

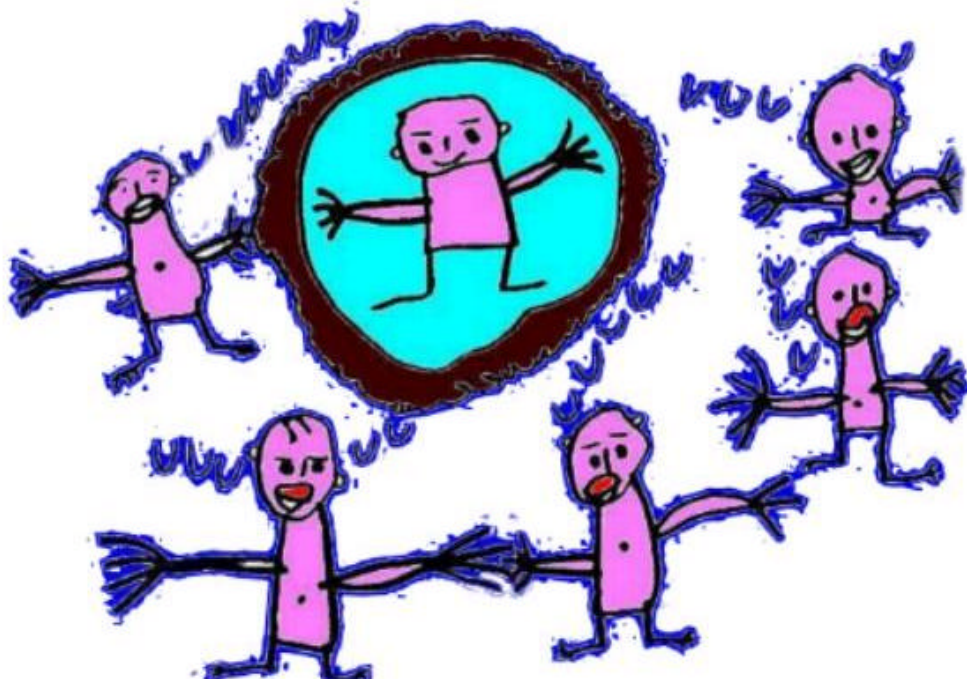
**SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE  
QUERCIANELLA**

**Circolo didattico "G. Carducci" Livorno  
a.s. 1999/2000**



# **Alla scoperta dell'acqua...**

**Dai piccolissimi organismi  
unicellulari  
al bambino e alla bambina  
acquatici**



**Progettazione, documentazione e  
authoring multimediale:  
Camilla Pasqualini**

## Indice

<b>Introduzione</b>	<b>Pag. 3</b>
<b>Progetto didattico "Alla ricerca dell'Arché : la spiegazione dell'origine del mondo di Taclisséa attraverso un avventuroso viaggio nell'acqua, nell'aria nel fuoco e sulla terra</b>	<b>Pag. 5</b>
<b>Progetto didattico "La Multimedialità nella Scuola dell'Infanzia"</b>	<b>Pag. 21</b>
<b>Alla scoperta dell'acqua...</b> Le bambine ed i bambini descrivono e raccontano le loro esperienze e i loro giochi	<b>Pag. 59</b>
<b>Dal libro della natura di Taclisséa</b>	<b>Pag. 80</b>
<b>Il nostro dizionario degli organismi acquatici</b>	<b>Pag. 105</b>
<b>La storia di Taclisséa</b>	<b>Pag. 110</b>
<b>Storyboard dell'ipertesto costruito</b>	<b>Pag. 121</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>Pag. 132</b>

## **Introduzione**

*“I bambini hanno bisogno di apprendere e di percepire che ciò che fanno e ciò che apprendono non è solo preparatorio di cose più serie che verranno, bensì che è importante di per sé, che ha senso e dignità, che è cultura. I genitori hanno bisogno di sapere che gli anni che i loro bambini vivono nella scuola, le cose che scoprono, le esperienze che fanno sono straordinariamente importanti. Attraverso la documentazione che è illustrazione, ordine, storia, memoria dei progetti e dell'apprendimento la scuola dell'infanzia ha prodotto e produce **cultura sull'infanzia...**”*

