

Federazione provinciale Scuole materne – Trento

Piccole guide per grandi scoperte

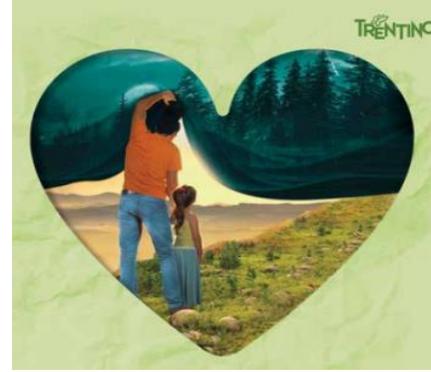
Nuovi modi di essere io e noi, di agire e di abitare il mondo



Silenziosamente, lentamente nei "Pradè?"
Scuola dell'infanzia di Fondo

Silvia Cavalloro, Tiziana Ceol, Luisa Fontanari

Passaggi e ...paesaggi



- ▶ Quali **nuovi punti di riferimento** in un'epoca di intensi e rapidi cambiamenti?
- ▶ Come la scuola può trasformare i vincoli e le difficoltà in opportunità e **nuovi slanci educativi**?



RISIGNIFICARE VALORI

democrazia cittadinanza appartenenza responsabilità

La nostra idea di bambino e di apprendimento



i bambini non si limitano a interiorizzare la società e la cultura, ma contribuiscono attivamente alla loro produzione e al loro cambiamento

Il bambino è competente

- ❏ i bambini costruiscono i propri apprendimenti
- ❏ sono “multipli”
- ❏ sono “sociali”
- ❏ imparano facendo e partecipando



È importante fornire al bambino occasioni per costruire le sue teorie sul mondo

Per capire la realtà abbiamo bisogno di costruire storie su di essa, di “narrare” la realtà (Bruner), “di pensare per storie” (Bateson)

Piccole guide per grandi scoperte

La scuola dell'infanzia come promotore di appartenenza

Un **progetto culturale** e pedagogico ideato da Giuseppe Malpeli che ha dimostrato la sua **forza** e la sua **generatività** dando vita a tante esperienze e iniziative ricche e diversificate

oltre 100 Piccole guide realizzate



UN PROGETTO PER...

- ▶ valorizzare i bambini e il loro pensiero sostenendone curiosità, propositività e capacità di **rileggere e ripensare** il proprio territorio
- ▶ promuovere una cultura di **costruzione sociale** della conoscenza
- ▶ dare valore all'**intreccio delle relazioni** dei bambini tra di loro, dei bambini con i rappresentanti delle istituzioni e con testimoni della comunità, ma anche tra adulti che dai bambini si lasciano interrogare e sollecitare



La
Federazione provinciale
Scuole materne
di Trento

presenta

1. Il protagonismo dei bambini

**Didattica
partecipata**

i bambini scelgono
il luogo

i bambini scelgono,
rispetto al luogo
individuato, quali
aspetti porre in
evidenza

i bambini raccontano il territorio

2. L'attenzione al dettaglio



Se guardi bene le piccole cose trovi le grandi, le meravigliose!”

Lina Schwarz

Solo un **dettaglio.**

Minuscolo.

Di solito, non ci si fa caso.

Perché un dettaglio non è fatto per essere notato.

Ma per essere **scoperto.**



Tonadico

La serratura rovesciata

Veloce, veloce vai su e quando arrivi cerca una porta strana

**... che ha una serratura storta.
Perché sarà diversa dalle
altre porte?**

**... che ha delle scritte che non
si vedono tanto.
Cosa vorranno dire?**

**... che conduce al campanile,
dove ci sono le campane.
Ma come faranno a suonare?**

**Nell'ultima pagina puoi
leggere le nostre ipotesi**

La chiesa sorse sul colle omonimo che sovrasta Tonadico nel Duecento, per volontà del vescovo feltrino, che volle replicare in scala minore il santuario dedicato ai martiri Vittore e Corona ad Anzù di Feltre.

All'interno della chiesa il restauro di 20 anni fa ha riportato in luce un ricco ciclo di dipinti duecenteschi, dedicati alla vita di Cristo, con scene che raccontano dell'Annunciazione, della Nascita, del Battesimo, della Crocifissione e Resurrezione di Gesù. Nel presbiterio c'è la narrazione dipinta del martirio di Vittore e Corona, affrescata nella seconda metà del Cinquecento.

Ipotizzando...

Perché la serratura è storta?

"Quelli che hanno costruito... hanno messo così, dopo uno ha tenuto... lui ha fatto... l'altro ha detto no, ma avevano già finito"
"Perché questa era una chiave strana..."

Cosa sono le scritte?

