

NOTE DEI GIOCHI

Nota: con i bambini presentando questo momento di giochi per i mezzani ho usato immediatamente i termini di memoria, attenzione ecc... anche perché casualmente siamo andati due settimane prima a Morimondo dove gli attori che facendo fare esperienze percettive in un itinerario impersonavano personaggi che donavano la MEMORIA, ... per cui poi al ritorno con i bambini abbiamo parlato, discusso e sulle loro ipotesi interpretative di tali termini

- **LE CARTE COPERTE**

(le parole in corsivo sono *discorsi diretti*)

Motivazione: *facciamo un gioco sulla memoria ... vediamo se funziona Prima questo gioco lo facciamo con un mazzo di carte poi lo facciamo uguale con l'altro mazzo*

- Viene presentata la fila delle 5 carte
- Come rinforzo viene riletta insieme con il bambino la sequenza “ la prima è ... poi ... poi...” e viene coperta con un telo
- Guardale bene dimmi quando coprirla

Si somministra la prova come da info Vengono poste le tre domande indicate dall'unità

- e le risposte sono scritte su un foglio visibile dal bambino, io sono seduta davanti a lui.
- Se il bambino non risponde viene invitato a dire “ non mi ricordo” peccato ... la memoria non ha funzionato
- Poi scopriamo il telo e verifichiamo quello che è stato detto *al primo posto c'è ...* si dà il rinforzo di scrivere OK sul foglio accanto alla risposta giusta

- Il bambino viene invitato a riguardarla la fila e viene ricoperta, messe sul tavolo le altre 7 carte viene chiesto “ *quali fra queste carte è anche sotto al telo?*” (questa formula è stata trovata dopo un po' di tentativi, perché con altre formule usate il bambino evidentemente non capiva ed enunciava tutte le carte che vedeva davanti a se.)
- Al primo bambino ho chiesto quali non ci sono ma con la negazione era molto complicato
- Anche qui sul foglio viene scritto la parola detta poi in fase di verifica quando si toglie il telo toccando ogni figura delle sette aggiunte dico: *bravo!!!* per le carte che non compaiono e scritto “*OK me lo hai detto*” (proprio stile video games) le parole errate venivano cancellate “ *No questa non c'era*”

Perché i rinforzi stile video games perché il bambino ha il controllo (anche visivo) assoluto sul risultato evidenzia le cose dette giuste e le cose errate senza viverle come colpa.

nome	RISPOSTE	RISPOSTE CORRETTE	RISPOSTE	RISPOSTE CORRETTE
SM	2/3 *	3/3	2/3	2/3
LN	1/3**	2/3	2/3	3/3
GB	3/3	3/3	3/3	3/3
CT	2/3	3/3	2/3 **	3/3
SV	2/3**	2/3	2/3 **	3/3
GL	0/3	3/3	0/3	3/3
ML	2/3 ***	3/3	1/3	2/3
AL	2/3	3/3	2/3	6/3

*l'elemento errato non c'è è sempre quella in mezzo in tutti e due i giri

** afferma non mi ricordo

*** non ricorda la prima sempre e quella centrale

Secondo mazzo di carte

- IL PRATO FIORITO

HO DIVISO L'ATTIVITA' IN DUE STEP

USO DELLE PALETTE prima fase

L'attività è fatta come descritta nell'unità 6

Le regole concordate sono (è la prima volta che chiedo questo ai bambini)

- Ascoltare
- Stare seduti bene
- (in corso d'opera) badare a sé stessi e non agli altri

La prima lettura è stata strana, molto strana nessuno tranne una bambina che poi si è adeguata agli altri ha alzato le palette anche se prima avevamo fatto le prove (come suggerito)

Quindi non abbiamo potuto generalizzare le strategie

La seconda volta è andata molto meglio ma mi sono dimenticata di chiedere quali strategie sono state utilizzate.

Tutta la sequenza è stata filmata da una collega

VISIONE DEL VIDEO seconda fase somministrazione scheda metacognitiva

- Al pomeriggio con la presenza anche dei grandi abbiamo visionato al PC quello che era successo e i comportamenti sono affiorati con molto stupore dei protagonisti e facendo riaffiorare il ricordo saltavano fuori con naturalezza le emozioni e le situazioni.
- Questa parte del lavoro è stata finalizzata alla generalizzazione del lavoro anche ai compagni, hanno fatto loro il gioco con le palette, e alla coloritura di una scheda data
- Mentre coloravano la scheda chiamavo un bambino alla volta e proponevo la scheda metacognitiva modificata :
chiedevo come era andata la prima volta che avevo letto e poi la seconda e le tre diciture dei coniglietti erano
 1. Ho ascoltato fino a che ho sentito il mio colore e ho alzato il cartellino solo una volta
 2. Ho ascoltato la storia e non ho alzato mai il cartellino
 3. Ho ascoltato tutta la storia quando sentivo il mio colore alzavo sempre il cartellino

Risultati

Sono stati precisissimi più di me, ho dovuto rivedere il filmato in due casi per verificare se avevano ragione e l'avevano!

- CIELO TERRA O MARE

Ho diviso il gioco in due step

Prima fase COMPILAZIONE DELLA SCHEDA SOLO ANIMANI

Seconda fase compilazione scheda LUOGHI

Le regole concordate sono

- Ascoltare
- Pensare a quello che dice Angela
- Non dormire
- Non guardare in giro

Risultati

	<u>animali</u>	<u>Luoghi</u> 3-2-3
SM	ass	ass
LN	8/8	5-0-6
GB	8/8	5-3-4
CT	5/8	1-3-2
SV	6/8	3-2-3
GL	5/8	3-2-3
ML	ass	ass
AL	6/8	3-2-2

- **STELLA CASSETTA**

Le regole concordate sono

- Stare attenti al foglio
- Bisogna guardarle tutte

	<u>corretti</u>	<u>altro</u>
SM	ass	ass
LN	11/11	4
GB	9/11	3
CT	7/11	
SV	11/11	
GL	7/11	3
ML	ass	ass
AL	10/11	3

- **TOCCA OGGETTO**

Utilizzata sempre la formula registrazione in un filmato dell'esperienza e poi a pomeriggio dopo la visione dello stesso è stata proposta la scheda metacognitiva modificata :

4. Ho toccato l'oggetto e ho riconosciuto ...
5. Ho preso in mano l'oggetto e ho detto subito cosa mi sembrava
6. Ho toccato tante volte l'oggetto

La prossima volta do' una scatola bucata davanti e filmo il movimento delle mani