ruoli possibili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Programmatore:</b> decide la sequenza dei comandi e comunica con chi ha il ruolo di <b>Esecutore</b>.</li> <li>• <b>Controllore:</b> osserva ciò che dice il programmatore e scrive/disegna la sequenza dei comandi. Può dare suggerimenti.</li> <li>• <b>Esecutore:</b> clicca sul pulsante seguendo i comandi impartiti dal programmatore</li> <li>• <b>Coordinatore:</b> vigila sul mantenimento dell'ordine e il rispetto dei turni</li> <li>• <b>Portavoce:</b> l'alunno che riferisce/segna/parla/spiega tutto il processo al gruppo al completo.</li> </ul>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha tutto il materiale necessario preparato e accessibile agli alunni.</li> </ul>



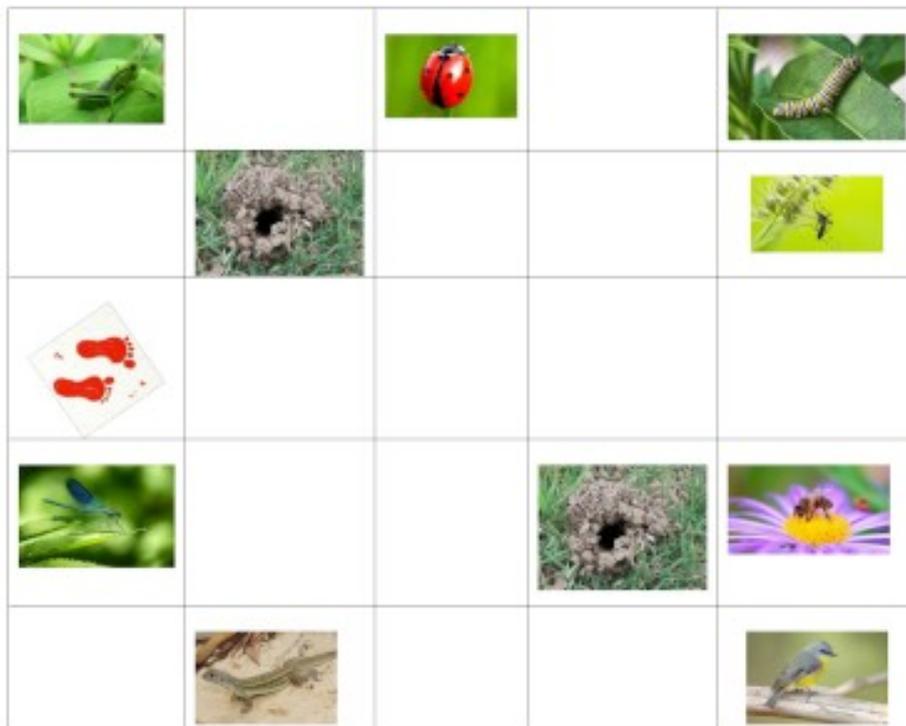
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta la situazione iniziale motivata ai bambini e permette loro di giocare ed esplorare.</li> <li>• Supporta l'osservazione e incoraggia i bambini ad accettare la sfida, facendo domande o offrendo loro materiali o altro.</li> <li>• Osserva il procedimento ed è disponibile a sostenere i bambini se ne hanno bisogno</li> <li>• Mostra un atteggiamento aperto e positivo nei confronti delle richieste e dei bisogni dei bambini, valorizzando ciò che stanno facendo, mostrando interesse per ciò che fanno</li> <li>• Presenta e facilita lo sviluppo delle attività in modo gioioso</li> <li>• Facilita la raccolta e la pulizia di materiali e spazi</li> <li>• Guida la discussione sulle esperienze</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per gli insegnanti Rispondete alle seguenti domande: Prima dell'attività: cosa programmate inizialmente che gli studenti imparino. Cosa pensate che gli studenti impareranno. Dopo: cosa hanno veramente imparato gli alunni</li> <li>• Per gli alunni: - Autovalutazione (gli alunni esprimono se il gioco è piaciuto o meno, quanto si sono divertiti, possono identificare come si sentono con un'emoticon....)</li> <li>- Valutazione generalizzata: gli alunni sono in grado di posizionare il magnete in un luogo metallico sia in classe che a casa</li> <li>- Comunicare quanto appreso ad un altro gruppo di alunni della scuola.</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	Adattato da un progetto Erasmus+ Botstem project: <i>Robotics and STEM Education for children and primary schools toolkit</i> ( <a href="http://www.botstem.eu">www.botstem.eu</a> )

## Storia di una lumaca - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Agnese Tombesi - Renata Dal Monte
<b>DURATA:</b>	Lettura: 10 minuti Attività: quanto necessita ai bambini
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una breve storia</li> <li>• Un tabellone fatto con strisce o cerchi</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Storia: i bambini possono sedersi per terra mentre l'insegnante legge la storia (vedi allegato)



Attività (gioco): l'insegnante prepara una lavagna sul pavimento della classe con nastro adesivo o cerchi su cui mette immagini di insetti (collegati alla storia), un punto di partenza, e ostacoli.



Schede per indovinare l'animale (in allegato): il bambino prende la carta e vede solo la carta a destra, che contiene indizi sull'animale da indovinare: numero di zampe, se vola o cammina, ecc. l'immagine a sinistra è la soluzione dell'enigma.

**DESCRIZIONE DETTAGLIATA:  
Come viene realizzata l'attività?**

**Fase 1:**

I bambini ascoltano la storia.

**Fase 2:**

Gioco: un bambino prende una carta (allegata) e deve indovinare l'animale della fiaba "leggendo" alcuni indizi rappresentati graficamente (carte a destra). Quando conosce l'animale deve dire il suo nome, poi passa al punto di "partenza" del tabellone disegnato a terra. Il bambino è bendato e deve avvicinarsi all'animale guidato dai suoi amici.

All'inizio del gioco l'insegnante sceglie una ragazza e un ragazzo; la bambina dirà "sinistra" quando il bambino che sta giocando deve girare a sinistra e il bambino dice "destra" quando il bambino deve girare a destra. Tutti gli altri amici possono dire "avanti" o "indietro". Alla fine del gioco, il bambino può girare la carta e controllare la sua risposta.

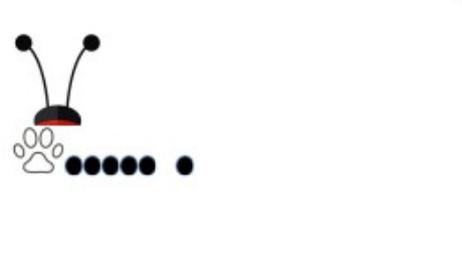


<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>I bambini devono ascoltare la storia tutti insieme. Attività: un bambino deve giocare sulla pedana scegliendo una carta, indovinando l'animale e facendo il percorso guidato dai suoi amici. Un bambino deve controllare la risposta girando la carta. Una bambina deve dire "sinistra" Un bambino deve dire "destra" Il gruppo deve dire "avanti" o "indietro"</p>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante legge la storia e spiega il gioco.</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	<p><b>STORIA DI UNA LUMACA</b></p> <p>C'era una volta un bellissimo orto. Era estate. Lì viveva una lumachina. La lumachina trovò una bella foglia di lattuga da mangiare, ma la lattuga sparì! La lumachina ne cercò un'altra. La lumachina trovò un'altra grande foglia di lattuga... ma, pochi giorni dopo, era sparita anch'essa! La lumachina ne cercò un'altra. "Eih! Eccola... ma sotto c'è un bruco!" Disse la lumachina. "Posso mangiare un pezzetto di questa bella foglia?" Chiese la lumachina. "No! È mia!" Rispose il bruco. "Ma... è così grande!" Disse la lumachina... "Ho detto di no!" Cominciarono a litigare. Tutti gli animali volevano vederli e ascoltarli! C'erano api, libellule, formiche, coccinelle, grilli, lucertole, uccelli, ragni e persino zanzare! Libellule e uccelli smisero di volare solo per ascoltarli. Le coccinelle erano su un ramo e li ascoltavano. I ragni non volevano ascoltare quella conversazione rumorosa, quindi decisero di fare una ragnatela solo per coprir loro la bocca! Zanzare e lucertole erano troppo pigre e non si preoccupavano del problema. "Tutti lavorano e collaborano" disse un'ape "Tutti raccolgono un seme o una briciola così tutti hanno qualcosa da mangiare!" disse una formica. Uno dei grilli cominciò a parlare... "Cari amici, viviamo tutti in questo orto e tutti dobbiamo condividere le cose belle che ci sono! È bello mangiare insieme e riposare insieme sotto la stessa foglia. Puoi anche aiutare il tuo amico, puoi fare una bella chiacchierata o puoi fare battute divertenti!" La lumachina guardò il bruco. Il bruco guardò la lumachina. Si sorrisero, e da quel momento hanno capito che mangiare o riposare insieme è più bello che farlo da soli!</p> <p><b>CARTE:</b></p>



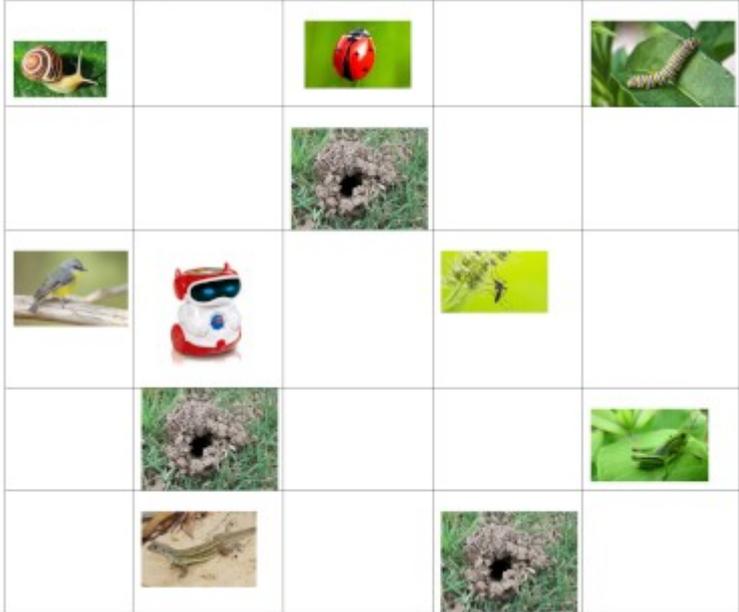




	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> </div>
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	

Storia di una lumaca - Gruppo con robot	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	3-4 anni
<b>Attività ...</b>	Bambino singolo con robotica educativa
<b>Autore</b>	Agnese Tombesi - Renata Dal Monte
<b>DURATA:</b>	Letture: 10 minuti; Attività con il robot: quanto necessario ai bambini
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una breve storia</li> <li>Robot educativo Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer)</li> <li>Carte per indovinare l'animale (in allegato): il bambino prende la carta e vede solo la carta a destra, che contiene indizi sull'animale da indovinare: numero di zampe, se vola o cammina, ecc. l'immagine a sinistra è la soluzione dell'enigma.</li> </ul>



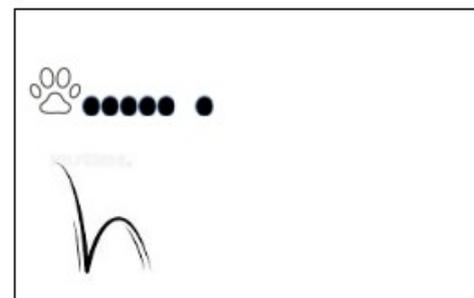
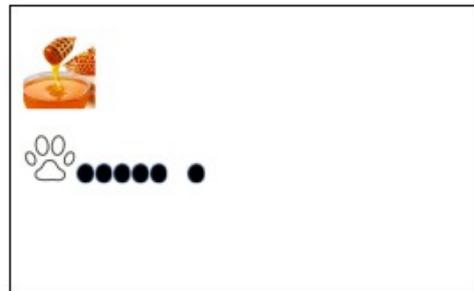
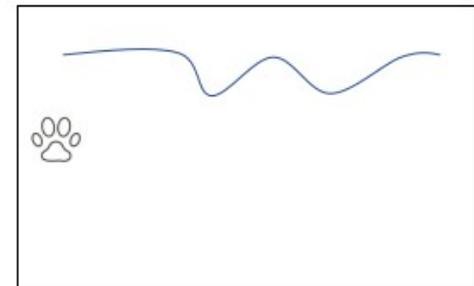
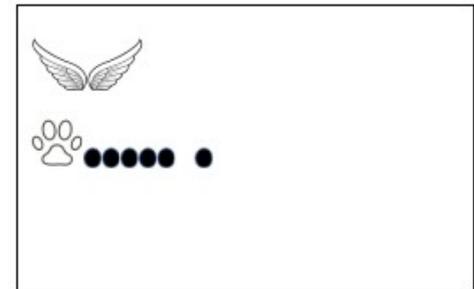
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un tabellone per giocare con il robot</li> </ul> 
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Storia: i bambini possono sedersi per terra mentre l'insegnante legge la storia. Attività (gioco): il bambino può sdraiarsi a terra e giocare con il robot</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>Il bambino ascolta la storia e poi gioca con il robot. Gioco: il bambino prende una carta (in allegato) e deve indovinare l'animale della fiaba "leggendo" alcuni indizi rappresentati graficamente (carte a destra). Quando riconosce l'animale deve dire il suo nome e poi programmare il robot per raggiungerlo sul tabellone. Il bambino deve fare attenzione, perché il robot non può andare sui quadrati con il "buco"; se il robot "cade" nel buco, il bambino deve ricominciare dall'inizio. Alla fine del gioco, il bambino può girare la carta e verificare se l'animale è quello giusto.</p>
<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Il bambino ascolta la storia e lavora da solo; non può comunicare con altri alunni. Deve programmare il robot e seguire le regole del gioco.</p>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante legge la storia e spiega il gioco.</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	<p><b>STORIA DI UNA LUMACA</b></p> <p>C'era una volta un bellissimo orto. Era estate. Lì viveva una lumachina. La lumachina trovò una bella foglia di lattuga da mangiare, ma la lattuga sparì! La lumachina ne cercò un'altra. La lumachina trovò un'altra grande foglia di lattuga... ma, pochi giorni dopo, era sparita anch'essa! La lumachina ne cercò un'altra. "Ehi! Eccola... ma sotto c'è un bruco!" Disse la lumachina.</p>

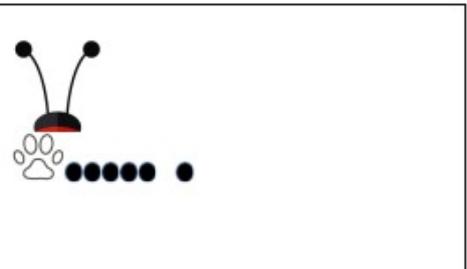
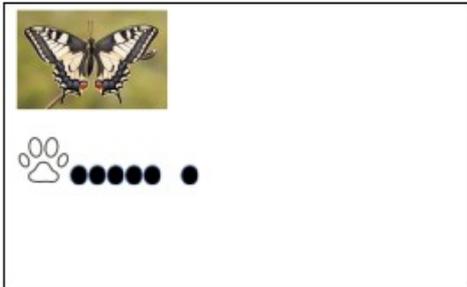


"Posso mangiare un pezzetto di questa bella foglia?" Chiese la lumachina.  
"No! È mia!" Rispose il bruco.  
"Ma... è così grande!" Disse la lumachina...  
"Ho detto di no!"  
Cominciarono a litigare.  
Tutti gli animali volevano vederli e ascoltarli!  
C'erano api, libellule, formiche, coccinelle, grilli, lucertole, uccelli, ragni e persino zanzare!  
Libellule e uccelli smisero di volare solo per ascoltarli.  
Le coccinelle erano su un ramo e li ascoltavano.  
I ragni non volevano ascoltare quella conversazione rumorosa, quindi decisero di fare una ragnatela solo per coprir loro la bocca!  
Zanzare e lucertole erano troppo pigre e non si preoccupavano del problema. "Tutti lavorano e collaborano" disse un'ape "Tutti raccolgono un seme o una briciola così tutti hanno qualcosa da mangiare!" disse una formica.  
Uno dei grilli cominciò a parlare... "Cari amici, viviamo tutti in questo orto e tutti dobbiamo condividere le cose belle che ci sono! È bello mangiare insieme e riposare insieme sotto la stessa foglia. Puoi anche aiutare il tuo amico, puoi fare una bella chiacchierata o puoi fare battute divertenti!"  
La lumachina guardò il bruco.  
Il bruco guardò la lumachina.  
Si sorrisero, e da quel momento hanno capito che mangiare o riposare insieme è più bello che farlo da soli!