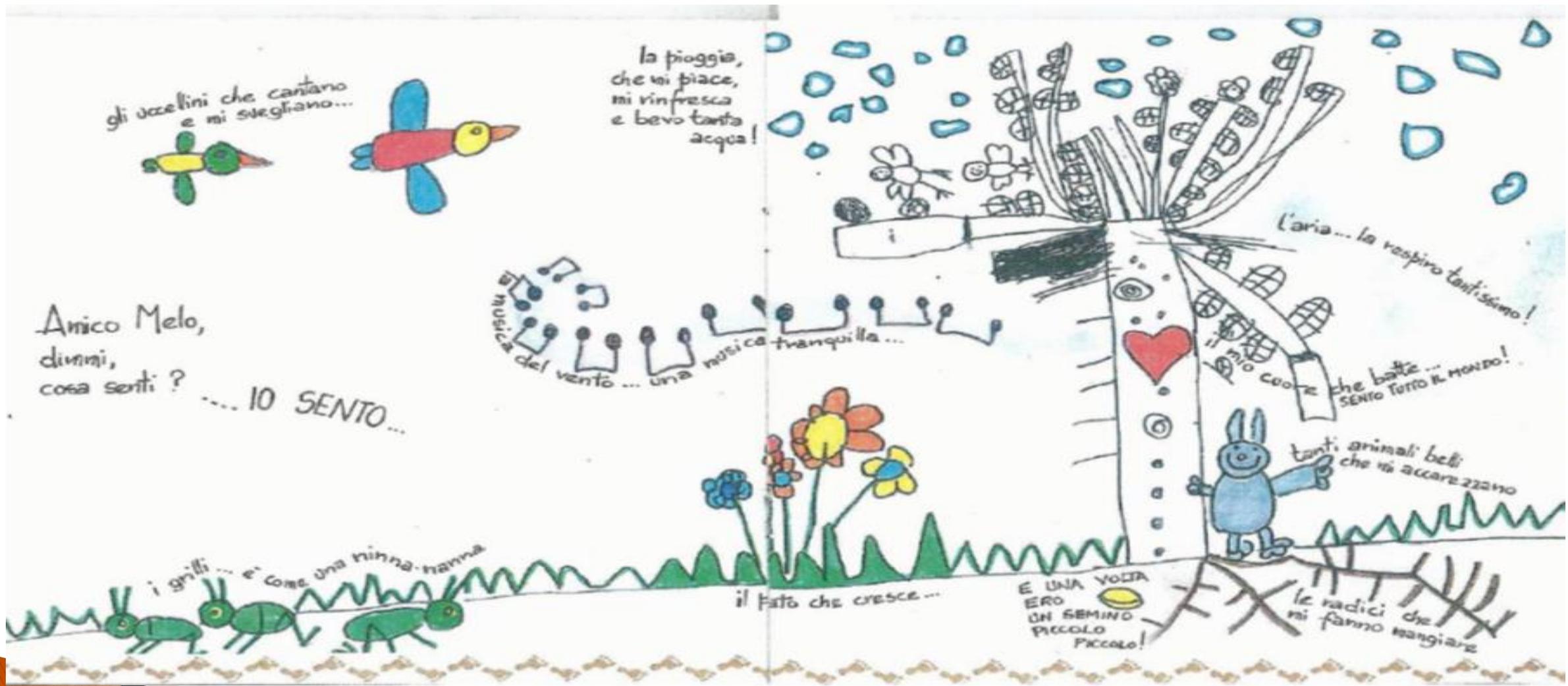
"Il numero là sopra c'è il tre..."
"... e il cinque"
"No, c'è il tre e il simbolo dei soldi"
"E cosa vorrà dire in una porta?"
"E anche il cinque"
"Che bisogna pagare per entrare"
"Che l'hanno pagata trentatré soldi"
"Che l'hanno comprata a trentatré soldi?"
"No, forse bisogna pagare"
"Ma no, dietro c'è un cinque, c'è un cinque... non vedi?"
"Che per entrare bisogna pagare!"
"No!"
"Ma sì, c'è un cinque non vedi?"
"Trentacinque"

Come fanno a suonare le campane?

"L'aria ha fatto muovere la campana!"
"Secondo voi è il vento?"
"No!"
"Se no poi suonano all'ora sbagliata!"
"Eh, appunto. Non è che il vento può parlare e dire: 'È ora adesso di suonare le campane?'"