*Alle parole di Susanna Mantovani (in occasione della Conferenza Nazionale sulla Scuola dell'infanzia, Firenze, 1999) affido il compito di chiarire il perché di questo lavoro di documentazione, che ha inteso rivisitare e presentare l'esperienza didattica maturata durante l'a.s. 1999/2000. Esperienza che ha già trovato senso nell'aver consentito ai bambini e alle bambine di ripercorrere e ricordare gli eventi vissuti per formalizzarli attraverso simboli che hanno permesso di tornare ad essa mediante ulteriori e più sofisticate forme di rielaborazione cognitiva.*

*Dalla convinzione che l'apprendimento deve essere attivo, costruttivo e cooperativo e che, soprattutto, deve essere tenuta sempre viva la voglia di conoscere del bambino e della bambina nasce questo percorso che vede insegnanti e bambini, seppur con differenti competenze e conoscenze, ma con la medesima propensione all'indagine apprenditiva, impegnati nella comune ricerca dell'“arché”<sup>1</sup>, ossia del principio primo da cui tutte le cose derivano.*

*E' proprio dalla condivisa disponibilità a crescere e ad arricchirsi con proposte formative in grado di far vibrare contemporaneamente nel bambino e nell'adulto curiosità, intelligenze, fantasia che prende vita quel nutrimento vitale costituito da motivazione e capacità di dare significato alle esperienze. “Affinché i bambini apprendono - afferma ancora Susanna Mantovani- l'insegnante costruisce contesti, inventa provocazioni, trasforma le domande e i progetti, propone materiali, immagina percorsi, osserva e documenta e aggiusta costantemente la rotta, timoniere, animatore, regista piuttosto che custode e garante di un curriculum predefinito”*

---

<sup>1</sup> Si riferisce al progetto biennale descritto e raccontato a partire da pag. 7

*Affinché l'insegnante possa avere fiducia nel proprio agire educativo e possa trarne rinforzi e conferme, i bambini e le bambine devono impegnarsi attivamente e consapevolmente a giocare, costruire, imparare, argomentare, pensare, spiegare... crescere in un ambiente di vita e di relazioni intenzionalmente predisposto per loro.*

*Di seguito verranno presentati due progetti: il primo, finalizzato alla scoperta dei quattro elementi essenziali per la vita, costituisce lo sfondo integratore che dà rilevanza, significato e continuità alle esperienze apprenditive dei bambini e delle bambine; il secondo, rivolto ad esplicitare e ad analizzare le linee metodologiche seguite della didattica multimediale, funge da guida e impalcatura per l'intera progettazione educativo-didattica.*

*I due progetti, che solo per ragioni di chiarezza e di leggibilità risultano tra loro "fisicamente" separati, acquisiscono nel loro svolgersi significato e completezza in virtù della loro complementarità, integrazione e coerenza nel conseguimento del fine comune di costruire insieme al/alla bambino/a un significativo luogo di crescita (almeno secondo le intenzioni della scrivente).*

**ALLA RICERCA  
DELL' "ARCHÈ":**

**la spiegazione dell'origine  
del mondo di Taclisséa  
attraverso un  
avventuroso viaggio  
nell'acqua, nell'aria,  
nel fuoco e sulla terra**

## Taclissèa, la saggia

Taclissèa, filosofa naturalista immaginaria, vissuta all'inizio di ogni tempo, è la guida numinosa e saggia del viaggio alla ricerca dell'origine della vita. Dotata di profondi interessi naturalistici, donna di grande esperienza pratica, conoscitrice di genti diverse, ci insegnerà a scorgere i *segni* utili da impiegare nella nostra ricerca, a tenere sempre allerta la curiosità, ad interrogare ed autointerrogarsi con rigore scientifico e apertura di cuore.