### CARTE:









<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	



## Attività PEARL per bambini dai 5 ai 6 anni

L'obiettivo delle attività educative con i bambini di 5-6 anni è promuovere lo sviluppo delle emozioni educanti e di un ambiente di apprendimento empatico supportato dall'utilizzo di un robot come strumento coinvolgente che accelera i processi educativi e che influenza la comunicazione e l'inclusione. Dal punto di vista didattico, l'attività permetterà anche di introdurre le basi del pensiero computazionale e del coding. Le attività educative possono essere impegnative per gli alunni, quindi sarà possibile osservare le reazioni (positive e negative) alla frustrazione, l'insorgere di emozioni educanti e come queste influenzino la comunicazione e l'inclusione.

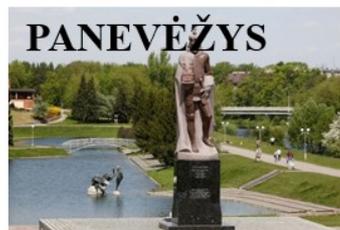
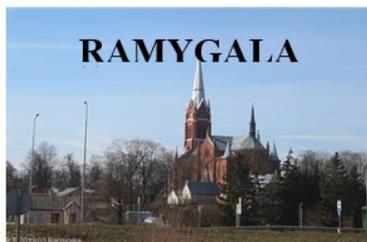
Il robot utilizzato in un piccolo gruppo con determinate attività facilita lo sviluppo di emozioni educanti e favorisce un ambiente di apprendimento prossimale.

### Viaggio nella capitale - Gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>AUTORE</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA:</b>	25-35 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte con nomi di città,</li> <li>• Carte con foto di città,</li> <li>• Frecce,</li> <li>• Carta geografica,</li> <li>• Carta geografica in outline (in bianco).</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Carte realizzate con foto e nomi di città, nomi di città. I nomi delle città che si attraversano sulla strada per la capitale.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>Prima di tutto si discute con i bambini dei viaggi in Lituania. Si chiede se i bambini sanno qual è la capitale della Lituania, o se ci sono stati. Si analizza la mappa della Lituania, si indaga su come arrivare alla capitale, quali città e paesi bisogna attraversare. Durante questa fase introduttiva, vengono presentati e discussi video o foto di personaggi famosi, luoghi di interesse della capitale.</p> <p>Vengono presentate le carte con i nomi delle città e le loro foto: VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, e foto degli oggetti più famosi della capitale, nonché la mappa della Lituania, la mappa della Lituania in outline (solo il contorno), e gli strumenti da disegno.</p> <p>I bambini scoprono con l'insegnante che "viaggeranno" nella capitale - Vilnius.</p> <p>Si inizierà il viaggio da Panevėžys. I bambini discutono su chi inizierà il viaggio per primo, segnano il luogo dal quale inizieranno il viaggio sulla mappa della Lituania e appongono una piantina della città di Panevėžys.</p> <p>Un altro bambino continua, guarda il percorso per vedere attraverso quale città si passerà, segna il percorso con uno strumento da disegno nell'outline (disegna una linea,</p>



punteggia ...), appone una piantina della città in cui è arrivato, dice il nome della città. Poi il bambino successivo inizia il viaggio. Quando arriva virtualmente a Vilnius, il bambino incolla immagini di oggetti conosciuti e li descrive. Dopo l'attività, si discute con i bambini di come si sono sentiti mentre giocavano, come sono riusciti a collaborare, a condividere il lavoro, a risolvere problemi.





<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Ogni bambino:          Negozia le azioni nel gioco.          Rispetta i turni.          Risolve problemi.          Collabora per raggiungere un obiettivo.          Aiuta i compagni</p>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante parla ai bambini della capitale lituana, dei posti da visitare, li descrive, ne dice i nomi, li cerca sulla mappa, segna la strada per la capitale. Presenta i nomi delle città, cartoline fotografiche. Spiega il compito, le regole dell'attività, monitora le attività dei bambini; quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere un problema, li aiuta, spiega insieme ai bambini dove si è verificato l'errore.</p>



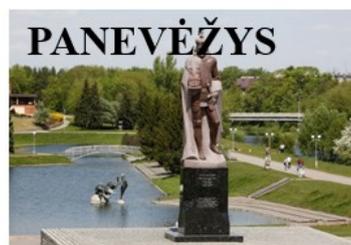
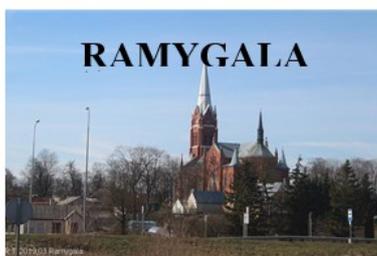
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	Altri paesi possono scegliere la loro capitale e “viaggiare” con i bambini dalla loro città natale alla capitale. I luoghi importanti da visitare nella capitale vengono scelti a loro discrezione. Quando si “viaggia” verso la capitale lituana, si possono anche scegliere città diverse rispetto a quelle sopra menzionate.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Un viaggio nella capitale - Gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos, Scuola Materna “Smalsutis”, Lituania
<b>DURATA:</b>	25-35 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot e tabellone,</li> <li>• Carte con i nomi delle città,</li> <li>• Carte con foto delle città,</li> <li>• Frecce,</li> <li>• Mappa,</li> <li>• Mappa in outline (solo il contorno).</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Carte realizzate con foto e nomi di città, nomi di città. Tabellone composto da 20 caselle (ciascuna di 15x15 cm). I nomi delle città che si attraversano sulla strada per la capitale, le immagini dei monumenti principali della capitale (castello di Gediminas, torre della televisione, presidenza) sono collocati nelle caselle del tabellone.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>Prima di tutto si discute con i bambini dei viaggi in Lituania. Si chiede se i bambini sanno qual è la capitale della Lituania, o se ci sono stati. Si analizza la mappa della Lituania, si indaga su come arrivare alla capitale, quali città e paesi bisogna attraversare. Durante questa fase introduttiva, vengono presentati e discussi video o foto di personaggi famosi, luoghi di interesse della capitale.</p> <p>Vengono fornite carte con foto e nomi delle città : VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, e foto dei monumenti più famosi della capitale, le sue attrazioni, mappa delle stazioni di servizio.</p> <p>I bambini scoprono con l'insegnante che "viaggeranno" nella capitale - Vilnius.</p> <p>Si inizierà il viaggio da Panevėžys.</p> <p>Ci si accorda su quale bambino disporrà la sequenza delle carte</p>



per arrivare alla capitale (prima di programmare il robot). Prima la carta della città Panevėžys, poi la freccia, poi la città successiva .. (es.: Panevėžys, Ramygala ...). Gli altri bambini aiutano il procedimento, guardano la mappa, dicono quale città aggiungere. Controllano che tutto sia corretto. Si decide chi programmerà il robot per il viaggio dalla città di Panevėžys, verso Vilnius. Il viaggio attraverso ogni città è programmato da un bambino diverso. Se si capita nella casella "stazione di servizio", un altro bambino completerà il viaggio programmato. Dopo essere arrivato nella capitale, il bambino sceglie quale posto visitare. Il posto viene nominato e il robot viene programmato per andarci. Poi si visita il posto successivo e il robot viene programmato da un altro bambino.

Dopo l'attività, si discute come si sono sentiti i bambini mentre giocavano, come sono riusciti a collaborare, a condividere il lavoro, a risolvere problemi.





ESEMPIO DI TABELLONE PER IL GIOCO CON IL ROBOT:  
 An example of the mat

			ŠIRVINTOS	
	VILNIUS			UKMERGĖ
				
	PANEVĖŽYS			RAMYGALA



<p><b>RUOLI DEI BAMBINI</b></p>	<p>Ogni bambino:          Negozia le azioni nel gioco.          Rispetta i turni.          Risolve problemi.          Collabora per raggiungere un obiettivo.          Aiuta i compagni</p>
<p><b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante parla ai bambini della capitale lituana, dei posti da visitare, ne discute, scopre come si chiamano, ricerca nella mappa la strada per la capitale. Dice i nomi delle città, dà cartoline fotografiche. Spiega il compito, le regole dell'attività, monitora le attività dei bambini; quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere un problema, aiuta, spiega insieme ai bambini dove si è verificato l'errore.</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	



<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	Altri paesi possono scegliere la loro capitale e viaggiare virtualmente con i bambini dalla loro città natale alla capitale. I luoghi di interesse da visitare nella capitale vengono scelti a loro discrezione. Quando si viaggia verso la capitale lituana, si possono anche scegliere città diverse rispetto a quelle sopra menzionate.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Da' un nome all'albero - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Naujamiescio, Scuola Materna "Bitute", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	Dadi, carte con immagini di alberi, foglie e frutti.
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte con immagini di alberi, foglie e frutti, 2 per ognuna.</li> <li>• Dadi con immagini di alberi.</li> </ul>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>I bambini guardano le carte con le immagini degli alberi, delle loro foglie e frutti. Danno un nome agli alberi. Ne scelgono uno. L'insegnante suggerisce ai bambini di lanciare i dadi e trovare foglie e frutti dell'albero scelto. Si dispongono le carte e si aggiungono frutti e foglie ai rispettivi alberi. Poi si racconta, a partire dalle domande: cosa rende divertenti i loro frutti? Che foglie sono queste? e così via</p> <p>Se quando si lancia il dado appare una faccina sorridente, bisogna sorridere ad un amico.</p> <p>I bambini devono accordarsi su chi giocherà per primo.</p>
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p>Negozano le azioni da intraprendere nel gioco.</p> <p>Rispettano i turni.</p> <p>Risolvono problemi.</p> <p>Collaborano per raggiungere un obiettivo.</p>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante dice il nome dell'albero, dei suoi frutti e foglie, fa domande e spiega le regole del gioco. Monitora le attività dei bambini; quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere un problema, li aiuta, spiega insieme ai bambini dove si è verificato l'errore.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	Questa attività si può realizzare con ogni tipo di albero.



<b>Eventuali riferimenti</b>	
------------------------------	--

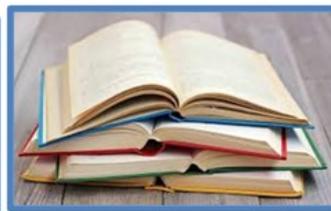
<b>Da' un nome all'albero- gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Naujamiescio, Scuola Materna "Bitute", Lituania
<b>DURATA:</b>	35-40 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robot e tabellone,</li> <li>dadi,</li> <li>carte con immagini di alberi, foglie e frutti.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Tabellone di 20 caselle. Carte con immagini di alberi, foglie e frutti - 2 per ognuna. Dadi con immagini di alberi. Le carte possono essere posizionate sul tabellone in ordine casuale.</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>L'insegnante suggerisce ai bambini di trovare le foglie e i frutti degli alberi usando un robot. Lancia un dado e indica quale albero è stato estratto, programma il robot per andare su quell'albero, poi sulla foglia dell'albero e poi sul frutto. Il primo bambino fa partire il robot da START. I bambini devono riuscire a dare un nome all'albero e ai suoi frutti. Il bambino successivo fa partire il robot dal punto in cui si trova, lancia il dado e programma il robot per arrivare alla casella che contiene l'albero, poi alle foglie e al frutto. Se quando si lancia il dado appare una faccina sorridente, bisogna sorridere ad un amico e saltare un turno. Dopo l'attività, si discute come si sono sentiti i bambini mentre giocavano, come sono riusciti a collaborare, a risolvere i problemi.</p>
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p>Negozano le azioni da intraprendere nel gioco. Rispettano i turni. Risolvono problemi. Collaborano per raggiungere un obiettivo.</p>
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	<p>L'insegnante dice il nome dell'albero, dei suoi frutti e foglie, fa domande e spiega le regole del gioco. Monitora le attività dei bambini; quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere un problema, aiuta, spiega insieme ai bambini dove si è verificato l'errore.</p>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	Questa attività si può realizzare con ogni tipo di albero.
<b>Eventuali riferimenti</b>	



<b>Professioni - Gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Naujamiescio, Scuola Materna "Bitute", Lituania
<b>DURATA:</b>	25-35 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carte con cinque lavori: parrucchiere, muratore, insegnante, organizzatore di eventi, dottore,</li> <li>Carte con immagini di oggetti adatti ad ogni professione,</li> <li>Due carte con immagini di professioni non citate,</li> <li>Carta START,</li> <li>Schede di autovalutazione.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Preparate carte con le seguenti professioni: parrucchiere, muratore, insegnante, organizzatore di eventi, dottore. Preparate 3 carte con immagini per ogni professione e due carte con immagini di professioni diverse, ad esempio: poliziotto, autista. Le caselle del tabellone hanno immagini che corrispondono alla professione.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	Si discute dei vari lavori con i bambini. Si controlla se i bambini sanno quali oggetti siano necessari per i diversi lavori. Si distribuiscono poi le carte con le professioni: PARRUCCHIERE, MURATORE, INSEGNANTE, ORGANIZZATORE DI EVENTI, DOTTORE, e le carte con gli oggetti necessari per ogni professione. Viene spiegato che ogni bambino pescherà una carta con una professione. Si concorda chi estrarrà la carta per primo, chi la estrarrà per secondo, ecc ... Dopo aver estratto la carta, il bambino dirà lui stesso il nome della professione. Se non sa ancora leggere, può chiedere aiuto a un amico o all'insegnante. Dopo aver nominato la professione, racconta cosa la rende unica, cerca le carte con gli oggetti adatti alla professione estratta e ne descrive lo scopo. Poi vengono mescolate e distribuite di nuovo le carte e il bambino successivo fa la stessa cosa... Tutti e cinque i bambini giocano a turno e si auto valutano, apponendo faccine sorridenti sul tabellone di valutazione.



<b>Dottore</b>	<b>Muratore</b>	<b>Parrucchiere</b>
<b>Organizzatore di vacanze</b>		
<b>Insegnante</b>		





<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	Negozano le azioni da intraprendere nel gioco. Attendono il loro turno. Risolgono problemi. Collaborano per raggiungere un obiettivo. Si aiutano tra loro
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante parla ai bambini dei diversi lavori. Dice il nome delle professioni e degli oggetti specifici delle diverse professioni. Spiega il compito, le regole operative. Monitora le attività dei bambini, aiuta a leggere i nomi delle professioni. Quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere il problema, li aiuta, scopre con i bambini dove si è verificato l'errore.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	È possibile selezionare i tipi di occupazione. È anche possibile scegliere un numero qualsiasi di immagini con gli strumenti adatti per le diverse occupazioni.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Professioni - Gruppo con robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Naujamiescio, Scuola Materna "Bitute", Lituania
<b>DURATA:</b>	25-35 min.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot e tabellone,</li> <li>• Carte con cinque lavori: parrucchiere, muratore, insegnante, organizzatore di eventi, dottore,</li> <li>• Carte con immagini di oggetti adatti ad ogni professione,</li> <li>• Due carte di professioni non citate,</li> <li>• Carta START,</li> <li>• Schede di autovalutazione</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	Preparate le carte con le seguenti professioni: parrucchiere, muratore, insegnante, organizzatore di eventi, dottore. Realizzate 3 carte con immagini per ogni professione, due carte con immagini non corrispondenti a nessuna professione, ad esempio: poliziotto, autista. Un tabellone composto da 20 caselle (ciascuna di 15x15 cm). Nelle caselle ci sono le immagini delle varie professioni.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	Ci sono le carte con i nomi delle professioni, un tabellone con le immagini corrispondenti alle professioni, due carte con professioni non citate in precedenza, una carta "START". Si concorda quale bambino inizierà per primo. Dopo aver estratto la carta, il bambino dice il nome della professione. . Se non sa ancora leggere, può chiedere aiuto a un amico o all'insegnante.