Fondo

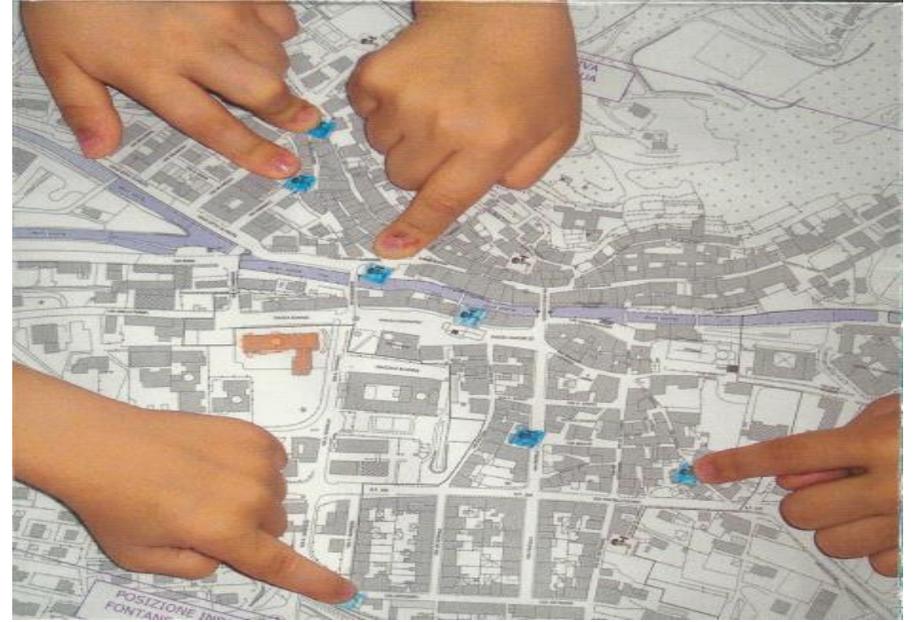


E se ti coccolo ...



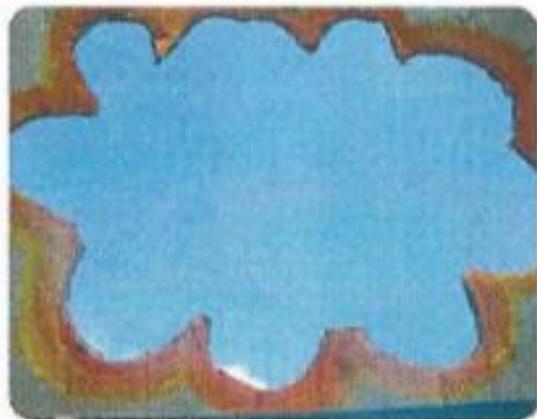
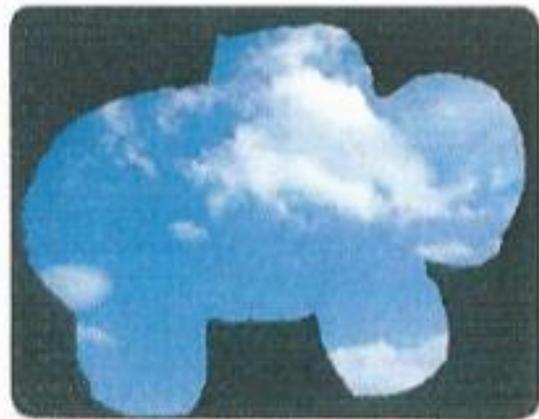
3. Strumenti per incontrare la realtà





Ci siamo costruiti la "forma" delle nuvole
e abbiamo guardato un pezzo di cielo ...

che bello!



USA LA NUVOLA "FIORE" E GUARDA UN PEZZO DI CIELO!

Questo è proprio un posto
per sedersi e guardare
le nuvole che passano.

SPECIALE



Certe nuvole sembrano cancellate ...
Certe si rincorrono ...
Sembrano fiocchi morbidi,
sembrano delle pecorelle ...

Con la fantasia abbiamo
galoppato sulle

Se potessi
salirci sopra
andrei ...

Al Polo Nord
a vedere il



In Sardegna a vedere il



Allo zoo a vedere la

In giro per il



E TU ?

O salirci sopra per guardare giù!

4. Sperimentare nuovi punti di vista



Cambiare punto di vista nello spazio

Con quale posizione del corpo

- ... stando sdraiato
- ... se provo ad abbracciarlo mi sembra
- ... se mi ci arrampico sopra
- ... se sto a testa in giù

Da dove parte lo sguardo, quale direzione prende

- ... dalla finestra della mia sezione
- ... dal muretto del giardino
- ... dall'alto della scalinata
- ... dal basso della strada guardando in su

Esplorare aspetti poco noti o misteriosi di luoghi conosciuti

Le cantine
Le soffitte
Intrighi e misteri



**Cambiare
punto di vista
nel tempo**

.... sono andato a vederlo di sera
... di solito andiamo al mattino, ma
stavolta la maestra
... nelle diverse stagioni
... se piove

**Cambiare
punto di vista
modulando e
variando
i codici di
esplorazione**

Quali suoni posso sentire?
Quali suoni posso provocare?
Quali parole nuove posso usare?
In quanti modi diversi posso vedere?
(... attraverso un tubo, ... con gli occhiali da sole, ...
attraverso carte colorate, ... col cannocchiale)
Quali strumenti, reali o inventati, posso utilizzare per
conoscere meglio questo posto (... la macchina
fotografica, ... il registratore, ... il metro, ...
l'acchiappasuoni, ... il catturaparole)
Cosa posso scoprire a occhi chiusi?
La superficie nuova delle cose se uso le mani? se
uso i piedi?
Parole per dire ciò che non vedo

Cles Esplorare anche di notte



Cles Esplorare in silenzio



Ci sono delle postazioni di legno...
Attento a non scivolare!