La saggia cercherà di soddisfare le nostre "grandi domande", recuperando il pensiero filosofico della cultura greca arcaica. Attraverso le sue parole potrà essere assaporata la saggezza dei primi pensatori come Talete, Anassimene, Anassimandro, Eraclito ed Empedocle, il cui pensiero ha riflettuto proprio su quegli stessi problemi che da sempre si pongono i bambini e le bambine di fronte alla misteriosa storia del mondo:

Perché è così?

Qual è la sua origine?

Che scopo ha?

## Il viaggio con Taclissèa

Il lungo e vivificante cammino verso la ricerca dell'archè della natura ha dei "luoghi e spazi" precisi dove fermarsi per osservare, fare, conoscere, scoprire, sentire e meditare. Taclissèa ha il compito di farci da guida, di indicare la strada, permettendoci, poi, liberi e libere, di scoprire e fare conquiste (conoscitive) ...

a) Avendo ritenuta preziosa la teoria di Talete (Mileto, VI sec. a.C.) secondo la quale l'acqua è il principio di tutte le cose, Taclissèa individua come **prima** meta del viaggio la scoperta dell'elemento **Acqua**.

*"...Ogni essere vivente ha assoluta necessità dell'acqua e non c'è vita senza umidità..."*

*"...il mare, al quale i pesci devono la vita; i fiumi, carichi di sedimenti; gli stagni, dove l'acqua giacendo immobile produce la vita, sotto forma di vermi..."*

b) Considerato che *"l'aria rende possibile la vita degli esseri, come dimostra il fatto che tutti gli animali respirano"* Taclissèa, invitandoci a meditare sul pensiero di Anassimene (Mileto, VI sec. a.C.), indica come secondo luogo focale del percorso conoscitivo: la scoperta dell'**Aria**.

c) A metà dell'avventuroso viaggio, la filosofa intende farci conoscere la concezione di Eraclito, secondo cui il fuoco è sempre vivente, motore del sistema delle trasformazioni perenni e ordinate, dominatore del ciclo della nascita e della morte di tutte le cose:

*"Questo ordinamento del mondo, lo stesso per tutti quanti, né uno degli dei né uno degli uomini lo fece, ma sempre era ed è e sarà: fuoco semprevivo, che in misure si accende e in misure si spegne."*

**Il Fuoco** è, appunto, il terzo territorio simbolico del percorso da raggiungere.

d) Un inquietante interrogativo turba la mente di Taclissèa:

*qual' è l'origine della Terra?*

E' forse emersa dalla distesa di acqua infinita, come afferma Talete?

Dalla condensazione dell'aria, come dimostra Anassimene?

Forse l'origine va pensata in altro modo, e cioè ad un elemento che sia anteriore a tutti gli elementi osservabili in natura, tale che abbia in se stesso la ragione del movimento?

Taclissèa si è accorta di avere bisogno dell'interpretazione di Anassimandro (Mileto, VI sec. a.C.) sull'archè, *dell'àpeiron, dell'illimitato*, cioè, che si è scisso in coppie di opposizioni dando origine al mondo e alle sue differenze. E' dal gioco di questi opposti (caldo/freddo, secco/umido) che si sono formati gli elementi fondamentali della natura: **la terra** (secca e fredda), **l'aria** (umida e calda), **l'acqua** (umida e fredda), **il fuoco** (secco e caldo).

Sicura di aver trovato la spiegazione più vicina al cuore e alla ragione Taclissèa ci propone di esplorare e addentrarci nell'ultima tappa del viaggio: la **TERRA**

Come una maga, che conosce cose sorprendenti della natura ignorate dalla gran parte degli uomini e delle donne, Taclissèa invita ad un'ulteriore

ricerca delle grandi leggi della natura, a provare la via dell'esperienza, attraverso la magia naturale della combinazione/incontro dei quattro elementi.

E' stato Empedocle (Agrigento, V sec. a.C.) a suggerirle di sperimentare questo prodigio, avendole svelato che: *"... i mattoni dell'universo sono l'acqua, l'aria, il fuoco e la terra, in eterno movimento, si aggregano e disgregano, portando vita e morte..."*

**Con quest'ultima esperienza il nostro viaggio si concluderà...**

Forse saremo stanchi dopo tanto peregrinare, ma sicuramente felici di aver coltivato dentro di noi un piccolissimo archè, che ci accompagnerà nel nostro cammino - ancora lungo - verso la conoscenza.