Mette il robot nella casella START, lo programma per raggiungere le immagini degli oggetti che hanno a che fare con la professione che ha estratto, spiega a cosa serve l'oggetto e quale funzione svolge. Dopo aver raggiunto tutte le immagini sul tabellone, il gioco passa ad un altro bambino, che comincia a far raggiungere al robot le caselle con gli oggetti adatti alla professione da lui estratta...

Un bambino che arriva in una casella con una professione non menzionata prima (poliziotto, cassiere), pensa a quale lavoro si riferisce l'immagine nella casella e lo nomina.

Dopo l'attività, si discute come si sono sentiti i bambini mentre giocavano, come sono riusciti a collaborare a condividere il lavoro, a risolvere problemi. I bambini si auto-valutano apponendo faccine sorridenti sul tabellone di valutazione.



Start



	Dottore	Muratore	Parrucchiere
	<b>Organizzatore di vacanze Insegnante</b>		
			
			
			
			
			
			
			
			
		<b>Start</b>	
			
<b>RUOLI DEI BAMBINI</b>	<p>Negozano le azioni da intraprendere nel gioco. Attendono il loro turno. Risolgono problemi.</p>		



	Collaborano per raggiungere un obiettivo. Si aiutano tra loro
<b>RUOLO DELL'INSEGNANTE</b>	L'insegnante parla ai bambini dei diversi lavori. Dice il nome delle professioni e degli oggetti specifici delle diverse professioni. Spiega il compito, le regole operative. Monitora le attività dei bambini, aiuta a leggere i nomi delle professioni. Quando i bambini incontrano un ostacolo o non riescono a risolvere il problema, li aiuta, scopre con i bambini dove si è verificato l'errore.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/suggerimenti per la realizzazione</b>	È possibile selezionare i tipi di occupazione. È anche possibile scegliere un numero qualsiasi di immagini con gli strumenti adatti per le diverse occupazioni.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Lettere maiuscole e minuscole - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA</b>	25-35 minuti.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carta con punto di domanda;</li> <li>• Carte blu, azzurre, rosa e rosa chiaro con lettere maiuscole e minuscole;</li> <li>• Carte con le parole.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Carte con le lettere che compongono la parola „GRAZIE“ – in blu, in lettere maiuscole, e la parola „grazie“ – in azzurro, in lettere minuscole;</p> <p>con le lettere che compongono la parola „CIAO“ – lettere maiuscole rosa, e la parola „ciao“-lettere minuscole rosa chiaro. Ogni lettera è su una carta diversa.</p> <p>Carte - aiuto con le parole „GRAZIE“, e „CIAO“</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>Si inizierà una discussione sulle “parole gentili” e ai bambini sarà chiesto di dire come salutano nelle diverse occasioni, per esempio come salutano gli amici, gli adulti, come salutano arrivando a scuola o quando incontrano qualcuno per strada: - CIAO.</p> <p>Poi i bambini rifletteranno su ciò che le parole esprimono e quello che dicono quando vogliono ringraziare - GRAZIE. Saranno invitati ad esprimere i propri pensieri quando usano questa parola.</p> <p>Successivamente si mostreranno ai bambini carte con lettere maiuscole e minuscole, carte con le parole GRAZIE, CIAO.</p>



	<p>Con l'aiuto dell'insegnante, i bambini spiegheranno in che senso queste carte sono simili, cosa c'è di diverso, faranno paragoni, cercheranno di collegarle grazie alle lettere. Con gli amici del gruppo, scopriranno che le carte blu e azzurre contengono le stesse lettere, come anche quelle rosa e rosa chiaro.</p> <p>Ci sono infatti due tipi di lettere (maiuscole e minuscole) e anche carte-aiuto che riportano queste parole.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante poi, scopriranno se le parole sono formate da lettere maiuscole o minuscole - GRAZIE, grazie, CIAO, ciao. Si suggerisce di mettere insieme le carte con le lettere che formano queste parole. I bambini decideranno chi sarà il primo ad iniziare. Identificheranno la prima lettera della parola, poi la seconda, la terza ecc... Dopo aver composto una parola con lettere maiuscole, scopriranno se è corretta, scoprendo la carta-aiuto che riporta quella parola scritta. Successivamente comporranno la stessa parola in lettere minuscole.</p> <p>Alla fine dell'attività, si chiederà ai bambini come si sono sentiti durante il gioco, come sono riusciti a collaborare, a condividere il lavoro, a risolvere i problemi.</p> <div data-bbox="544 929 940 1227" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="509 1272 948 1529" data-label="Image"> </div>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>Concordano le azioni da svolgere nell'attività. Decidono chi deve intervenire. Risolvono i problemi. Collaborano per ottenere un risultato. Offrono aiuto a un amico.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>L'insegnante parla ai bambini di come ci si comporta educatamente e delle parole che si utilizzano. Illustra le varie situazioni. Presenta le carte. Spiega il compito e le regole dell'attività. Monitora l'attività dei bambini quando incontrano un ostacolo o quando non riescono a risolvere un problema, offre supporto, spiega, con la collaborazione dei bambini, dove è stato fatto l'errore.</p>



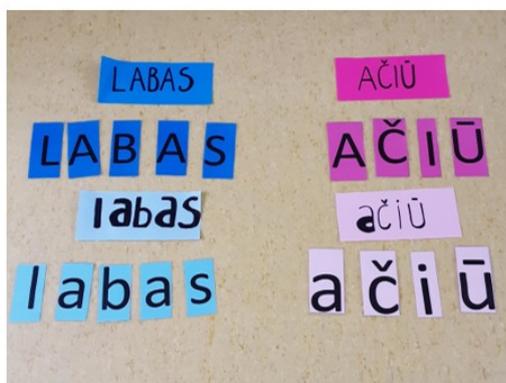
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/ Suggerimenti per la realizzazione</b>	I colori delle carte su cui compaiono le lettere possono essere scelti dall'insegnante a proprio gusto, ma è importante che le carte con le stesse lettere, maiuscole e minuscole, abbiano sfumature simili, per rendere l'attività più facile per i bambini.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Lettere maiuscole e minuscole - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Lituania
<b>DURATA</b>	25-35 minuti.
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robot e tabellone;</li> <li>carta con punto di domanda; carta start</li> <li>carte blu, azzurre, rosa e rosa chiaro con lettere maiuscole e minuscole;</li> <li>carte con le parole.</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>Carte con le lettere che compongono la parola „GRAZIE“ - in blu, in lettere maiuscole, e la parola „grazie“ - in azzurro, in lettere minuscole;</p> <p>con le lettere che compongono la parola „CIAO“ - lettere maiuscole rosa, e la parola „ciao“-lettere minuscole rosa chiaro. Ogni lettera è su una carta diversa.</p> <p>Carte - aiuto con le parole „GRAZIE“, e „CIAO“</p> <p>Costruite un tabellone di 20 caselle quadrate (ognuna di 15x15 cm). Le carte con le singole lettere minuscole (per es. c- i- a- o, g-r-a-z-i-e) sono disposte a caso sul tabellone, compresa la carta con il punto di domanda e la carta start.</p>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p>Si inizierà una discussione sulle “parole gentili” e ai bambini sarà chiesto di dire come salutano nelle diverse occasioni, per esempio come salutano gli amici, gli adulti, come salutano arrivando a scuola o quando incontrano qualcuno per strada: - CIAO.</p> <p>Poi i bambini rifletteranno su ciò che le parole esprimono e quello che dicono quando vogliono ringraziare - GRAZIE. Saranno invitati ad esprimere i propri pensieri quando usano questa parola.</p> <p>Successivamente si mostreranno ai bambini carte con lettere maiuscole e minuscole, carte con le parole GRAZIE, CIAO.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, i bambini spiegheranno in che senso queste carte sono simili, cosa c'è di diverso, faranno paragoni, cercheranno di collegarle grazie alle lettere. Con gli amici del gruppo, scopriranno che le carte blu e azzurre contengono le</p>



stesse lettere, come anche quelle rosa e rosa chiaro.  
Ci sono infatti due tipi di lettere (maiuscole e minuscole) e anche carte-aiuto con le parole necessarie.  
I bambini guardano il materiale che viene loro fornito, due serie di lettere maiuscole, un tabellone con lettere minuscole, la carta col punto di domanda, una carta di avvio.  
I bambini decidono chi sarà il primo a disporre le carte, chi programmerà il robot per controllare che la parola sia composta correttamente, si danno consigli e si aiutano l'un l'altro.  
Si suggerisce che i bambini prima compongano la parola con lettere maiuscole, ne controllino la correttezza usando la carta-aiuto, e poi compongano la parola in lettere minuscole sul tabellone con l'aiuto del robot. Il robot viene programmato per l'avvio a partire dalla carta start che viene posta in qualsiasi punto del tabellone. I bambini mettono insieme le lettere minuscole per comporre la parola con l'aiuto del robot. Quando il robot si ferma su una carta con il punto di domanda, il bambino che lo programma spiega la situazione, per esempio quando gli capita di usare la parola grazie, oppure ringrazia un amico per qualcosa. Alla fine dell'attività, si chiederà ai bambini come si sono sentiti durante il gioco, come sono riusciti a collaborare, a condividere il lavoro, a risolvere i problemi.

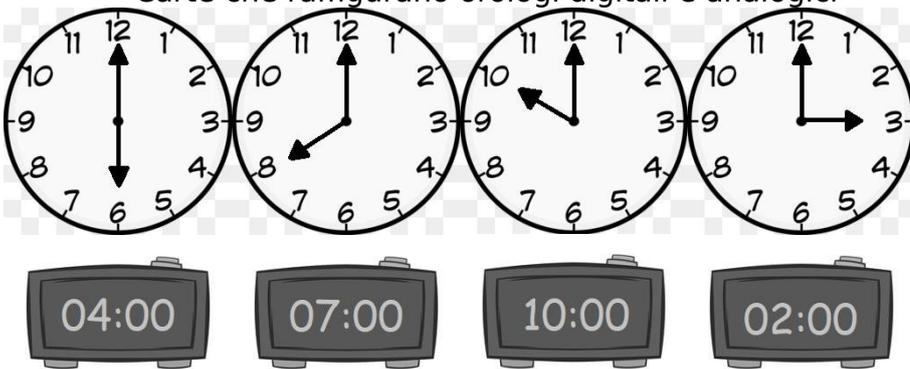
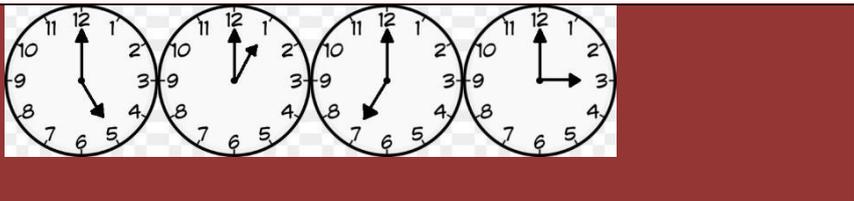




<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>Concordano le azioni da svolgere nell'attività. Decidono chi deve intervenire. Risolgono i problemi. Collaborano per ottenere un risultato. Offrono aiuto a un amico.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b></p>	<p>L'insegnante parla ai bambini di come ci si comporta educatamente e delle parole che si utilizzano. Illustra le varie situazioni. Presenta le carte. Spiega il compito e le regole dell'attività. Monitora l'attività dei bambini quando incontrano un ostacolo o quando non riescono a risolvere un problema, offre supporto, spiega, con la collaborazione dei bambini, dove è stato fatto l'errore</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	



<b>Altre osservazioni/ Suggerimenti per la realizzazione</b>	I colori delle carte su cui compaiono le lettere possono essere scelti dall'insegnante a proprio gusto, ma è importante che le carte con le stesse lettere, maiuscole e minuscole, abbiano sfumature simili, per rendere l'attività più facile per i bambini
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Clock Clock! - gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte che raffigurano orologi digitali e analogici</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un tappetino grande a sufficienza per appoggiare le carte</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un gancio e un tabellone con anelli per appendere le carte</li> </ul> 



	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medaglioni per assegnare i ruoli ai bambini</li> </ul>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE :</b></p>	<p>L'insegnante prepara le carte con gli orologi digitali e analogici.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p><b>1^ Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•L'insegnante è in piedi di fronte al gruppo di 5 bambini.</li> <li>•Vengono fatti giochi semplici per insegnare ai bambini a riconoscere le carte.</li> <li>•Per prima cosa, vengono distribuite ai bambini le carte con gli orologi digitali, a faccia in giù. I bambini le guardano e poi mostrano gli orologi con le ore nell'ordine corretto.</li> <li>•Il bambino che ha la carta con l'orologio sull' 1 la alza e dice l'ora ad alta voce. Poi il bambino con l'orologio che segna le 2 sulla carta la alza e dice l'ora. Il gioco continua in questo modo finchè tutti i bambini non hanno mostrato le proprie carte con gli orologi.</li> <li>•Dopo le carte con gli orologi digitali, vengono distribuite quelle con gli orologi analogici e anche in questo caso i bambini riconoscono l'ora mostrando le carte nell'ordine corretto, come con gli orologi digitali.</li> </ul> <p><b>2^ Fase:</b></p> <p>L'insegnante prende il mazzo di carte con gli orologi analogici e ne sceglie una.</p> <p>Per esempio, l'insegnante prende la carta con disegnato l'orologio sulle 10. I bambini hanno invece le carte con gli orologi digitali. I due bambini che hanno le carte con gli orologi digitali che segnano le 10, cioè 10:00 e 22:00, diranno l'ora.</p> 
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Portavoce:</b> Il bambino che mostra l'orologio analogico e dice l'ora.</li> <li>• <b>Direttore:</b> Il bambino che mantiene l'ordine e si accerta che tutti si comportino secondo il proprio ruolo, evitando litigi.</li> <li>• <b>Allenatore:</b> Il bambino che decide chi dovrà dare la risposta.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Arbitro:</b> Il bambino che controlla se le carte scelte sono giuste e mette faccine sorridenti sul tabellone di valutazione.</li> <li>• <b>Giocatore:</b> Il bambino che dice se ci sono orologi digitali diversi che mostrano la stessa ora.</li> </ul>
<b>RUOLO dell' INSEGNANTE:</b>	Fornisce il materiale, chiarisce i punti più complicati da comprendere, assegna i ruoli e spiega i compiti associati ad ogni ruolo, rafforza il procedimento e la cooperazione fra i bambini.
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni/ suggerimenti per la realizzazione</b>	<p>Valutazione</p> <p>Cosa vorreste cambiare dell'attività?</p> <p>Quali sono le differenze fra orologi digitali ed analogici?</p> <p>Perchè usiamo gli orologi?</p> <p>Che orologi usate a casa?</p> <p>Con quali altri strumenti possiamo misurare il tempo?</p> <p>Cosa succederebbe se non ci fossero orologi?</p>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Clock Clock! - gruppo con il robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte che raffigurano orologi digitali e analogici</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot DOC</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>