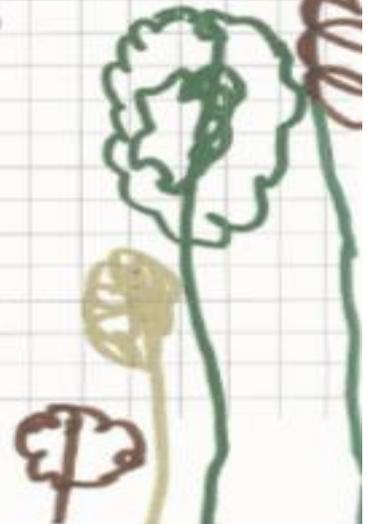
Foto S. Masini



Al biotopo si deve fare super silenzio
perché se no non vedi niente.

Sulle casette di legno
non giocare agli
indiani e non
urlare...
tutti gli ani-
mali si spa-
ventano!

... E non
bisogna buttare
le immondizie!
Gli uccelli e le rane li mangiano
e poi si tagliano e muoiono.



Cles

Esplorare i suoni



5. Mettere pensiero sull'azione

Apprendere non è portarsi a casa un pacchetto di conoscenze o abilità, ma è il percorso grazie al quale si costruisce pensiero.

Percorso di conoscenza sul mondo e su sé nel mondo che trasforma e mi trasforma, che mi offre la possibilità di metter mano al mondo, di stare al mondo

IO CONOSCO LA META...
MA L'AVVENTURA PER
ARRIVARCI LA COSTRUIAMO
INSIEME!



istituzioni 2.0:
una riflessione di processo

AL MUSEO



Entrata: *adesso so che cosa era il lavoro di Clara la fusaiola. È un cestello d'argilla con un beco in mezzo dove infilavano un barbone. Lo usavano per stare la lana e poi per giocare, come una pallola.*

Con gli operatori del Museo abbiamo letto tante scoperte, abbiamo lavorato per ordinare dei giochi preistorici imparando così delle cose importanti:

osservare



A osservare con attenzione, per capire



A fare le cose insieme, per imparare con gli altri come si fa



A provare a fare cose nuove da soli, per diventare capaci

imparare

OSSERVO, CONFRONTO, PROVO A CAPIRE E A FARE RELAZIONI

Hassan: *mi sembrava di essere un preistorico mentre facevo le fusaiola. Solo bagnando le mani spondo di argilla*

Giulia: *non conoscevo i negozi se li dovevano costruire i gioielli e erano fatti con l'argilla, il legno di casto, di lino, di pellola, di carota o forse anche di foglie*

Sara: *ho fatto le lavoline per il tris e anche le biglie d'argilla. Devo dire si può anche imparare... è di loro, argilla*