## **I tinerario didattico**

E' costituito da quattro piste finalizzate alla scoperta dei quattro elementi fondamentali per la vita : **Acqua, Aria, Terra e Fuoco.**

Ogni percorso seguirà lo stesso cammino metodologico sintetizzabile nelle seguenti fasi:

### **1.Approccio con l'elemento :**

- individuazione delle conoscenze già possedute *"Cos'è? Cosa fa? La/Lo conosco?..."*
- Ricerca delle caratteristiche materiali, sonore, di movimento...
- Esperienze di fisica e chimica
- I colori e le forme d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- Proiezione di diapositive sui quattro elementi appositamente preparate (dall'insegnante e dalle/dai bambine/i) per l'effettuazione di giochi sonori e motori
- Individuazione di materiali facilmente reperibili, le cui caratteristiche permettano di costruire legami associativi con quelle dei quattro elementi (acqua, farina, gesso, fumo, vapore, creta, sassi, terra, cenere, cera, carta velina e carta crespata...)

### **2. Interpretazione in chiave motoria dell'elemento:**

- giochi motori d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco



- giochi psicomotori con i teli di stoffa
- danza dei quattro elementi
- esercizi di respirazione e di visualizzazione del colore di ogni elemento

### **3. Le sue parole :**

- consonanti d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- nomi d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- azioni d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- giochi musicali dei suoni consonantici e delle parole cantate
- vissuto euritmico dei suoni/movimenti legati alle parole
- analisi fonosimbolica delle parole
- storie, fiabe, poesie... d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco

### **4. Il suo mondo:**

- paesaggi d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- piante d'acqua, d'aria (rampicanti), di terra e di fuoco (del deserto)
- animali d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco

### **5. I suoi ritmi e melodie :**

- i suoni d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco
- trascrizione grafica e plastica dei suoni
- costruzione di strumenti d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco con i materiali individuati durante il percorso
- registrazione dei suoni naturali

### **6. Sentirsi d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco :**

- esercizi del tono muscolare (contrazione/estensione; rigidità/afflosciamento; tensione/rilassamento..).
- il personaggio d'acqua, d'aria, di terra e di fuoco, (chi è, com'è, come si sente, cosa fa...) contraddistinto:  
da particolari caratteristiche corporee: espressione del viso (sguardo, posizione delle sopracciglia e della bocca), vocalizzazione non verbale, tono della voce, movimenti del corpo e postura preferenziale, struttura e composizione della "pelle" ( che secondo i casi potrà essere di polistirolo, d'acqua, d'argilla ...) sesso;  
da peculiarità comportamentali prevalenti;

da modi di essere e di sentire ;

- individuazione dell'atteggiamento psicologico di ognuno (mi sento d'acqua, d'aria di terra o di fuoco?) con l'analisi globale delle "tracce" personali (voce, temperamento, andatura, appoggio del piede, manipolazione, espressione grafico-cromatica...)

La fase conclusiva dell'itinerario prevede la metamorfosi dei quattro elementi:

- passaggio da uno stato fisico all'altro (liquido/solido/aeriforme)
- esperimenti chimici e fisici
- giochi simbolici di metamorfosi : la socializzazione dei quattro elementi, l'incontro dei quattro personaggi

## Finalità

### a) **Conoscenza di sé**

Autopercezione corporea

Costruzione dell'identità personale e sessuale

Graduale conoscenza del proprio corpo sessuato: essere maschio o femmina, le differenze di genere

Ri-emersione della memoria personale e ricostruzione della propria storia

Acquisizione della consapevolezza del valore di sé come persona con propri pensieri, sentimenti, emozioni, sensazioni

Autorealizzazione

### b) **Autonomia**

Esprimere pareri ed opinioni

Acquisizione di capacità di scelta e di decisione

Acquisizione di capacità critiche

Saper esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista (flessibilità cognitiva)