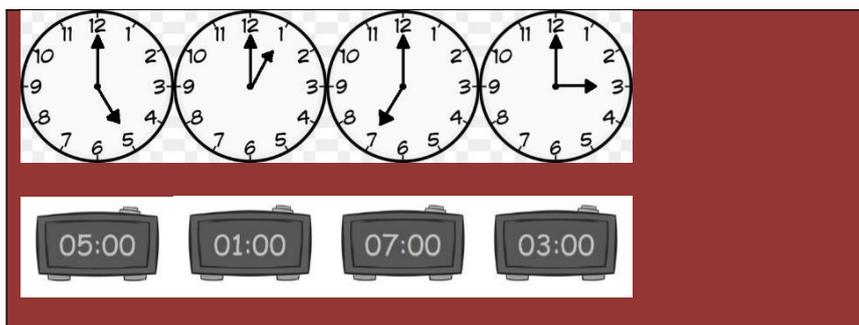
- Tabellone adatto a far muovere Robot Doc

			START	

- Un tappetino grande a sufficienza per appoggiare le carte



- Un gancio e un tabellone con anelli per appendere le carte



- Medaglioni per assegnare i ruoli ai bambini

**PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:**

L'insegnante prepara le carte con gli orologi digitali e analogici e il tabellone per il robot



**DESCRIZIONE  
DETTAGLIATA:  
Come viene  
realizzata  
l'attività?**

### 1^ Fase:

- L'insegnante è in piedi di fronte al gruppo di 5 bambini.
- Vengono fatti giochi semplici per insegnare ai bambini a riconoscere le carte.
- Per prima cosa, vengono distribuite ai bambini le carte con gli orologi digitali, a faccia in giù. I bambini le guardano e poi mostrano gli orologi con le ore nell'ordine corretto.
- Il bambino che ha la carta con l'orologio sull' 1 la alza e dice l'ora ad alta voce. Poi il bambino con l'orologio che segna le 2 sulla carta la alza e dice l'ora. Il gioco continua in questo modo finché tutti i bambini non hanno mostrato le proprie carte con gli orologi.
- Dopo le carte con gli orologi digitali, vengono distribuite quelle con gli orologi analogici e anche in questo caso i bambini riconoscono l'ora mostrando le carte nell'ordine corretto, come con gli orologi digitali.

### 2^ Fase:

L'insegnante prende il mazzo di carte con gli orologi analogici e ne sceglie una.  
Per esempio, l'insegnante prende la carta con disegnato l'orologio sulle 10. I bambini hanno invece le carte con gli orologi digitali. I due bambini che hanno le carte con gli orologi digitali che segnano le 10, cioè 10:00 e 22:00, diranno l'ora.



### 3^ Fase:

- Dopo che i bambini hanno fatto esperienza con le precedenti attività, l'insegnante distribuisce il materiale ai bambini e assegna i ruoli. I bambini assumono i ruoli di allenatore, arbitro, direttore, portavoce e giocatore.
- L'insegnante dice ai bambini che dovranno lavorare in squadra ed organizzarsi autonomamente; ognuno di loro avrà un ruolo.
- Il portavoce sceglie una carta dal mazzo e dice l'ora indicata dall'orologio.
- L'allenatore lo invita a scegliere un bambino del gruppo per mettere sul tabellone la carta con l'orologio digitale che mostra la stessa ora.
- Il giocatore muove il robot sul tabellone e gli fa raggiungere la casella con l'orologio che indica quell'ora.
- L'arbitro controlla che le carte scelte siano corrette, altrimenti chiede al gruppo di riflettere meglio. Se le carte sono corrette mette una faccina sorridente sul tabellone di valutazione.
- Il procedimento viene ripetuto finché non vengono trovate



tutte le carte.

			<b>START</b>	

Durante l'attività, se il robot si ferma nella casella con:



i bambini diranno qualcosa di carino riguardo all'aspetto della persona alla loro destra.

Se il robot si ferma in questa casella:



i bambini si abbracceranno.

### RUOLI dei BAMBINI

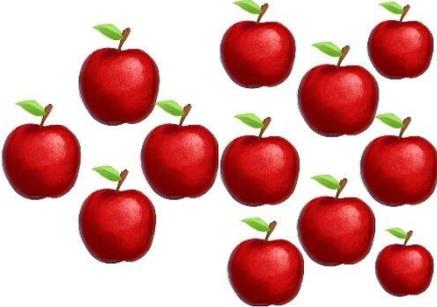
- **Portavoce:** Il bambino che mostra l'orologio analogico e dice l'ora.
- **Direttore:** Il bambino che mantiene l'ordine e si accerta che tutti si comportino secondo il proprio ruolo, evitando litigi..
- **Allenatore :** Il bambino che chiede ad un altro del gruppo di trovare le ore che il robot deve raggiungere e metterle sul tabellone.
- **Arbitro:** Il bambino che controlla se le carte scelte sono



	giuste e mette faccine sorridenti sul tabellone di valutazione. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Giocatore:</b> Il bambino che fa muovere il robot per trovare gli orologi che mostrano l'ora scelta dal portavoce.</li> </ul>
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	Fornisce il materiale, chiarisce i punti più complicati da comprendere, assegna i ruoli e spiega i compiti associati ad ogni ruolo, rafforza il procedimento e la cooperazione fra i bambini.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni/ Suggestioni per la realizzazione</b>	Valutazione Cosa vorreste cambiare dell'attività? Quali sono le differenze fra orologi digitali ed analogici? Perché usiamo gli orologi? Che orologi usate a casa? Con quali altri strumenti possiamo misurare il tempo? Cosa succederebbe se non ci fossero orologi?
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Conta i frutti - gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Ece Gürçan- Sena İşsever, TED Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte con figure di frutti,</li> <li>• Carte con numeri,</li> <li>• Un tabellone di grandezza sufficiente per apporre le carte (vedi figure allegate).</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	L'insegnante dispone le carte per l'attività su una superficie piana.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<b>1^ Fase:</b> L'insegnante dispone sul tabellone le carte con i frutti che saranno usate nell'attività. Un bambino sceglie due carte con frutti identici dal mazzo fornito dall'insegnante. Per esempio, il bambino può scegliere due carte con figure di mele. Mettendo le due carte vicine, conterà le mele su di esse.

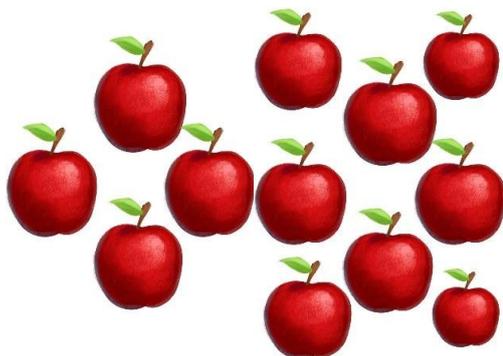


	 <p>Il bambino conta le mele raffigurate sulle due carte. Poi dice se il numero di mele sulla prima carta aumenta o diminuisce sulla seconda. Per esempio: "Ci sono 4 mele sulla prima carta. Ci sono 8 mele sulla seconda, quindi le mele aumentano di quattro". Al bambino viene poi chiesto di scrivere questo numero. Se invece sulla seconda carta le mele sono in numero inferiore rispetto alla prima, si chiede al bambino quanti frutti mancano.</p> <p>A questo punto, il bambino deve trovare la carta con il numero 4 fra quelle con i numeri.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 25px; margin: 10px auto; text-align: center;">4</div> <p>5 7 17 12 14 9</p>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>Scegliere due carte dal mazzo e trovare il numero in eccesso o in difetto, sommando o sottraendo il numero di frutti sulle due carte.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>Introduce l'attività e guida i bambini nei vari passaggi.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni/ Sugerimenti per la realizzazione</b></p>	<p><b>VALUTAZIONE:</b> La valutazione avviene in forma di gioco insieme ai bambini.</p> <p>Ai bambini viene mostrata una carta con un numero, per esempio la carta con il numero 1.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 25px; margin: 10px auto; text-align: center;">1</div> <p>Quindi si chiede loro con quale carta con i frutti si può ottenere il numero 1. Vengono contati i frutti su tutte le carte. I bambini vengono guidati a trovare il numero richiesto lavorando fra di loro con le carte. L'insegnante guida il procedimento di decidere con quali carte lavorare per determinare il numero di partenza.</p>



<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Conta i frutti - gruppo con il robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Ece Gürcan- Sena İşsever, TED Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carte raffiguranti frutti,</li> <li>Carte con numeri,</li> <li>Un tabellone di grandezza sufficiente per apporre le carte</li> <li>Robot Clementoni Doc,</li> <li>Un tabellone per l'attività con il robot (vedi figure allegate).</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	L'insegnante dispone le carte per l'attività su una superficie piana.
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p><b>1^ Fase:</b> L'insegnante dispone sul tabellone le carte con i frutti che saranno usate nell'attività. Un bambino sceglie due carte con frutti identici dal mazzo fornito dall'insegnante. Per esempio, il bambino può scegliere due carte con figure di mele. Mettendo le due carte vicine, conterà le mele su di esse.</p>



Il bambino conta le mele raffigurate sulle due carte. Poi dice se il numero di mele sulla prima carta aumenta o diminuisce sulla seconda. Per esempio: "Ci sono 4 mele sulla prima carta. Ci sono 8 mele sulla seconda, quindi le mele aumentano di quattro". Al bambino viene poi chiesto di scrivere questo numero. Se invece sulla seconda carta le mele sono in numero inferiore rispetto alla prima, si chiede al bambino quanti frutti mancano.

A questo punto, il bambino deve trovare la carta con il numero 4 fra quelle con i numeri.

4

5 7 17 12 14 9

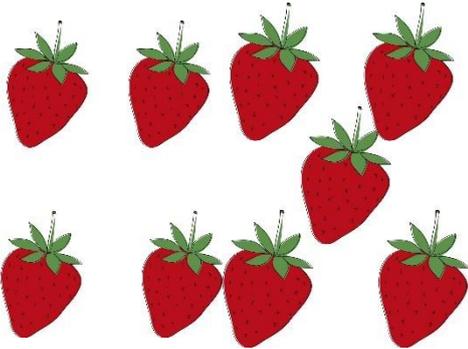
### 2^ Fase

In questa fase dell'attività, si dispone il tabellone per il robot . Il bambino è guidato a programmare il Robot Doc per raggiungere il numero 4 sul tabellone.

Tabellone per il Robot

1		5	15	17
13			11	
		START		3

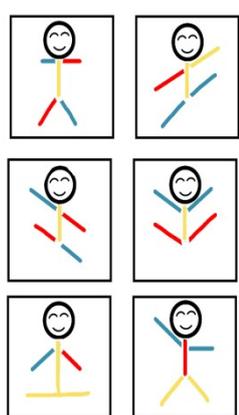
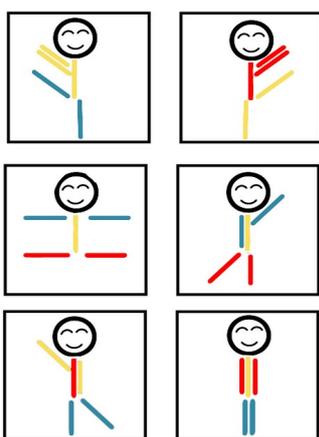


					
	4				7
	20		9		12
<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	Scegliere due carte dal mazzo e trovare il numero in eccesso o in difetto, sommando o sottraendo il numero di frutti sulle due carte. Programmare il Robot per raggiungere il numero ottenuto sul tabellone.				
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	Introduce l'attività e guida i bambini nei vari passaggi.				
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>					
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b> La valutazione avviene in forma di gioco insieme ai bambini.</p> <p>Ai bambini viene mostrata una carta con un numero, per esempio la carta con il numero 1.</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">1</div> <p>Quindi si chiede loro con quale carta con i frutti si può ottenere il numero 1. Vengono contati i frutti su tutte le carte. I bambini vengono guidati a trovare il numero richiesto lavorando fra di loro con le carte. L'insegnante guida il procedimento di decidere con quali carte lavorare per determinare il numero di partenza.</p> <div style="text-align: center;">  </div>				



<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Danza con le carte - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Fatma Uyanik, Yükselen Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte con figure stilizzate</li> <li>• Bastoncini colorati</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Bastoncini colorati</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Carte con figure stilizzate</b></p> </div> </div> </div>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vengono preparate le carte con le figure stilizzate e i bastoncini colorati.</li> <li>• Le carte con le mezze figure stilizzate vengono messe in una scatola.</li> </ul>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prima di iniziare l'attività, vengono posti sul tavolo i bastoncini colorati e le carte con le figure stilizzate.</li> <li>• L'insegnante mostra ai bambini le immagini stilizzate. Si possono fare giochi semplici per far conoscere le carte ai bambini. Come warm-up, viene chiesto ai bambini di far muovere gli elementi sulle carte.</li> <li>• I bambini vengono guidati a completare/formare le immagini stilizzate sulle carte aiutandosi con i bastoncini colorati.</li> <li>• Poi l'insegnante mostra a ciascun bambino l'immagine con la mezza figura stilizzata.</li> <li>• Dà ad ogni bambino l'immagine con la mezza figura e chiede di trovare la carta con l'altra metà della figura nella</li> </ul>

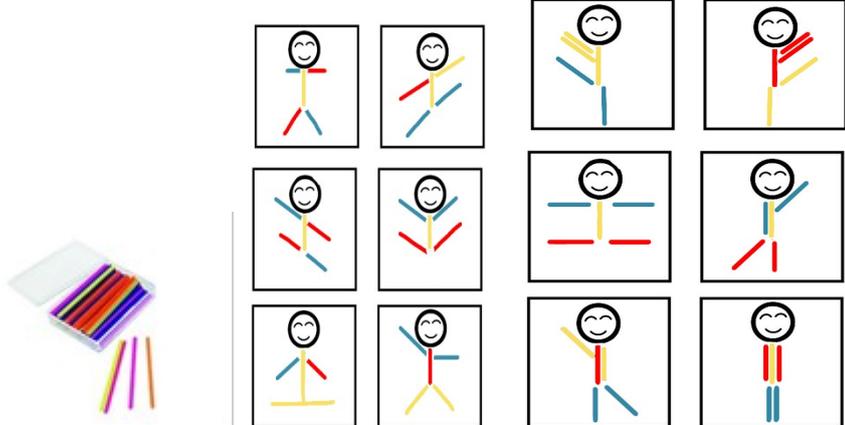


	<p>scatola.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ogni bambino trova l'altra metà della figura nella scatola e incolla sul tabellone le due metà che formano la figura completa.</li> </ul>
<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	I bambini fanno muovere le figure fatte con i bastoncini durante la fase di warm-up . Creano la figura stilizzata intera con i bastoncini. Trovano la metà corrispondente cercando nella scatola.
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b>	L'insegnante fa muovere le figure fatte con i bastoncini insieme ai bambini. Guida i bambini a completare la mezza figura.
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p>VALUTAZIONE:</p> <p>Attraverso l'osservazione vengono valutate le abilità motorie dei bambini in conformità con gli elementi visivi formati dai bastoncini e la loro capacità di completare le mezze figure. Nel corso dei movimenti vengono fatte delle fotografie e si chiede ai bambini di paragonare le foto agli elementi fatti con i bastoncini. La valutazione avviene con l'aiuto dei bambini ed esaminando le fotografie fatte che riportano le figure stilizzate completate.</p>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Danza con le carte - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Fatma Uyanık, Yükselen Kindergarten, Turchia
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carte con figure stilizzate</li> <li>Bastoncini colorati</li> <li>Robot Doc</li> <li>Tabellone per far muovere il robot</li> </ul>