Molina di Ledro

I bambini riflettono su che cosa hanno imparato

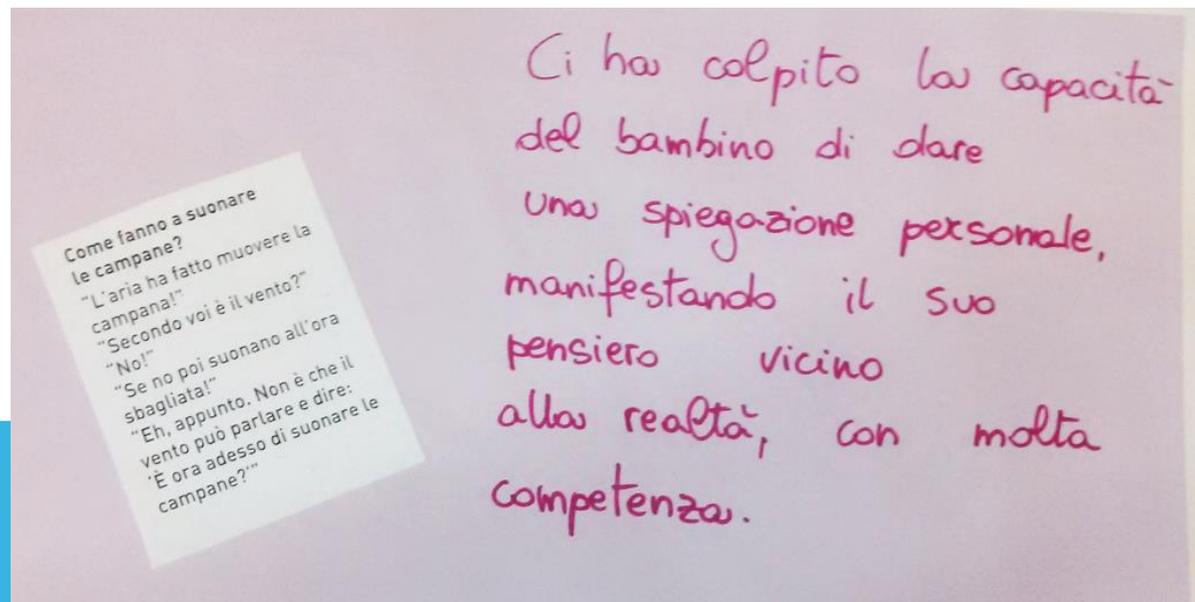
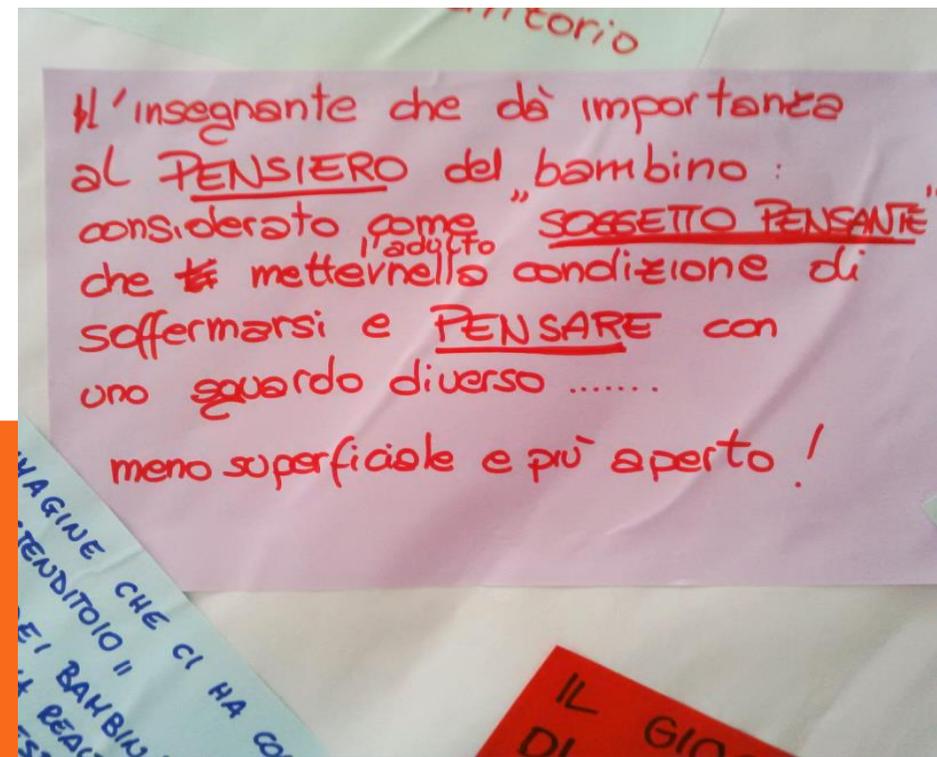
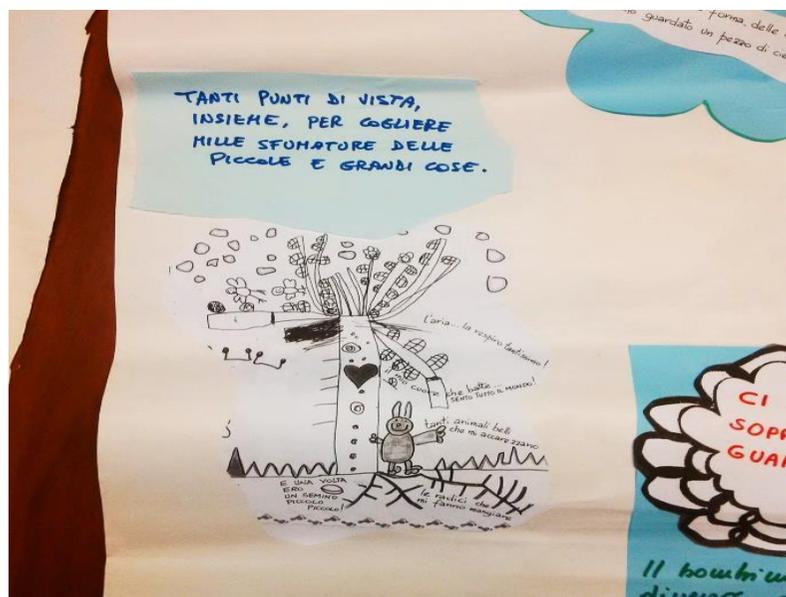
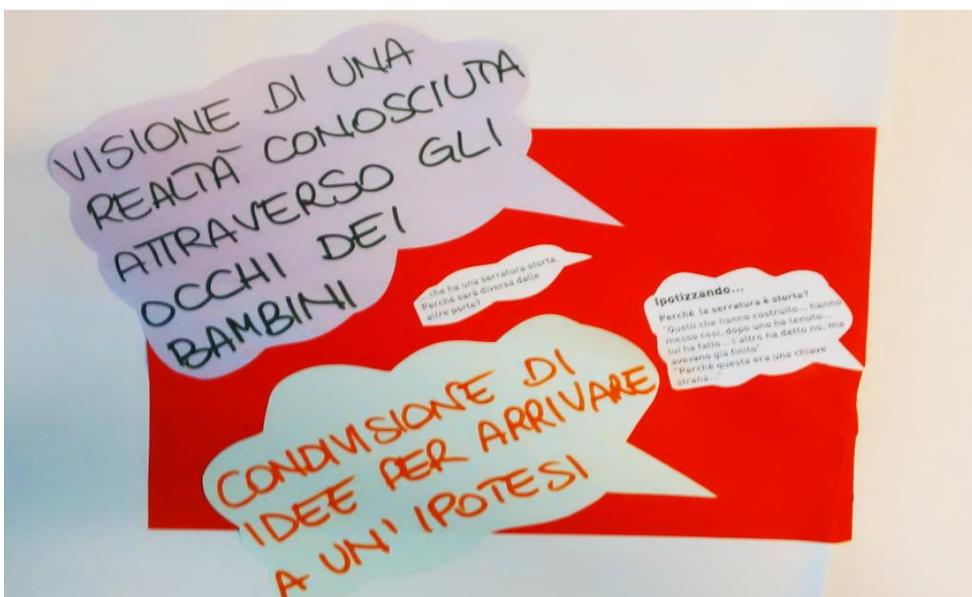