Riflettere sui criteri e strategie adottate nella rappresentazione della realtà (sviluppo di una forma più elevata di autocoscienza, sollecitazione della capacità di autointerrogarsi sulle forme interne del pensiero)

Assumere responsabilità

Riconoscimento dei propri limiti

**c) Comunicazione**

Saper comunicare a livello corporeo e dinamico-relazionale con pari e adulti

Saper interagire in situazioni comunicative diverse e saper cooperare

**d) Competenze**

Sviluppo delle competenze comunicative, cognitive, metacognitive, dinamico relazionali e di socializzazione

**e) L'espressione creativa**

Tradurre le esperienze ed i successivi approfondimenti in linguaggi-espressivi diversificati (verbale, non verbale, multimediale) al fine di acquisire la consapevolezza delle proprie capacità comunicative in rapporto al mondo esterno

## **Obiettivi**

1. Individuare caratteristiche e particolarità dei quattro elementi (direzionamento, movimento/immobilità, energia/ inattività, materia, stato fisico...)
2. Saper osservare differenze e somiglianze.
3. Saper osservare fenomeni e situazioni, rilevandone caratteristiche e descrivendone le sequenze.
4. Fare previsioni ed ipotesi relativamente ai fenomeni osservati, utilizzando il nesso causa-effetto.
5. Classificare gli elementi/materiali proposti secondo caratteristiche e criteri dati (secco/umido; freddo/caldo: pesante/leggero; duro/molle; liscio/ruvido; posizione verticale/orizzontale/a spirale...).
6. Saper riconoscere, ascoltare ed esprimere, attraverso linguaggi verbali e non verbali, sensazioni, stati d'animo derivati dal contatto corporeo con i materiali utilizzati.
7. Individuare/riconoscere/puntualizzare rumori e sonorità proprie di ogni elemento per pervenire, attraverso sviluppi successivi, a riflessioni sul linguaggio derivato dall'uso degli elementi/materiali stessi (parole

onomatopeiche), secondo un percorso elemento-suono-parola attraverso il corpo e il movimento.

8. Riconoscere ed utilizzare in modo adeguato parole derivate dall'uso degli elementi/materiali impiegati.
9. Stabilire relazioni ed associazioni tra elementi/materiali specifici e stati fisici ed emotivi (contrazione/estensione; rigidità/afflosciamento; tensione/rilassamento..).
10. Sollecitare la capacità di ascolto e osservazione di sé e dell'altro, delle proprie e altrui sensazioni.
11. Saper identificare i bisogni della persona, oltre la rigidità dei ruoli maschile e femminile.
12. Individuare attraverso racconti, ricordi, memorie personali e delle persone più vicine i propri vissuti, per la graduale conoscenza del corpo sessuato proprio e altrui.
13. Attraverso giochi simbolici per l'identificazione e l'assunzione del ruolo maschile e femminile, promuovere la maturazione dell'identità personale.
14. Saper riflettere su quanto fatto da sé e dagli altri e interrogarsi sui contenuti affrontati, attraverso discussioni e conversazioni.
15. Essere in grado di comunicare i propri pensieri, strutturandoli in vista della ricostruzione logica e cronologica delle attività sviluppate, tramite l'ideazione di cartelloni di sintesi e/o altro, atti a riordinare i diversi momenti dell'esperienza.

## **Giochi e attività**

- Giochi di manipolazione e di pedipolazione.
- Giochi del tatto.
- Giochi senso-percettivi. (Stimolazione di tutti i sensi)
- Giochi di propriocezione.
- Giochi di interpretazione motoria dei quattro elementi
- Giochi psicomotori per la percezione spaziale e temporale
- Giochi simbolici
- Esperienze ludiche sulle prime fasi dell'evoluzione della vita sulla terra (la comparsa degli unicellulari, dei primi pluricellulari, dei primi esseri

“corazzati”, delle prime mascelle, fino allo sbarco sulla terra, con il passaggio dagli anfibi ai rettili agli uccelli ai mammiferi)