	 <p><b>Bastoncini colorati    Carte con elementi visivi stilizzati, in numero uguale ai bambini</b></p>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vengono preparate le carte con le figure stilizzate e i bastoncini colorati.</li> <li>• Le carte con le mezze figure stilizzate vengono messe in una scatola.</li> </ul>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prima di iniziare l'attività, vengono posti sul tavolo i bastoncini colorati e le carte con le figure stilizzate.</li> <li>• L'insegnante mostra ai bambini le immagini stilizzate. Si possono fare giochi semplici per far conoscere le carte ai bambini. Come warm-up, viene chiesto ai bambini di far muovere gli elementi sulle carte.</li> <li>• I bambini vengono guidati a completare/formare le immagini stilizzate sulle carte aiutandosi con i bastoncini colorati.</li> <li>• Poi l'insegnante mostra a ciascun bambino l'immagine con la mezza figura stilizzata.</li> <li>• Dà ad ogni bambino l'immagine con la mezza figura e chiede di trovare la carta con l'altra metà della figura nella scatola.</li> <li>• Poi le carte con la mezza figura stilizzata vengono poste sul tabellone e il robot viene programmato per completare la figura. L'attività è completata.</li> </ul>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>I bambini fanno muovere le figure fatte con i bastoncini durante la fase di warm-up . Completano la mezza figura programmando il robot.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b></p>	<p>L'insegnante osserva e segue i bambini.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p><b>VALUTAZIONE:</b> Attraverso l'osservazione vengono valutate le abilità motorie dei bambini in conformità con gli elementi visivi formati dai bastoncini e la loro capacità di completare le mezze figure. Nel corso dei movimenti vengono fatte delle fotografie e si chiede ai</p>

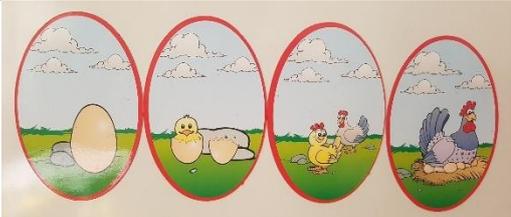


	bambini di paragonare le foto agli elementi fatti con i bastoncini. La valutazione avviene con l'aiuto dei bambini ed esaminando le fotografie fatte che riportano le figure stilizzate completate.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Riordina gli avvenimenti - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Münevver Yalçın, Hep Çocuk Kindergarten, Turchia
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte che raffigurano la sequenza nella trasformazione di 5 oggetti o fenomeni (albero, pollo, pioggia, pane, latte)</li> </ul>



	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabellone magnetico o lavagna di grandezza appropriata per mettere in ordine cronologico le carte.</li> <li>• Badge o medaglioni con immagini delle varie fasi dei fenomeni per assegnare i ruoli ai bambini.</li> </ul>  
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante forma un gruppo di 5 bambini. Distribuisce ai bambini i badge/medaglioni con l'immagine di una fase del fenomeno. Le carte per l'attività vengono poste sul tavolo a faccia in giù. L'insegnante tiene come esempio immagini uguali a quelle raffigurate sui medaglioni.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante sta di fronte al gruppo di 5 bambini. Si dà inizio a una conversazione riguardo alle fasi nella trasformazione di un oggetto, di un evento o una situazione. Per esempio, I bambini vengono invitati ad esprimere le proprie opinioni riguardo alla produzione del miele o alle fasi di trasformazione dal bruco in farfalla.</li> <li>• Vengono distribuiti ai bambini i medaglioni/badge con le immagini di una fase nella trasformazione di un</li> </ul>



oggetto/evento/situazione e si esaminano le figure. L'insegnante chiede ai bambini di indovinare il processo di evoluzione dell'oggetto/evento/situazione raffigurato sulle loro carte. Ogni bambino viene guidato affinché possa presentare individualmente le proprie idee. I bambini possono anche aiutare i compagni in difficoltà.



- Poi, tutte le carte che mostrano gli stadi di formazione dell'oggetto/evento/situazione (pane, pollo, albero, latte) vengono messe capovolte sul tavolo.
- L'insegnante dà a uno dei bambini il compito di scoprire un medaglione capovolto sul tavolo. Il bambino ne sceglie uno, per esempio quello con l'immagine del pane e poi cerca le carte giuste fra quelle sul tavolo per ricostruire sul tabellone/ lavagna magnetica le varie fasi di trasformazione/formazione.
- Se le carte sono riordinate in modo sbagliato, gli altri bambini possono intervenire per correggere il processo, oppure l'insegnante pone domande mirate in modo da facilitare la correzione della sequenza. Il bambino che ha completato la sequenza sceglie poi il nuovo giocatore, così che tutti i bambini del gruppo possano giocare a turno e ricostruire le sequenze.



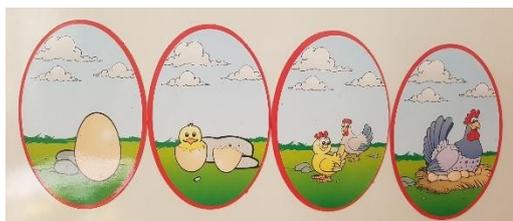
- Il bambino cerca le carte giuste fra quelle sul tavolo e le incolla sul tabellone/lavagna magnetica.

<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>I bambini collaborano per completare l'attività e riordinare correttamente le carte con le varie fasi dell'evento.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b></p>	<p>Prepara la classe e il materiale per l'attività. Guida i bambini e li osserva durante la realizzazione dell'attività.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	



<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla fine dell'attività, se i bambini hanno completato correttamente la sequenza di trasformazione dell'evento/situazione, vengono osservate le loro abilità di comprensione all'interno del gruppo, di accordo, di empatia e comunicazione.</li> <li>• Viene osservata la capacità dei bambini di risolvere i problemi, dando origine a un nuovo risultato con pazienza e determinazione.</li> </ul>
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	

<p><b>Riordina gli avvenimenti - gruppo con il robot</b></p>	
<p><b>FASCIA DI ETA'</b></p>	<p>5-6 anni</p>
<p><b>Attività per...</b></p>	<p>Gruppo con il robot</p>
<p><b>Autore</b></p>	<p>Münevver Yalçın, Hep Çocuk Kindergarten, Turchia.</p>
<p><b>DURATA:</b></p>	<p>30-40 minuti</p>
<p><b>MATERIALE NECESSARIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte che raffigurano la sequenza nella trasformazione di 5 oggetti o fenomeni (albero, pollo, pioggia, pane, latte)</li> </ul> 



- Robot DOC



- Tabellone di cartone per lavorare sul pavimento con il Robot DOC.



- Tabellone magnetico o lavagna di grandezza appropriata per mettere in ordine cronologico le carte.
- Badge o medaglioni con immagini delle varie fasi dei fenomeni per assegnare i ruoli ai bambini.



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante forma un gruppo di 5 bambini. Distribuisce ai bambini i badge/medaglioni con l'immagine di una fase del fenomeno. Le carte per l'attività vengono poste sul tavolo a faccia in giù. L'insegnante tiene come esempio immagini uguali a quelle raffigurate sui medaglioni.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante sta di fronte al gruppo di 5 bambini. Si dà inizio a una conversazione riguardo alle fasi nella trasformazione di un oggetto, di un evento o una situazione. Per esempio, I bambini vengono invitati ad esprimere le proprie opinioni riguardo alla produzione del miele o alle fasi di trasformazione dal bruco in farfalla.</li> <li>• Vengono distribuiti ai bambini i medaglioni/badge con le immagini di una fase nella trasformazione di un oggetto/evento/situazione e si esaminano le figure. L'insegnante chiede ai bambini di indovinare il processo di evoluzione dell'oggetto/evento/situazione raffigurato sulle loro carte. Ogni bambino viene guidato affinché possa presentare individualmente le proprie idee. I bambini possono anche aiutare i compagni in difficoltà.</li> </ul>



### **l'attività?**



- Poi, tutte le carte che mostrano gli stadi di formazione dell'oggetto/evento/situazione (pane, pollo, albero, latte) vengono messe capovolte sul tavolo.
- L'insegnante dà a uno dei bambini il compito di scoprire un medaglione capovolto sul tavolo. Il bambino ne sceglie uno, per esempio quello con l'immagine del pane e poi cerca le carte giuste fra quelle sul tavolo per ricostruire sul tabellone/ lavagna magnetica le varie fasi di trasformazione/formazione.
- Se le carte sono riordinate in modo sbagliato, gli altri bambini possono intervenire per correggere il processo, oppure l'insegnante pone domande mirate in modo da facilitare la correzione della sequenza. Il bambino che ha completato la sequenza sceglie poi il nuovo giocatore, così che tutti i bambini del gruppo possano giocare a turno e ricostruire le sequenze



- Il bambino cerca le carte giuste fra quelle sul tavolo e le incolla sul tabellone/lavagna magnetica.
- Nella seconda fase, vengono poste sul tabellone preparato per Robot Doc le carte che mostrano le fasi di trasformazione dell'evento/ situazione.
- Ai bambini vengono distribuiti i medaglioni con le immagini di una fase nella trasformazione di un oggetto/evento/situazione.
- Poi, tutte le carte che mostrano gli stadi di formazione dell'oggetto/evento/situazione (pane, pollo, albero, latte) vengono messe capovolte sul tavolo.



- L'insegnante dà a uno dei bambini il compito di scoprire una figura fra quelle capovolte sul tavolo.
- Il bambino che ha il medaglione con la stessa figura comincia a giocare
- Il bambino che ha completato la sequenza sceglie poi il nuovo giocatore, scegliendo un medaglione.
- Il giocatore mette Robot Doc al punto di partenza sul tabellone e cerca di completare la sequenza attraverso il coding.

Durante l'attività, se il robot si ferma in queste caselle:



- dovrà descrivere una situazione che l'ha fatto arrabbiare e come si è comportato.



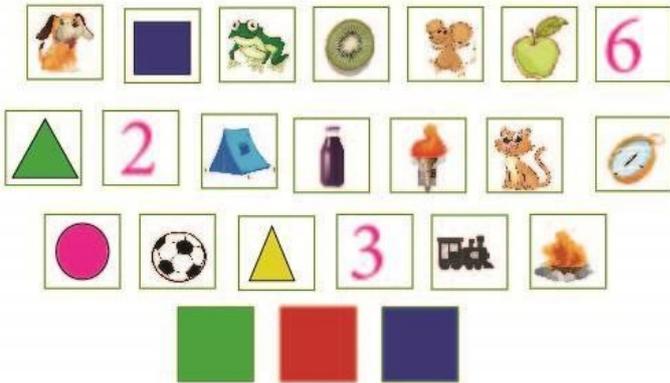
- dovrà cantare una ninnananna che lo faceva addormentare da piccolo



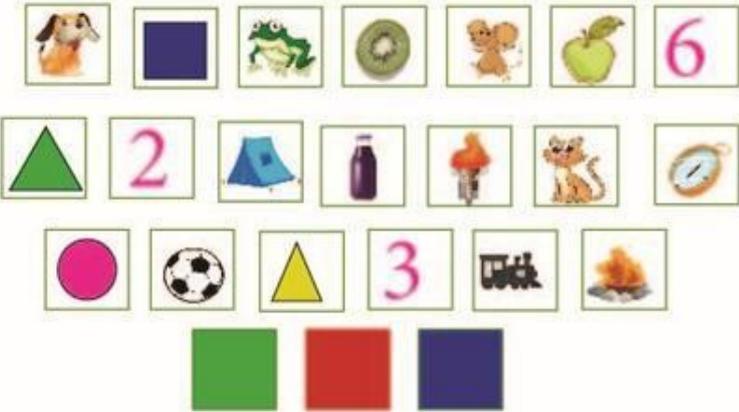
	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- dovrà dire agli altri qualcosa che li renda felici come lo è lui.</li> <li>• Si possono fare anche altre richieste simili oppure si può chiedere al bambino di fare un'imitazione decisa dagli altri (miagolare come un gatto, camminare come un orso, saltare tre volte ecc)</li> <li>• Quando la sequenza di un evento viene completata, ne viene scelta un'altra così che tutti i bambini del gruppo possano giocare a turno e ricostruire le sequenze.</li> </ul>
<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	I bambini collaborano per completare l'attività e riordinare correttamente le carte con le varie fasi dell'evento.
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b>	Prepara la classe e il materiale per l'attività. Guida i bambini e li osserva durante la realizzazione dell'attività.
<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p><b>VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla fine dell'attività, se i bambini hanno completato correttamente la sequenza di trasformazione dell'evento/situazione, vengono osservate le loro abilità di comprensione all'interno del gruppo, di accordo, di empatia e comunicazione.</li> <li>• Viene osservata la capacità dei bambini di risolvere i problemi, dando origine a un nuovo risultato con pazienza e determinazione.</li> <li>• Viene osservato il contributo dato dal robot DOC alla capacità di cooperazione fra i bambini, alla creazione di empatia, problem solving, forza di volontà ecc.</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Tieni a mente! - gruppo senza robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Meral Gül, Hatice Sağlamer Kindergarten, Turchia.



<p><b>DURATA:</b></p>	<p>30-40 minuti</p>
<p><b>MATERIALE NECESSARIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte da gioco, schede di memoria, medaglioni per assegnare i ruoli.</li> <li>• Medaglioni dei ruoli:</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede di memoria riportano una sequenza da 2 a 5</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte da gioco (23) . Le immagini riportate sulle carte</li> </ul>  <p>vengono usate per preparare le schede di memoria:</p>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Un tavolo intorno al quale i 5 bambini possano muoversi con facilità; le carte da gioco e le schede di memoria vengono messe sul tavolo in anticipo. Viene appeso un tabellone sul quale disegnare stelline.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene</b></p>	<p>L'insegnante assegna i ruoli ai bambini e distribuisce i medaglioni. Spiega l'attività da svolgere. I bambini si organizzano autonomamente nel gioco, in base ai loro ruoli.</p>



<p>realizzata l'attività?</p>	<p>Il bambino con il ruolo di <b>Studente</b> dispone sul tavolo le 23 schede di memoria. Il bambino con il ruolo di <b>Direttore</b> prende una delle schede e la mostra all'<b>Allenatore</b>. Per esempio, sceglie la scheda con le 5 immagini raffigurate qui sotto:</p>  <p>e chiede all'<b>Allenatore</b> di guardarla bene. L'<b>Allenatore</b> esamina la sequenza delle immagini nell'ordine in cui si trovano. Poi capovolge la carta.</p>  <p>Il <b>Direttore</b> chiede all'<b>Allenatore</b> di trovare le 5 carte singole uguali alle immagini sulla scheda di memoria e di metterle nello stesso ordine. Il <b>Direttore</b> dice all'allenatore di tenere a mente le immagini raffigurate sulla scheda che è stata capovolta. L'<b>Allenatore</b> cerca di trovare le carte con le stesse immagini fra quelle sparse sul tavolo e di metterle nello stesso ordine rispetto alla scheda di memoria (ranocchio, 2, rettangolo nero, gatto e tenda) Poi prende le carte nell'ordine che ricorda e le dà all'<b>Arbitro</b> che controllerà che le carte e il loro ordine siano corretti. Se tutto è corretto, l'<b>arbitro</b> informa il <b>Coach</b>, che disegna una stellina sul tabellone. Se il bambino ha difficoltà a ricordare le immagini, può essere guidato a trovare di una o più carte.</p>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Studente:</b> Dispone le schede di memoria sul tavolo.</li> <li>• <b>Direttore:</b> Sceglie una delle schede di memoria</li> <li>• <b>Allenatore:</b> Fra le 23 carte sul tavolo, sceglie quelle raffigurate sulla scheda di memoria e le mette nello stesso ordine.</li> <li>• <b>Arbitro:</b> Controlla la correttezza delle carte e il loro ordine. Se è tutto giusto, informa il gruppo.</li> <li>• <b>Coach:</b> Disegna una stellina sul tabellone, se il procedimento è corretto.</li> </ul>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>Guida il procedimento di gioco. Ne determina il livello di difficoltà creando schede di memoria con 2, 3, 4 o più immagini in base al livello dei bambini.</p>