Alessandra: *che fatica usare il telaio per fare il tappeto per la palla. Ma piccola faccenda alle case delle bambole. Non ci capivo niente. Per fortuna mi ha aiutato Sabrina! Federico non sapeva come era la pallola, come era il mondo allora, come facevano, che fatica!*

Sofia: *non sapevo di essere capace di costruire cose come i bambini preistorici, sono proprio brava!*

essere capaci





la centralità del pensiero

6. Promuovere cittadinanza attiva

**Per chi
costruisce
la "Piccola
guida"**

interazione viva e vivace
con il territorio

incontro con gli adulti che lavorano
nelle istituzioni e con i testimoni
privilegiati della comunità

progettazione e richiesta di
proposte di miglioramento

**Per chi
usufruisce
della "Piccola
guida"**

interazione e scambio tra i "turisti",
adulti e bambini "in visita", "in
viaggio"

interazione attiva durante la visita
con il territorio visitato

San Bartolomeo

I bambini invitano a equipaggiarsi per il viaggio

Se vuoi avventurarti anche tu in questo prezioso spazio verde della nostra città sappi che ti saranno utili

- "lo zaino con il binocolo e tutte le cose che servono"
- "un sassolino per non perdersi"
- "la torcia"



■ "una macchina fotografica"

- "una borraccia"
- "qualcosa da mangiare"
- "la spilla con il tuo nome e un numero di telefono"
- un sacchetto per raccogliere materiali o una piccola scatola
- qualche piccolo barattolo o contenitore
- un notes
- matite colorate o pastelli a cera
- ... e soprattutto un piccolo specchietto!!

Ma ti serviranno soprattutto...

• **Coraggio** e non avere paura di niente"

• **Orecchie ben aperte** per ascoltare. Però ci vuole il silenzio per sentire i camion, le macchine, il carro, le moto, l'autobus, il pullman, gli uccellini, il rumore della neve e della pioggia"



• **Gli occhi ben attenti e aperti"**

...potrai osservare ogni piccolo particolare

• **Distenderti per terra"**

...potrai scoprire nuove cose da un altro punto di vista



San Bartolomeo

I bambini invitano a osservare e annotare

Ascolta i vari rumori, le macchine e gli uccellini. Cammina in silenzio per un tratto di sentiero. Concentrati sui profumi del bosco, degli alberi, dell'erba, anche della resina.



Alcune foglie sono leggere, hanno come delle ali, sembrano delle eliche che con il vento volano via. Altre foglie sono a forma di stella o di mano e se si guarda bene beneci sono dei ricami

! Quando la resina è riscaldata dal sole il suo profumo si sente più forte

Adesso è arrivato il momento di tirare fuori dal tuo zaino lo specchietto.



Orienta lo specchietto in differenti direzioni e a varie distanze: catturerai immagini speciali.

Guardati intorno e osserva con attenzione! Scegli una foglia che ti piace e disegna curando i particolari

Scoprirai che le piante sono grandi sopra di te e il cielo è immenso, mentre il terreno sotto i tuoi piedi è fatto di stradine, buchetti, nascondigli per tanti animaletti.