- Esperienze ludiche di riattraversamento delle fasi fondamentali dello sviluppo psicofisico prenatale del nascituro
- Giochi sulla nascita.
- Espressione corporea e drammatizzazione dei nomi-qualità-azioni individuati.
- Racconti del vissuto corporeo e delle proprie sensazioni-emozioni.
- Giochi di imitazione con la voce dei rumori-suoni individuati.
- Attività sonoro-musicali (ascolto di brani musicali, elaborazioni di corrispondenze/associazioni emotive-sonoro-cromatiche con i quattro elementi, autocomposizioni melodiche e ritmiche, secondo i parametri lieve-grave, lento-veloce, forte-piano.)
- Giochi linguistici
- Racconti orali (miti, leggende, fiabe, favole)
- Produzioni linguistiche (pensieri, riflessioni, versi, poesie, piccole storie...)
- Lettura di immagini (illustrazioni, fotografie, diapositive)
- Esperimenti di chimica e fisica
- Esercizi di geometria topologica
- Esercizi del tono muscolare.
- Riflessione sul percepito e sulle tracce espressive.
- Osservazione dei comportamenti senso-motori.
- Esercizi di respirazione
- Giochi di ventilazione secondo la trasmissione di varie emozioni.
- Giochi di respirazione secondo i ritmi di luce/buio.
- Esercizio di risposta agli stimoli con tutti i linguaggi ( verbali e non verbali) e traduzione di ogni linguaggio negli altri.
- Dizionario digitale collettivo (immagini statiche e in movimento, disegni, suoni, voci, testi..) sui quattro elementi
- Libri collettivi (cartacei e digitali) sulle esperienze più significative
- Racconto ipertestuale del percorso didattico

## • Metodologia

# Il metodo della Globalità dei Linguaggi di Stefania Guerra Lisi

La metodologia della globalità dei linguaggi si prefigge lo scopo dello sviluppo della personalità della bambina e del bambino, in una graduale presa di coscienza di sé e dei propri bisogni e mezzi espressivi.

E' incentrata sul sentire, l'immaginare, l'esprimere. I suoi presupposti sono : la **motivazione** e il **principio del piacere**. Infatti, qualunque attività deve contenere implicitamente una promessa di piacere e deve essere presentata inizialmente sotto forma ludica. La globalità dei linguaggi rende capaci di ascoltare e osservare le bambine ed i bambini, mettersi in relazione con loro, leggere ed interpretare i bisogni che essi manifestano, **utilizzando corpo, gesto, emozione, voce, suono, spazio, colore, immagine e segno grafico**, come mezzi di comunicazione attraverso cui realizzare il rapporto educativo con il bambino e con la bambina.

Il concetto di psicomotricità è la pietra miliare di questa metodologia.

**"Psicomotricità"** è un termine derivato da due vocaboli :

- **psiche denota la parte spirituale, non visibile e non biologica dell'uomo; motricità designa l'insieme dei fenomeni osservabili nell'uomo, il movimento umano.**

Secondo la filosofia della "Globalità dei linguaggi" **ogni individuo ha una sua psicomotricità unica e irripetibile.**

"Fare psicomotricità" significa, allora, fare in modo che la psiche vada ad abitare tutto il corpo e questo corpo divenga autentico nell'esprimersi sviluppando la *Personalità*.

Non si tratta di una disciplina da insegnare, ma di un modo di "essere" che usa una metodologia educativa e terapeutica ; non si intende solo la capacità di rapportarsi e di ascoltare l'altro, ma di rispettarlo nella sua globalità, costituita da comportamenti e atteggiamenti che dipendono dal suo modo di essere e dall'ambiente in cui vive.

Il bambino entra in possesso delle basi di ogni conoscenza. L'insieme delle prime forme di conoscenza legate al movimento, cioè l'intelligenza sensomotoria, precede il linguaggio e si basa sul contatto e sull'uso che il

bambino fa degli oggetti che popolano il suo ambiente di vita. In questo modo egli organizza le sue azioni e le sue esperienze che diventeranno in seguito il contenuto del suo pensiero.