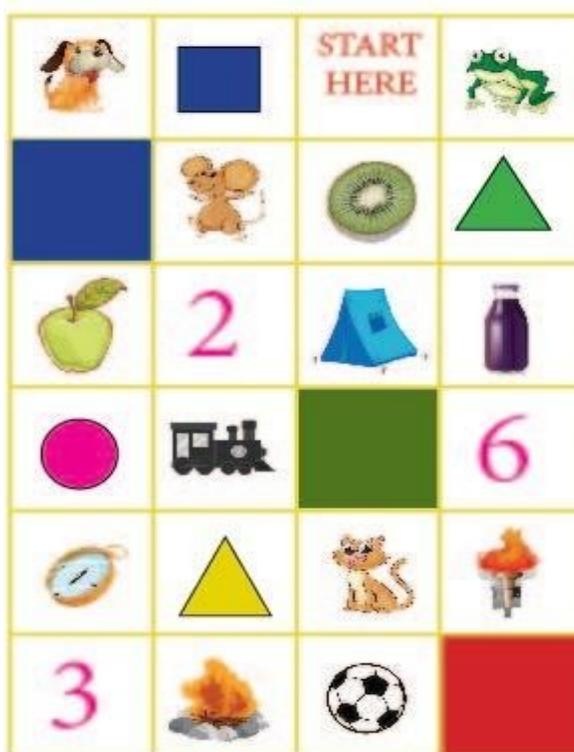
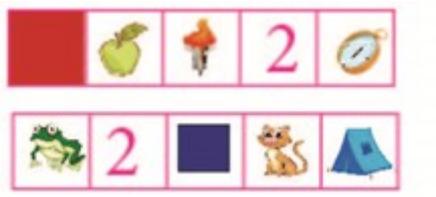


<b>RISORSE AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni/ Suggestimenti per la realizzazione</b>	<b>VALUTAZIONE:</b> Si chiede ai bambini quante immagini consecutive riescono a ricordare. Si discute con loro riguardo agli elementi a cui fare attenzione al fine di ricordare le immagini.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

<b>Tieni a mente! - gruppo con il robot</b>	
<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Meral Gül, Hatice Sağlamer Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte da gioco, schede di memoria, medaglioni per assegnare i ruoli, robot and tabellone per il robot</li> <li>• Medaglioni dei ruoli:</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte da gioco (23) . Le immagini riportate sulle carte vengono usate per preparare le schede di memoria:</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>



- Schede di memoria (riportano una sequenza da 2 a 5 immagini):



- Robot e tabellone



**PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:**

Un tavolo intorno al quale i 5 bambini possano muoversi con facilità; le carte da gioco e le schede di memoria vengono messe sul tavolo in anticipo. Viene appeso un tabellone sul quale disegnare stelline.  
Viene preparato il tabellone per il robot da usare nella seconda fase dell'attività.



**DESCRIZIONE  
DETTAGLIATA:  
Come viene  
realizzata  
l'attività?**

**1^ Fase:**

L'insegnante assegna i ruoli ai bambini e distribuisce i medaglioni. Spiega l'attività da svolgere. I bambini si organizzano autonomamente nel gioco, in base ai loro ruoli.

Il bambino con il ruolo di **Studente** dispone sul tavolo le 23 schede di memoria. Il bambino con il ruolo di **Direttore** prende una delle schede e la mostra all'**Allenatore**. Per esempio, sceglie la scheda con le 5 immagini raffigurate qui sotto:



e chiede all'**Allenatore** di guardarla bene.

L' **Allenatore** esamina la sequenza delle immagini nell'ordine in cui si trovano. Poi capovolge la carta.



Il **Direttore** chiede all'**Allenatore** di trovare le 5 carte singole uguali alle immagini sulla scheda di memoria e di metterle nello stesso ordine.

Il **Direttore** dice all'allenatore di tenere a mente le immagini raffigurate sulla scheda che è stata capovolta.

L'**Allenatore** cerca di trovare le carte con le stesse immagini fra quelle sparse sul tavolo e di metterle nello stesso ordine rispetto alla scheda di memoria (ranocchio, 2, rettangolo nero, gatto e tenda) Poi prende le carte nell'ordine che ricorda e le dà all'**Arbitro** che controllerà che le carte e il loro ordine siano corretti. Se tutto è corretto, l'**arbitro** informa il **Coach**, che disegna una stellina sul tabellone.

Se il bambino ha difficoltà a ricordare le immagini, può essere guidato a trovare di una o più carte.

**2^ Fase**

L'attività viene ripetuta usando il robot e il tabellone su cui farlo muovere, in questo modo:

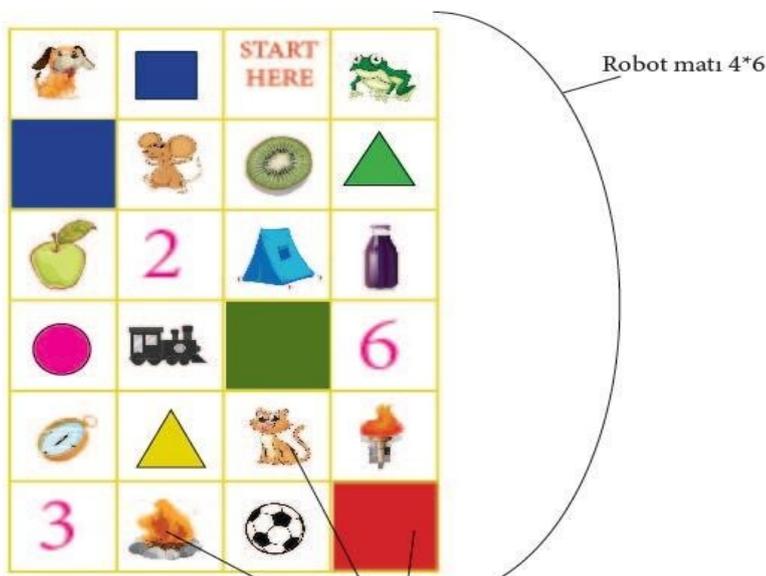
il robot e il tabellone vengono disposti sul pavimento. Il bambino



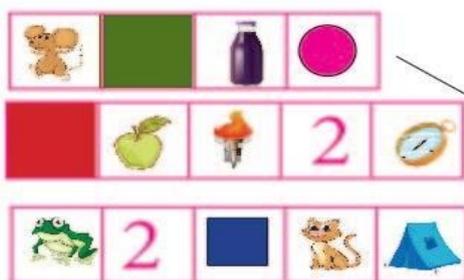
con il ruolo di **Direttore** sceglie e mostra una scheda di memoria che riporta 5 immagini.



A questo punto, l'**Allenatore** programma il robot per muoversi sul tabellone e raggiungere le caselle con le immagini raffigurate sulla scheda di memoria, nello stesso ordine in cui vi compaiono. Per esempio, programma il robot per raggiungere per prima la casella con il ranocchietto, poi quella con il numero 2, il rettangolo nero, il gatto e per ultima la tenda.



Resimli Kartlar : matın üzerine yerleřtirilecek



Kart Örnekleri  
( Mattaki resimlerin aynısı  
olacak )

### RUOLI dei BAMBINI

- **Studente:** Dispone le schede di memoria sul tavolo.
- **Direttore:** Sceglie una delle schede di memoria
- **Allenatore:** Fra le carte sul tavolo, sceglie quelle raffigurate sulla scheda di memoria e le mette nello stesso ordine. Nella fase con la robotica educativa, programma il robot per raggiungere sul tabellone le caselle con le



	<p>immagini raffigurate sulla scheda di memoria, nello stesso ordine.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Arbitro:</b> Controlla la correttezza delle carte e il loro ordine. Se è tutto giusto, informa il gruppo.</li> <li>• <b>Coach:</b> Disegna una stellina sul tabellone, se il procedimento è corretto.</li> </ul>
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	Guida il procedimento di gioco. Ne determina il livello di difficoltà creando schede di memoria con 2, 3, 4 o più immagini in base al livello dei bambini.
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<b>VALUTAZIONE:</b> Si chiede ai bambini quante immagini consecutive riescono a ricordare. Si discute con loro riguardo agli elementi a cui fare attenzione al fine di ricordare le immagini.
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Ricicla i materiali - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Arzu Kuyanç, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş, Yeşilevler Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figure di materiali da riciclare,</li> <li>• Banners che mostrano la sequenza di raccolta e riciclo dei materiali,</li> <li>• Medaglioni per assegnare i ruoli,</li> <li>• Tabellone per l'abbinamento,</li> <li>• Tabellone per la valutazione</li> </ul>



## Banner con le fasi di riciclo del vetro



## Banner con le fasi di riciclo della plastica





## Banner con le fasi di riciclo della carta



- Bidoncini per il riciclo dei materiali (giallo=plastica; verde=vetro; azzurro=carta)

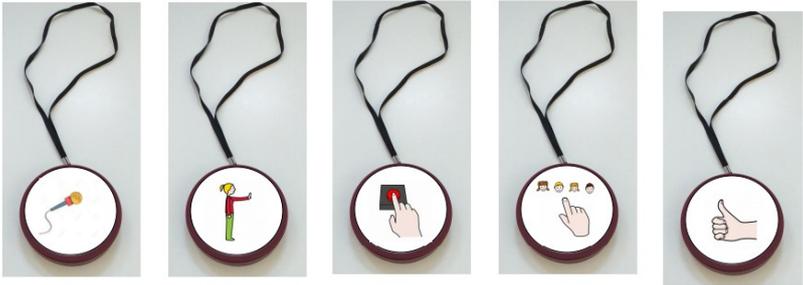


- Tabellone per la valutazione, su cui apporre faccine sorridenti



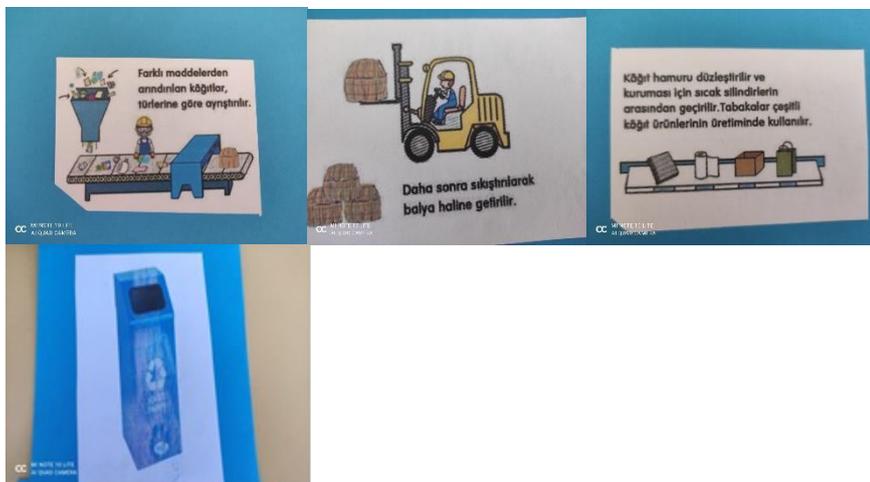
Carte di diversi colori (come i bidoncini) che corrispondono ai materiali da riciclare (il bambino sceglierà una di queste carte per iniziare il gioco)



	 <p>Medaglioni per assegnare i ruoli</p>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>Si dà inizio a una conversazione con i bambini per stabilire quali materiali di scarto si possono riciclare. Poi si discute del motivo per cui è utile riciclare e dei vantaggi che questo ha sulla natura e sul mondo in cui viviamo. Si esaminano le strisce che mostrano la sequenza del riciclo. Successivamente si introducono le carte che riportano le varie fasi del riciclo, da usare durante l'attività. Queste vengono disposte sul tavolo e i tabelloni vengono appesi in modo che i bambini li possano raggiungere facilmente.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>L'insegnante porta in classe i bidoncini per il riciclo dei materiali e li illustra, poi li appende sul tabellone con i ganci. Successivamente pone nel mezzo la scatola che contiene le immagini delle varie fasi del riciclo. Assegna i ruoli ai bambini. <b>Il portavoce</b> sceglie una scheda colorata e in base al colore annuncia il materiale di cui si parlerà, per esempio la scheda blu per le fasi di trasformazione della carta. <b>L'allenatore</b> sceglie <b>il giocatore</b>. <b>Il giocatore</b> dapprima identifica che il colore blu rappresenta la carta, poi trova le immagini che riportano le fasi di riciclo della carta nella scatola e le incolla sul tabellone. <b>L'arbitro</b> controlla il risultato e discute con il gruppo per verificarne la correttezza. <b>Il guardiano</b> mantiene l'ordine durante l'attività e si assicura che ognuno giochi in base al proprio ruolo. Per esempio, il bambino che pesca la scheda blu, dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione della carta e poi le inserirà nel bidoncino blu. Il bambino che pesca la scheda verde dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione del vetro e poi le inserirà nel bidoncino verde. Il bambino che pesca la scheda gialla dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione della plastica e poi le inserirà nel bidoncino giallo. Gli altri bambini diranno se l'attività è svolta correttamente, rispettando le varie fasi di trasformazione dei materiali da riciclo.</p>



- Sequenza delle fasi per il riciclo della plastica



- Sequenza delle fasi per il riciclo della carta



- Sequenza delle fasi per il riciclo del vetro



- Tabellone con ganci per incollare le carte che ricostruiscono le fasi di riciclo



	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tabellone per la valutazione, su cui apporre faccine sorridenti</b></li> </ul>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p><b>Portavoce:</b> Sceglie uno dei cartoncini colorati e lo presenta. Per esempio, sceglie il cartoncino blu. ( Il <b>giocatore</b> può aiutarlo se il bambino non sa a quale materiale da riciclare il cartoncino blu corrisponda. Per esempio, gli ricorda che corrisponde alla raccolta della carta) Ricorda l'attività a tutto il gruppo.</p> <p><b>Player:</b> Il bambino che raccoglie i cartoncini per il riciclo.</p> <p><b>Direttore:</b> Mantiene l'ordine e si assicura che tutti rispettino il proprio ruolo, evitando litigi. Appone anche le faccine sorridenti sul tabellone di valutazione.</p> <p><b>Allenatore:</b> Decide chi dovrà trovare le carte che ricostruiscono la sequenza del riciclo e trasformazione dei materiali. Decide chi dovrà appendere queste immagini al tabellone con i ganci sulla parete</p> <p><b>Arbitro:</b> Decide se il risultato finale è corretto o se il gruppo ha bisogno di riconsiderare qualche passaggio.</p>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE</b></p>	<p>L'insegnante ha il ruolo di guida. Guida i bambini nell'attività di scelta delle immagini riguardo alle fasi di riciclo e ricostruzione della sequenza di trasformazione dei materiali. Osserva senza dare direttive.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p><b>VALUTAZIONE:</b> I bambini, guidati dall'insegnante, si auto-valutano, discutendo nel gruppo.</p>
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	



## Ricicla i materiali - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo con il robot
<b>Autore</b>	Arzu Kuyanç, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş Yeşilevler Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figure di materiali da riciclare,</li> <li>• Banners che mostrano la sequenza di raccolta e riciclo dei materiali,</li> <li>• Medaglioni per assegnare i ruoli,</li> <li>• Tabellone per l'abbinamento,</li> <li>• Tabellone per la valutazione</li> </ul>   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner con le fasi di riciclo del vetro</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner con le fasi di riciclo della plastica</li> </ul>



- Banner con le fasi di riciclo della carta



- Bidoncini per il riciclo dei materiali (giallo=plastica; verde=vetro; azzurro=carta)



- Tabellone di auto-valutazione, per apporre faccine sorridenti



Carte di diversi colori (come i bidoncini) che corrispondono ai materiali da riciclare (il bambino sceglierà una di queste carte per iniziare il gioco)



Robot e tabellone con immagini delle fasi del riciclo



- Medaglioni per assegnare i ruoli

### PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:

Si dà inizio a una conversazione con i bambini per stabilire quali materiali di scarto si possono riciclare. Poi si discute del motivo per cui è utile riciclare e dei vantaggi che questo ha sulla natura e sul mondo in cui viviamo. Si esaminano le strisce che mostrano la sequenza del riciclo. Successivamente si introducono le carte che riportano le varie fasi del riciclo, da usare durante l'attività. Queste vengono disposte sul tavolo e i tabelloni vengono appesi in modo che i bambini li possano raggiungere facilmente.

### DESCRIZIONE DETTAGLIATA:

L'insegnante porta in classe i bidoncini per il riciclo dei materiali e li illustra, poi li appende sul tabellone con i ganci.



Successivamente pone nel mezzo la scatola che contiene le immagini delle varie fasi del riciclo. Assegna i ruoli ai bambini. **Il portavoce** sceglie una scheda colorata e in base al colore annuncia il materiale di cui si parlerà, per esempio la scheda blu per le fasi di trasformazione della carta. **L'allenatore** sceglie **il giocatore**. **Il giocatore** dapprima identifica che il colore blu rappresenta la carta, poi trova le immagini che riportano le fasi di riciclo della carta nella scatola e le incolla sul tabellone. **L'arbitro** controlla il risultato e discute con il gruppo per verificarne la correttezza. **Il guardiano** mantiene l'ordine durante l'attività e si assicura che ognuno giochi in base al proprio ruolo. Per esempio, il bambino che pesca la scheda blu, dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione della carta e poi le inserirà nel bidoncino blu. Il bambino che pesca la scheda verde dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione del vetro e poi le inserirà nel bidoncino verde. Il bambino che pesca la scheda gialla dovrà trovare le immagini che rappresentano le varie fasi di trasformazione della plastica e poi le inserirà nel bidoncino giallo. Gli altri bambini diranno se l'attività è svolta correttamente, rispettando le varie fasi di trasformazione dei materiali da riciclo.

Come viene realizzata l'attività?



### Sequenza delle fasi per il riciclo della plastica





### Sequenza delle fasi per il riciclo della carta



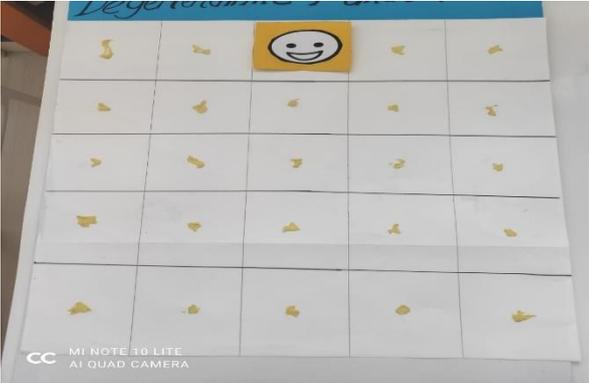
### Sequenza delle fasi per il riciclo del vetro



### Tabellone con ganci per incollare le carte che ricostruiscono le fasi di riciclo

Nella seconda fase dell'attività, l'insegnante prepara il robot e il suo tabellone sul pavimento. I bambini fanno il gioco del riciclo, ognuno secondo il proprio ruolo, ma stavolta con il robot. Il robot viene posto sul tabellone. Il bambino con il ruolo di **giocatore**



	<p>programma il robot (per esempio, se sceglie il cartoncino blu dovrà programmare il robot a raggiungere sul tabellone le immagini con le fasi della trasformazione della carta nell'ordine corretto; poi le appenderà sul tabellone).</p>  <p><b>Tabellone di auto-valutazione per apporre faccine sorridenti</b></p>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Portavoce:</b> Sceglie uno dei cartoncini colorati e lo presenta. Per esempio, sceglie il cartoncino blu. (Il <b>giocatore</b> può aiutarlo se il bambino non sa a quale materiale da riciclare il cartoncino blu corrisponda. Per esempio, gli ricorda che corrisponde alla raccolta della carta) Ricorda l'attività a tutto il gruppo.</li> <li>• <b>Player:</b> Il bambino che raccoglie i cartoncini per il riciclo e programma il robot.</li> <li>• <b>Direttore:</b> Mantiene l'ordine e si assicura che tutti rispettino il proprio ruolo, evitando litigi. Appone anche le faccine sorridenti sul tabellone di valutazione.</li> <li>• <b>Allenatore:</b> Decide chi dovrà trovare le carte che ricostruiscono la sequenza del riciclo e trasformazione dei materiali. Decide chi dovrà appendere queste immagini al tabellone con i ganci sulla parete</li> <li>• <b>Arbitro:</b> Decide se il risultato finale è corretto o se il gruppo ha bisogno di riconsiderare qualche passaggio.</li> </ul>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>L'insegnante ha il ruolo di guida. Guida i bambini nell'attività di scelta delle immagini riguardo alle fasi di riciclo e ricostruzione della sequenza di trasformazione dei materiali. Osserva senza dare direttive.</p>
<p><b>RISORSE AGGIUNTIVE</b></p>	
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p><b>VALUAZIONE:</b> I bambini, guidati dall'insegnante, si auto-valutano discutendo nel gruppo.</p>
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>	



## La simmetria della farfalla - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5-6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo senza robot
<b>Autore</b>	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tefik Fikret Kindergarten, Turchia.
<b>DURATA:</b>	30-40 minuti
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte simmetriche con ali di farfalla e immagini di farfalle complete per svolgere l'attività.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un tabellone di grandezza sufficiente per mettere le carte (cartellone, polistirolo o lavagna).</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una bacheca vuota per apporre le immagini</li> </ul>



- Medaglioni per assegnare i ruoli ai bambini



- Scatola di cartone per le immagini delle fasi di trasformazione.



- Tabellone di valutazione per apporre faccine sorridenti






• **Tabellone di controllo delle simmetrie**


**PREPARAZIONE**



<p><b>DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>I bambini si trovano fuori dalla classe, in un ambiente aperto, adatto alla realizzazione dell'attività, sotto la guida dell'insegnante.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante è di fronte al gruppo di 5 bambini.</li> <li>• Vengono esaminate le carte con le immagini che si trovano nella scatola, per permettere ai bambini di riconoscerle.</li> </ul> <p><b>1^ Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nella scatola ci sono carte che raffigurano ali simmetriche di farfalle.</li> <li>• Le carte con le ali di farfalla vengono distribuite ai bambini.</li> <li>• Ogni carta riporta l'immagine di una mezza ala di farfalla.</li> <li>• L'insegnante ha in mano un mazzo di carte che raffigurano farfalle intere e ne sceglie una.</li> <li>• I bambini che hanno le immagini delle due mezze ali della farfalla mostrata dall'insegnante, cercano di ricostruirla, dopo aver detto "Ce l'ho io".</li> <li>• Le carte dei due bambini vengono poste sul tabellone di simmetria per controllare che siano corrette.</li> <li>• Il gioco continua finchè l'insegnante termina le carte.</li> </ul> <p><b>2^ Fase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando i bambini hanno acquisito familiarità con l'attività, l'insegnante distribuisce i medaglioni per assegnare loro i ruoli.</li> <li>• I bambini assumono i ruoli di <b>Allenatore, Arbitro, Direttore, Portavoce e Giocatore</b>. I bambini continuano a giocare secondo il proprio ruolo.</li> <li>• La valutazione viene espresso dall'<b>Arbitro</b>, che appone una faccina sorridente sul tabellone di auto-valutazione .</li> </ul>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il <b>Portavoce</b> sceglie una carta dalla scatola e mostra la farfalla di cui si devono trovare le ali simmetriche.</li> <li>• Il <b>Giocatore</b> deve trovare le carte con le simmetrie a partire dalla farfalla scelta dal Portavoce.</li> <li>• L'<b>Allenatore</b> sceglie un bambino del gruppo che apporrà sulla bacheca le carte con le simmetrie.</li> <li>• L'<b>Arbitro</b> è il bambino che dovrà dire se le carte messe sulla bacheca sono corrette o se il gruppo ha bisogno di riconsiderare le simmetrie.</li> <li>• Il <b>Direttore</b> si assicurerà che tutti i bambini giochino secondo il proprio ruolo e manterrà l'ordine nel gruppo, evitando litigi.</li> </ul>
<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>L'insegnante guida i bambini e fornisce feedback adeguato.</p>
<p><b>RISORSE</b></p>	



<b>AGGIUNTIVE</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Classificazione di figure geometriche - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5/6 anni																
<b>Attività per...</b>	Gruppo di 5 bambini senza robotica educativa																
<b>Autore</b>																	
<b>DURATA:</b>	2 ore																
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche di diverse dimensioni e colori, in legno o altro materiale</li> <li>Fogli di carta colorata per disegnare e ritagliare figure geometriche</li> <li>Forbici e colla</li> <li>Tavole / cartoncini per incollare le figure durante l'attività</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td rowspan="3">(figura di riferimento)</td> <td>(figure simili nella forma)</td> </tr> <tr> <td>(figure simili per colore)</td> </tr> <tr> <td>(figure di dimensioni simili)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tabellone con disegni delle figure geometriche.</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	(figura di riferimento)	(figure simili nella forma)	(figure simili per colore)	(figure di dimensioni simili)												
(figura di riferimento)	(figure simili nella forma)																
	(figure simili per colore)																
	(figure di dimensioni simili)																



<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante introduce le figure geometriche, favorendo nel gruppo di bambini l'acquisizione di familiarità con le caratteristiche di ogni figura; stimola la riflessione sulle caratteristiche generali degli oggetti: forma, colore, dimensione. I bambini sono invitati a identificare tutte le caratteristiche delle figure presentate. Per esempio: Triangolo - grande - giallo; Cerchio - medio - viola; Quadrato - piccolo - rosso; ecc. Ad ogni bambino vengono date forbici e fogli colorati dai quali ritagliare una serie di figure geometriche (le stesse mostrate sul tabellone di gioco) che userà come carte per completare il tabellone. Questa prima attività può essere svolta sul banco, in classe.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>I bambini sono di fronte al tabellone sul quale sono disegnate le figure geometriche. L'insegnante spiega loro che devono raggruppare le figure che hanno una caratteristica comune (forma, colore, dimensione). Un bambino del gruppo sceglie una figura sul tabellone e la incolla sulla tavola come figura di riferimento. Ogni bambino a turno indica una figura che condivide una delle caratteristiche con le altre e la incolla sul foglio riassuntivo. L'attività continua finché il gruppo non identifica tutte le possibili categorizzazioni.</p> <p>Per esempio: il bambino sceglie il cerchio grande giallo. Gli altri bambini dovranno raggruppare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tutti i cerchi;</li> <li>- tutte le figure gialle;</li> <li>- tutte le figure grandi.</li> </ul> <p>Esempio del foglio riassuntivo:</p> <div data-bbox="662 1249 1268 1691" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparano le figure per il gioco (manualità fine)</li> <li>- Identificano le caratteristiche delle figure del gioco</li> <li>- Scelgono la figura da cui partire</li> <li>- Classificano le figure</li> <li>- Imparano ad orientarsi sulla tabella</li> <li>- Rispettano i turni e le scelte degli altri</li> <li>- Trovano una strategia comune</li> <li>- Completano il foglio riassuntivo</li> </ul>



<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	- Introduce gli elementi che servono a classificare le caratteristiche delle figure - Agevola le attività
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	

### Classificazione di figure geometriche - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5/6 anni																
<b>Attività per...</b>	Gruppo di bambini con robotica educativa																
<b>Autore</b>																	
<b>DURATA:</b>	2 ore																
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figure geometriche di diverse dimensioni e colori, in legno o altro materiale</li> <li>Fogli di carta colorata per disegnare e ritagliare figure geometriche</li> <li>Forbici e colla</li> <li>Tavole / cartoncini per incollare le figure durante l'attività</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">(figura di riferimento)</td> <td style="text-align: center;">(figure simili nella forma)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figure simili per colore)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figure di dimensioni simili)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tabellone con disegni delle figure geometriche.</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 20px; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	(figura di riferimento)	(figure simili nella forma)	(figure simili per colore)	(figure di dimensioni simili)												
(figura di riferimento)	(figure simili nella forma)																
	(figure simili per colore)																
	(figure di dimensioni simili)																



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot educativo programmabile (Clementoni Doc, SuperDoc, MindDesigner)</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>L'insegnante introduce le figure geometriche, favorendo nel gruppo di bambini l'acquisizione di familiarità con le caratteristiche di ogni figura; stimola la riflessione sulle caratteristiche generali degli oggetti: forma, colore, dimensione. I bambini sono invitati a identificare tutte le caratteristiche delle figure presentate. Per esempio: Triangolo - grande - giallo; Cerchio - medio - viola; Quadrato - piccolo - rosso; ecc. Ad ogni bambino vengono date forbici e fogli colorati dai quali ritagliare una serie di figure geometriche (le stesse mostrate sul tabellone di gioco) che userà come carte per completare il tabellone. Questa prima attività può essere svolta sul banco, in classe.</p> <p>Se i bambini non hanno mai usato il Robot Clementoni, l'insegnante ne spiega l'utilizzo e lascia ai bambini il tempo per familiarizzare con i comandi.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>I bambini sono seduti a terra e hanno a disposizione il Robot Clementoni. L'insegnante spiega loro che devono raggruppare le figure che hanno una caratteristica in comune (forma, colore, dimensione). Un bambino del gruppo sceglie una figura che sarà quella di riferimento. Partendo dalla casella con la figura scelta. I bambini programmeranno il robot a seguire un percorso per raggiungere tutte le figure che hanno le stesse caratteristiche: ogni volta che ne raggiungono una, prenderanno la figura uguale che hanno ritagliato durante la fase di preparazione e la incolleranno sul foglio riassuntivo.</p> <p>Per esempio: il primo bambino sceglie il cerchio grande giallo. Il gruppo dovrà programmare il robot per raggiungere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tutti i cerchi;</li> <li>- tutte le figure gialle;</li> <li>- tutte le figure grandi.</li> </ul> <p>Esempio di foglio riassuntivo:</p>



<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparano le figure per il gioco (manualità fine)</li> <li>- Identificano le caratteristiche delle figure del gioco</li> <li>- Scelgono la figura da cui partire</li> <li>- Classificano le figure</li> <li>- Imparano ad orientarsi sulla tabella</li> <li>- Programmano il robot</li> <li>- Rispettano i turni e le scelte degli altri</li> <li>- Trovano una strategia comune</li> <li>- Completano il foglio riassuntivo</li> </ul>
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduce gli elementi che servono a classificare le caratteristiche delle figure</li> <li>- Agevola le attività</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	
<b>Eventuali riferimenti</b>	

## Hansel e Gretel, trova la strada di casa - gruppo senza robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5/6 anni
<b>Attività per ...</b>	Gruppo di bambini senza robotica educativa
<b>Autore</b>	Antonella Cavanna
<b>DURATA:</b>	<p><b>Fase 1:</b> 45 minuti Lettura della storia + Discussione + Disegno</p> <p><b>Fase 2:</b> tutto il tempo necessario Rievocazione dei punti fondamentali della storia + Presentazione delle attività + Gioco</p>