Attraverso il proprio corpo e il movimento il bambino estende la sua conoscenza per mezzo di aree potenziali che vengono via via scoperte, organizzate e associate. Conquista così spazi sempre più grandi che lo conducono verso tutto ciò che lo circonda. Queste conoscenze gli permettono di scoprire nuove realtà, di stabilire i primi rapporti sociali che costituiranno, in seguito, le basi della sua maturazione intellettuale e psichica.

L'educazione psicomotoria è rivolta principalmente alla prima e seconda infanzia e si inserisce nelle differenti tappe dello sviluppo del bambino come attività pedagogica di base, per fargli conoscere le proprie capacità e aiutarlo nella comunicazione. Essa diventa, perciò, l'espressione fondamentale per un'attività che potenzi e migliori le capacità individuali.

L'educazione psicomotoria intende operare attraverso l'attività corporea, non solo a livello motorio, ma anche affettivo e intellettuale, al fine di favorire tutti gli aspetti della personalità. Utilizza i mezzi di comunicazione più primitivi (contatto corporeo, dialogo attraverso il tono muscolare, simbolismo dei movimenti, espressione grafico/pittorica/plastica, musicale e ritmica) fino ad arrivare alla comunicazione per mezzo del linguaggio verbale.

La globalità dei linguaggi si basa sulla comunicazione a livello ritmico, tattile, visivo, motorio e consente un'effettiva coscienza di sé poggiando *sulla inscindibilità del corpo dalla mente*. Affinché ciò si verifichi è necessario l'approccio interdisciplinare nel vissuto corporeo espressivo globale in cui movimento, voce, tono muscolare, uso della dita, delle braccia, del corpo favoriscano la crescita della persona e il suo rapporto con la realtà mediante l'acquisizione del proprio schema corporeo, dell'orientamento spaziale e temporale, della interiorizzazione dell'essenza delle forme."<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> S. Guerra Lisi, R. Aristei, S. Martinelli, "Continuità 2", Borla 1992

## Modalità e strumenti di verifica e di valutazione dei risultati

Il problema di mettere a punto un sistema di valutazione ecologicamente valido, in grado di rispettare la fluidità di questa età in cui i mutamenti sono normali e continui e la maturazione variabile e a volte improvvisa, e nello stesso tempo capace di non cadere in valutazioni formalizzate troppo precoci, ci ha portato a ricercare strumenti valutativi di più ampio respiro, in grado di valorizzare e controllare in modo diretto le diverse intelligenze e di verificare l'efficacia della situazione educativa<sup>3</sup>.

Le principali caratteristiche distintive del sistema di valutazione sono le seguenti:

1. Le prove di valutazione sono inserite in attività significative del progetto didattico: l'esercizio di risposta agli stimoli con tutti i linguaggi, la traduzione di ogni linguaggio negli altri, la fissazione grafico-pittorica, plastico-sonora, ipermediale e multimediale delle proposte ludiche multi-sensoriali esperite, elementi portanti e costitutivi della metodologia della globalità dei linguaggi, sono momenti di rielaborazione personale e pertanto canali privilegiati per verificare direttamente e in itinere i comportamenti (affettivi ed emotivi, corporei e sensoriali, espressivi e comunicativi, cognitivi e metacognitivi...) delle bambine e dei bambini, sui quali vogliamo intenzionalmente intervenire, attraverso le stimolazioni e le opportunità didattiche offerte.
2. Uso dell'autovalutazione come strumento di valutazione e la raccolta di materiale significativo (cartaceo, informatico, sonoro...) via via prodotto dal gruppo e dal singolo come strumento per reperire periodicamente indicazioni sull'efficacia delle forme di comunicazione e cooperazione.
3. Documentazione del processo di lavoro col duplice scopo della sua socializzazione e ripercorribilità da parte di altre scuole e come meta-lettura del percorso seguito, criticizzazione delle scelte e delle decisioni operate.

---

<sup>3</sup> La valutazione del setting educativo viene trattata successivamente nel progetto "La multimedialità nella scuola dell'Infanzia" a partire da pag. 37



4. Costruzione di un **profilo personale** di ogni bambino/a articolato in: per la rilevazione delle **dimensioni generali della personalità** e delle **condotte aggressive e prosociali** nell'interazione tra coetanei sono state preparate due griglie (vedere Progetto "**Sono felice, triste, pieno di rabbia o piango?**") con specifici indicatori da utilizzare con il metodo dell'osservazione diretta.

- per l'individuazione **dell'espressione corporea ed emozionale** sono state elaborate due schede di analisi, mirate all'individuazione delle caratteristiche fisiche, muscolari, motorie, espressive che, globalmente, costituiscono l'atteggiamento corporeo tipico di ogni bambino/a. (Vedere Progetto "**Sono felice, triste, pieno di rabbia o piango?**")
- per la rilevazione degli "**stili di lavoro**", il modo, cioè, in cui il bambino e la bambina interagiscono con i materiali di un'area di contenuto, la loro capacità di progettare un'attività, il livello di costanza e l'attenzione ai particolari, è stata predisposta una checklist dei *working styles* per annotare gli aspetti stilistici dell'esecuzione. (Vedere pag.19)

5. Per registrare l'influenza dei genitori sul comportamento sociale del/della figlio/a è stato predisposto un **questionario** (vedere Progetto "**Sono felice, triste, pieno di rabbia o piango?**"). Con questo strumento si intende rilevare gli orientamenti di tipo cognitivo dei genitori, le specifiche strategie di intervento educativo che essi adottano nel rapporto con il/la figlio/a, il peso della loro influenza normativa. Per mezzo di esso si intende sollecitarli a riflettere sui quesiti a loro rivolti, senza limite di tempo, dapprima individualmente, secondo il proprio orientamento e le proprie concezioni educative, poi confrontandosi con il/la proprio/a partner e/o con i propri familiari, e successivamente a scuola con le insegnanti, con lo scopo di allargare il raggio di osservazione a più prospettive, superando distorsioni e unilateralità in cui solitamente può incorrere la visione del singolo.

Il questionario è articolato in quattro scale:

- **Reciprocità** : questa scala si articola lungo l'asse reciprocità-unidirezionalità. Ad uno estremo la relazione genitore figlio viene rappresentata in modo cognitivamente "decentrato": il padre e la madre si sforzano di comprendere e di accettare il punto di vista del

bambino secondo un processo di adattamento reciproco. All'altro estremo invece la relazione viene rappresentata a senso unico : è il figlio a plasmarsi alle esigenze dei genitori.

- **Dipendenza** : questa scala si articola lungo l'asse dipendenza-autonomia e rileva da una parte la tendenza del genitore a mantenere il figlio in una posizione infantile, dall'altra la propensione a favorire l'autonomia e l'indipendenza del figlio.
- **Dominanza** : si articola lungo l'asse dominanza-liberalità. Essa esprime il grado in cui il genitore propone se stesso come modello al figlio : imposizione della propria volontà o tendenza a lasciare libertà di fare le proprie scelte.
- **Severità** : questa scala mette a fuoco il grado in cui il genitore richiede al figlio il rispetto delle norme

## Griglia per la rilevazione degli stili di lavoro

<b>Il bambino/la bambina è:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>
Facilmente coinvolgibile/riluttante ad impegnarsi -----		
Fiducioso/esitante -----		
Giocoso/serio -----		
Concentrato/facilmente distraibile -----		
Costante/frustrato dal compito -----		
Riflessivo/impulsivo nei confronti del proprio lavoro -----		
Incline a lavorare lentamente/velocemente -----		
<b>IL bambino/la bambina è capace di:</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
Rispondere a stimoli sensoriali		

-----		
Dimostrare un approccio metodico -----		
Introdurre nel compito obiettivi o talenti personali -----		
Fare dell'umorismo sui contenuti -----		
Usare i materiali in modo inatteso -----		
Mostrare orgoglio per le proprie realizzazioni -----		
Mostrare attenzione per i dettagli, mostrandosi un/una buon osservatore/osservatrice -----		
Essere curioso/a nei confronti dei materiali -----		
Mostrare interesse per la risposta corretta -----		
Concentrarsi nella relazione con l'adulto -----		
Trasformare il compito o il materiale -----		