<p><b>MATERIALE NECESSARIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro con la storia di Hansel e Gretel</li> <li>• Tabellone da gioco (vedi esempio allegato)</li> <li>• Sassolini colorati</li> <li>• Dadi</li> <li>• Pedine</li> </ul>
<p><b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b></p>	<p>I bambini siedono in circolo sul pavimento, mentre l'insegnante legge loro la storia, e disegnano individualmente. Durante il gioco, il tabellone può essere posto sul pavimento o su un tavolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini ascoltano la storia di "Hansel and Gretel".</li> <li>• Segue una discussione mirata ad evidenziare le disavventure dei due fratellini e le esperienze positive che favoriscono il loro ritorno a casa.</li> <li>• Fanno disegni basati sulla storia.</li> </ul>
<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>GIOCO: "Trova la strada di casa"</b></p> <p><b>OBIETTIVO:</b> partendo dalla casella start sul tabellone, i bambini devono trovare il percorso che li porti a casa del padre di Hansel and Gretel. In gruppo, I bambini interagendo e collaborando fra loro, devono seguire il percorso: lanciano i dadi e spostano le pedine in avanti di tante caselle quante sono indicate dal numero che compare sui dadi.</p> <p><b>REGOLE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Per raggiungere l'arrivo, i bambini devono attraversare le caselle con gli uccellini, in cui vengono dati loro dei sassolini da conservare; solo dopo aver conquistato tutti i sassolini (per un totale di 10, come indicato dai puntini colorati che si trovano nelle caselle, sotto le immagini degli uccellini) , possono giungere al punto di arrivo.</li> <li>2. Durante il viaggio, i bambini devono cercare di evitare le caselle che contengono l'immagine della Casa della Strega, che costituiscono un evento inaspettato. Quelli che per caso finiscono in una di queste, devono tornare indietro di tante caselle quante sono indicate dalle frecce nere disegnate nelle caselle stesse.</li> <li>3. Il gruppo procede lanciando I dadi e muovendo le pedine in avanti di tante caselle quanto il totale ottenuto. Il gruppo deve studiare una strategia.</li> <li>4. Nella casella "ARRIVO" , i giocatori devono contare i sassolini e solo se li hanno conquistati tutti vincono la gara.</li> </ol>



	 				 <b>ARRIVAL</b>
					 
					 <b>START</b>
<b>RUOLI dei BAMBINI</b>	I bambini ascoltano la storia e disegnano individualmente, ma durante il gioco possono comunicare e darsi consigli. Si accordano fra di loro per i turni da seguire nel gioco. Decidono come muoversi sul tabellone e quale direzione prendere per giungere al punto di arrivo dopo aver conquistato tutti i sassolini.				
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE</b>	L'insegnante legge la storia, incoraggia la discussione, offre indicazioni riguardo a come svolgere l'attività, osserva I bambini durante il gioco. Se necessario, può anche dare consigli ai bambini.				
<b>Risorse aggiuntive</b>					
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	Il tabellone qui riportato costituisce solo un esempio; l'insegnante lo può preparare come da sue necessità, adattando il percorso al livello di difficoltà desiderato.				
<b>Eventuali riferimenti</b>					



## Hansel e Gretel, trova la strada di casa - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5/6 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppo di bambini con robotica educativa
<b>Autore</b>	Antonella Cavanna
<b>DURATA:</b>	<b>Fase 1:</b> 45 minuti Lettura della storia + Discussione + Disegno <b>Fase 2:</b> tutto il tempo necessario Rievocazione dei punti fondamentali della storia + Presentazione delle attività + Gioco
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro con la storia di Hansel e Gretel</li> <li>• Tabellone da gioco (vedi esempio allegato)</li> <li>• Sassolini colorati</li> <li>• Dadi</li> <li>• Robot educativo Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer)</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>I bambini siedono in circolo sul pavimento, mentre l'insegnante legge loro la storia, e disegnano individualmente. Durante il gioco, possono mettere il tabellone sul pavimento e usare il robot</p> <p>Fase 1:.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I bambini ascoltano la storia di "Hansel and Gretel".</li> <li>• Segue una discussione mirata ad evidenziare le disavventure dei due fratellini e le esperienze positive che favoriscono il loro ritorno a casa.</li> <li>• Fanno disegni basati sulla storia.</li> </ul>
<b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b>	<p><b>GIOCO: "Trova la strada di casa"</b></p> <p><b>OBIETTIVO:</b> partendo dalla casella start sul tabellone, i bambini devono trovare il percorso che li porti a casa del padre di Hansel and Gretel. In gruppo, I bambini interagendo e collaborando fra loro, devono seguire il percorso: lanciano i dadi e programmano il robot ad avanzare di tante caselle quante sono indicate dal numero che compare sui dadi.</p> <p><b>REGOLE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Per raggiungere l'arrivo, i bambini devono attraversare le caselle con gli uccellini, in cui vengono dati loro dei sassolini da conservare; solo dopo aver conquistato tutti i sassolini (per un totale di 10, come indicato dai puntini colorati che si trovano nelle caselle, sotto le immagini degli uccellini) , possono giungere al punto di arrivo.</li> <li>2. Durante il viaggio, i bambini devono cercare di evitare le</li> </ol>



caselle che contengono l'immagine della Casa della Strega, che costituiscono un evento inaspettato. Quelli che per caso finiscono in una di queste, devono tornare indietro di tante caselle quante sono indicate dalle frecce nere disegnate nelle caselle stesse.

3. Il gruppo procede lanciando I dadi e facendo muovere il robot in avanti di tante caselle quanto il totale ottenuto. Il gruppo deve studiare una strategia.

4. Nella casella "ARRIVO" , i giocatori devono contare i sassolini e solo se li hanno conquistati tutti vincono la gara.

				 ARRIVAL
				
				
				
				
				 START

**RUOLI dei BAMBINI**

I bambini ascoltano la storia e disegnano individualmente, ma durante il gioco possono comunicare e darsi consigli. Si accordano fra di loro per i turni da seguire nel gioco. Decidono come muoversi sul tabellone, chi deve programmare il robot e quale direzione prendere per giungere al punto di arrivo dopo aver conquistato tutti i sassolini.



<p><b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b></p>	<p>L'insegnante legge la storia, incoraggia la discussione, offre indicazioni riguardo a come svolgere l'attività, osserva i bambini lavorare in gruppo e può incoraggiare la collaborazione. L'insegnante non può trovare soluzioni per le situazioni problematiche, ma deve incoraggiare il gruppo a trovare tali soluzioni in modo indipendente.</p>																				
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	<p>E' possibile usare le carte del noto gioco da tavolo "UNO" come variante delle carte di comando di SuperDoc. Con l'utilizzo di queste carte è possibile operare sulla memorizzazione dei comandi direzionali (non ci sono più frecce) abbinate alle carte "UNO" (doppia attività), sui processi di calcolo mentale e di risoluzione di problemi individuale e/o strategica (problem solving ). Le carte si adattano anche all'attività CLIL.</p> <p>La  one di comandi direzionali/schede UNO è utile (es. per bambini con daltonismo). Qui sotto i esempi.</p> <table border="1" data-bbox="502 913 1453 1686"> <thead> <tr> <th>TIPO DI CARTA</th> <th>COLORE</th> <th>NUMERO/QUANTITA'</th> <th>NOTE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Verde = indietro</td> <td>3 caselle</td> <td>Verde/Green Il bambino ripete il comando in inglese</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Blu= gira a destra</td> <td>0 caselle</td> <td>Blu/Blue Il bambino ripete il comando in inglese</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Arcobaleno=L'avversario programma il robot</td> <td></td> <td>Arcobaleno/ Rainbow Il bambino ripete il comando in inglese</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Stop per l'avversario</td> <td>L'avversario deve rimanere fermo un turno</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TIPO DI CARTA	COLORE	NUMERO/QUANTITA'	NOTE		Verde = indietro	3 caselle	Verde/Green Il bambino ripete il comando in inglese		Blu= gira a destra	0 caselle	Blu/Blue Il bambino ripete il comando in inglese		Arcobaleno=L'avversario programma il robot		Arcobaleno/ Rainbow Il bambino ripete il comando in inglese		Stop per l'avversario	L'avversario deve rimanere fermo un turno	
TIPO DI CARTA	COLORE	NUMERO/QUANTITA'	NOTE																		
	Verde = indietro	3 caselle	Verde/Green Il bambino ripete il comando in inglese																		
	Blu= gira a destra	0 caselle	Blu/Blue Il bambino ripete il comando in inglese																		
	Arcobaleno=L'avversario programma il robot		Arcobaleno/ Rainbow Il bambino ripete il comando in inglese																		
	Stop per l'avversario	L'avversario deve rimanere fermo un turno																			
<p><b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b></p>	<p>Il tabellone qui riportato costituisce solo un esempio; l'insegnante lo può preparare come da sue necessità, adattando il percorso al livello di difficoltà desiderato.</p>																				
<p><b>Eventuali riferimenti</b></p>																					



## Il robot arrampicatore - gruppo con il robot

<b>FASCIA DI ETA'</b>	5 anni
<b>Attività per...</b>	Gruppi di bambini con robotica educativa
<b>Autore</b>	Università di Burgos
<b>DURATA:</b>	<p>Proponiamo di non misurare la durata in ore e minuti, ma secondo diverse fasi basate su metodo scientifico; potete cioè decidere autonomamente, in base ai bisogni dei vostri alunni, quanto tempo dedicare ad ognuna delle fasi seguenti. Ad ogni modo, ecco la nostra proposta, nel caso troviate più adeguato iniziare così:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempo per giocare ed esplorare (15 minuti).</li> <li>• Tempo per osservare (l'insegnante può supportare e guidare in questa fase facendo domande) (10 minuti).</li> <li>• Tempo per scoprire (15 minuti).</li> <li>• Tempo per spiegare e condividere le scoperte fatte (30 minuti).</li> <li>• Tempo per sperimentare (20 minuti).</li> <li>• Tempo per progettare e costruire (40 minuti)</li> </ul>
<b>MATERIALE NECESSARIO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tavole di legno</li> <li>• superfici di diversa consistenza: carta vetrata, acetato, cartone, scatole di cartone</li> <li>• scotch</li> <li>• forbici</li> <li>• macchinine giocattolo</li> <li>• bambole</li> <li>• mattoncini giocattolo per costruzione</li> <li>• robot</li> </ul>
<b>PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE:</b>	<p>-L'aula è lo spazio di riferimento per il gruppo; la componente estetica, l'ordine e la pulizia sono fondamentali per costruire un ambiente adatto.</p> <p>-Alcuni schemi di organizzazione dello spazio consentono ai bambini di lavorare in modo più autonomo, riducendo la necessità dell'intervento costante dell'insegnante.</p> <p>-Materiali ben esposti ed organizzati consentono il passaggio da un'attività all'altra in modo più facile e indipendente e possono suscitare interesse e promuovere la fiducia in se stessi dei bambini.</p> <p>-Regole chiare e condivise facilitano comportamenti positivi e un senso di sicurezza.</p> <p>-Un'atmosfera di supporto della dimensione relazionale favorisce l'autostima e migliora il processo di comunicazione tra i bambini.</p>



<p><b>DESCRIZIONE DETTAGLIATA: Come viene realizzata l'attività?</b></p>	<p>-Iniziare l'attività descrivendo una situazione motivazionale, come ad esempio: In un piccolo paese della provincia di Valladolid (il nome si può cambiare a proprio piacimento), il Comune ha intenzione di sistemare un bel punto panoramico sulla cima della montagna. Da questo punto, si può vedere l'intero paesaggio, con fiumi, foreste... è così bello! ed è abbastanza vicino al paese. Però nel nostro villaggio ci sono molte persone anziane che faticano a salire fin là perché la strada è in pessime condizioni. Per facilitare a tutti il raggiungimento del punto panoramico, il sindaco ha chiesto aiuto ai bambini. Studia le caratteristiche che dovrebbero essere incluse nel progetto della strada, in modo che tutti i nonni possano fare una passeggiata e godersi il paesaggio da lì.</p> <p>-Mettere il materiale in un luogo accessibile, dove sarà possibile ai bambini giocare, toccare, esplorare e familiarizzare con esso.</p> <p>-Una volta che gli alunni hanno esplorato e scoperto le caratteristiche dei materiali, i loro possibili usi, ecc., l'insegnante può porre alcune domande per guidare l'osservazione, come: "cosa succede quando proviamo a salire su una rampa ghiacciata? Quando si cammina lungo una rampa, è più facile se la rampa è lunga e non troppo ripida o è più facile salire una breve rampa molto ripida?". L'insegnante può accompagnare le domande con immagini.</p> <p>-In questa fase, l'insegnante può anche ricordare ai bambini che devono costruire una strada per il punto panoramico del villaggio con i materiali che hanno in classe. In questo modo i bambini possono iniziare a informarsi e pensare a possibili modi per farlo.</p> <p>-Dopo la condivisione delle idee nel gruppo, gli alunni iniziano individualmente a progettare come vogliono costruire la strada (possono disegnare su un foglio, fare un prototipo) sperimentare e provare strade diverse (più lunghe o più corte, più o meno inclinate... )</p> <p>-Una volta terminata l'attività, dedicare un po' di tempo all'analisi, insieme agli alunni, in modo che possano spiegare il lavoro svolto, quanto si sono divertiti, se hanno imparato, cosa è piaciuto di più, qual è stata la parte più difficile...</p>
<p><b>RUOLI dei BAMBINI</b></p>	<p>Dividete i bambini in gruppi di 4-5 e seguite la descrizione dettagliata dell'attività, considerando che lavoreranno insieme e non individualmente.</p> <p>Assegnate a ciascuno un ruolo connesso all'utilizzo del robot e stabilite regole chiare e condivise. Ruoli possibili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Programmatore:</b> decide la sequenza dei comandi e comunica con chi ha il ruolo di <b>Esecutore</b>.</li> <li>• <b>Controllore:</b> osserva ciò che dice il <b>programmatore</b> e scrive/disegna la sequenza dei comandi. Può anche dare suggerimenti.</li> <li>• <b>Esecutore:</b> clicca sul pulsante del robot, seguendo i comandi impartiti dal <b>programmatore</b></li> <li>• <b>Coordinatore:</b> vigila che l'ordine venga mantenuto e i turni rispettati</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Portavoce:</b> il bambino che riferisce/segnala/parla/spiega il procedimento a tutto il gruppo .</li> </ul>
<b>RUOLO dell'INSEGNANTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha tutto il materiale necessario preparato in anticipo e accessibile agli alunni.</li> <li>• Presenta ai bambini la situazione iniziale e consente loro di giocare ed esplorare.</li> <li>• Supporta l'osservazione e incoraggia i bambini a raccogliere la sfida, facendo domande oppure offrendo loro materiali o altro.</li> </ul>
<b>Risorse aggiuntive</b>	
<b>Altre osservazioni / Suggerimenti per la realizzazione</b>	<p>VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per gli insegnanti: rispondete alle seguenti domande: Prima dell'attività: cosa prevedete che gli studenti imparino. Cosa pensate che gli studenti impareranno. Al termine dell'attività: che cosa hanno veramente imparato gli alunni</li> <li>• Per gli alunni: Autovalutazione: i bambini possono dire se il gioco è piaciuto, quanto hanno apprezzato l'attività, magari attraverso qualche emoticon o con adesivi, oppure con colori o ancora parlandone in gruppo come fanno abitualmente nel momento dedicato alla condivisione nel corso dell'attività scolastica.</li> </ul>
<b>Eventuali riferimenti</b>	Adattamento da <i>Divulgación científica-UCCi-UBU Sábados de ciencia 2018-2019</i> (Universidad de Burgos)