! Se alzi lo sguardo verso la chioma puoi vedere i riflessi del sole che regalano alle foglie un colore dorato



Scrivi qui, come sei capace, le cose che hai scoperto usando lo specchietto

San Bartolomeo

I bambini invitano ad abitare lo spazio giocando

Nel giardino si possono fare tanti giochi

A te che gioco piace fare?

Fischiare
usando un
filo d'erba



Stare in
equilibrio su
un albero
caduto

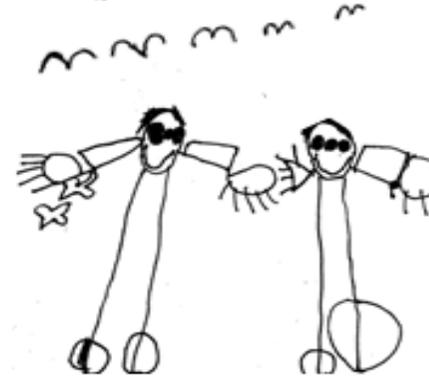
Guardare
dentro un
albero



Fare ginnastica

Dare da mangiare agli
uccellini

Correre a
braccia aperte
per fare
l'aeroplano



Far rimbalzare i sassi
sull'acqua



Costruire un
rifugio



IL fossile

Era una conchiglia e dopo tanto tempo è diventata un fossile a forma di chiocciola



Prova a disegnarlo anche tu

Tenno Alla scoperta del borgo di Frapporta

Molina di Ledro
Giochi senza tempo

Giochi SENZA TEMPO sul lago di Ledro

REGOLE DEL GIOCO

1. **Flauto in fango dorso** 40.000 anni fa, Slovenia
2. **Flauto in fango dorso** 40.000 anni fa, Slovenia
3. **Tamburo** Neolitico, Germania
4. **Tamburo** Neolitico, Germania
5. **Rambo sonoro in osso** Neolitico, Trento
6. **Rambo sonoro in osso** Neolitico, Trento
7. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
8. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
9. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
10. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
11. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
12. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
13. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
14. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
15. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
16. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
17. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
18. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
19. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
20. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
21. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
22. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
23. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
24. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
25. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
26. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
27. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
28. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
29. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
30. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
31. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
32. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
33. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
34. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
35. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
36. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
37. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
38. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento
39. **Flauto in fango dorso** Neolitico, Trento

Per giocare servono 1 dado e 1 segnalino per ogni gioco con 15 o più giocatori da 8 a 20 anni

Partecipare permette di sperimentare che

➔ è importante argomentare le proprie idee per far capire agli altri il perché delle proprie proposte

➔ si può essere d'accordo o in disaccordo

➔ si discute nel merito di un contenuto e non vengono messe in discussione le persone



Partecipazione e responsabilità

Si partecipa quando **si impara** dagli altri e quando **si insegna** agli altri

Si partecipa quando le situazioni sono **interessanti, ricche, sfidanti** (non semplificate, depotenziate)



La complessità
attiva
partecipazione,
non la inibisce





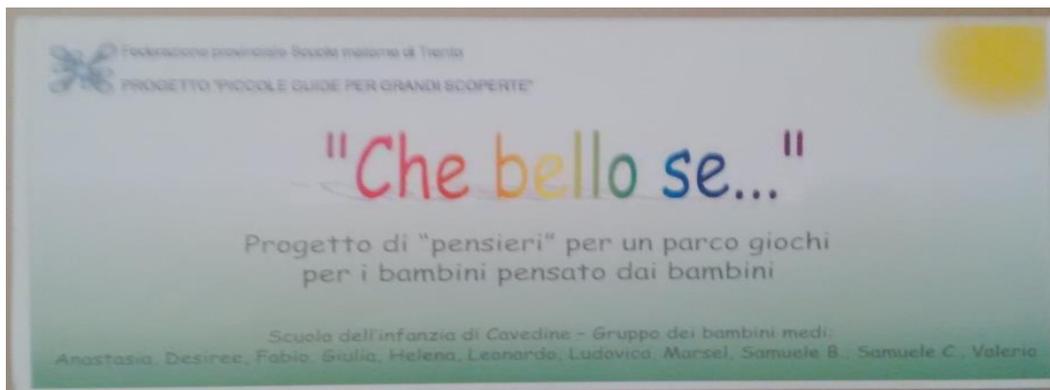
I bambini lasciano tracce sul territorio



TAIO il lavatoio abbandonato



Sollecitare le istituzioni





CARANO il sentiero di San Francesco



n comune nella sala consiliare:



OSPEDALETTO il murales



CASTELLO
DEI
BAMBINI
2015/16

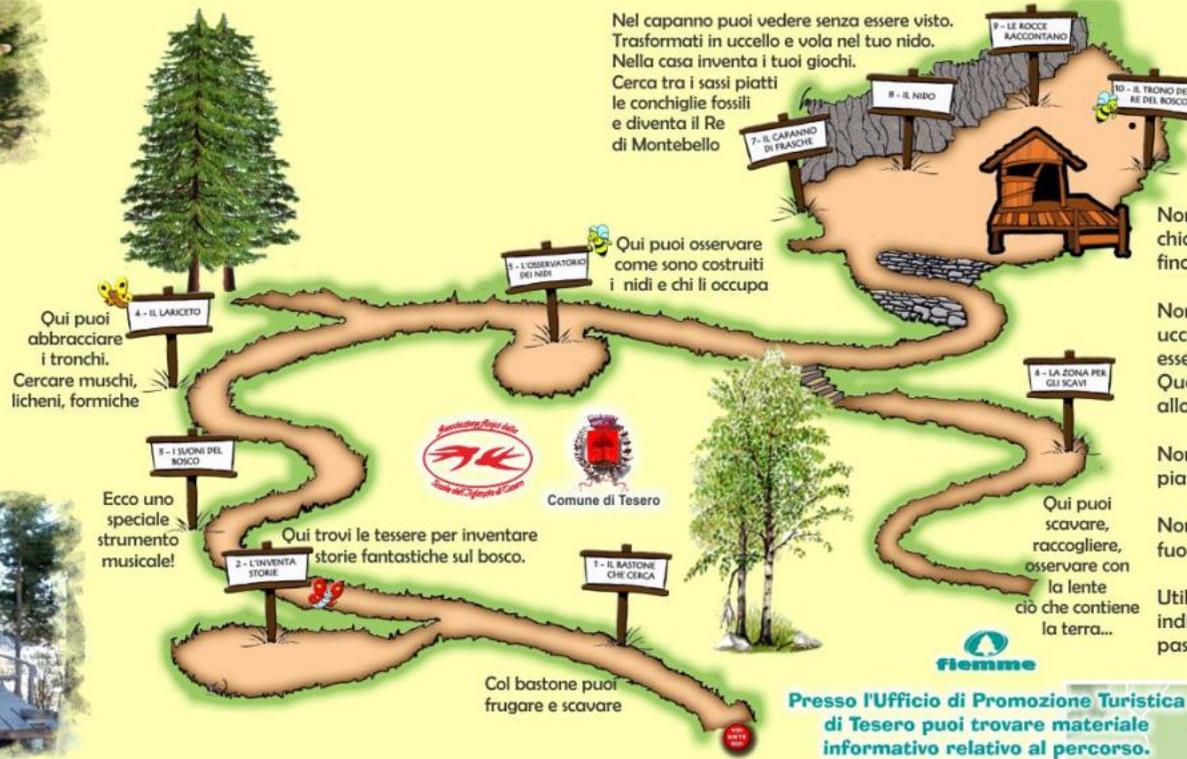
Tesero

- ▶ “Se parli di Montebello – raccontano le insegnanti – tutti hanno un ricordo, ma poi il luogo, nel tempo, è stato abbandonato, lasciato nell’incuria”. L’attenzione educativa era quella di far vivere ai bambini la relazione con il bosco, **promuovendo e diffondendo valori, conoscenze e stili di vita orientati al rispetto del bene comune.**
- ▶ I bambini hanno potuto **esplorare** questo spazio, coglierne i dettagli, **conoscere** gli animali e le piante presenti; hanno potuto **sperimentare** sentieri e percorsi alternativi, osservare il bosco da differenti punti di vista e ascoltare i suoni presenti nell’ambiente o provocati da loro.

- ▶ Questo ha portato i bambini a **progettare miglioramenti** e nuove attività che a loro sarebbe piaciuto poter trovare a Montebello.
- ▶ Così, coinvolgendo i genitori, è stato possibile realizzare un itinerario osservativo interessante e divertente, di esplorazione sensoriale e di gioco, articolato in postazioni dislocate nel bosco, permettendo così di riscoprire e **ridare valore a un luogo che è tornato oggi ad essere frequentato** come spazio per picnic, feste di compleanno, incontri nel tempo libero tra famiglie.

PERCORSO ESPLORATIVO E DI GIOCO NEL BOSCO DI MONTEBELLO

Pensato dai bambini e dalle insegnanti della Scuola equiparata dell'infanzia di Tesero
Realizzato con la collaborazione dei genitori e il sostegno dell'Amministrazione Comunale.



COMPORTEMENTI E ATEGGIAMENTI PER ESSERE AMICI DEL BOSCO

Non incidere tronchi, spezzare i rami o piantare chiodi: insetti e parassiti si insinueranno nella ferita fino al cuore dell'albero!

Non distruggere i nidi e non toccare le uova: gli uccelli senza riparo possono morire di freddo o essere divorati da un animale selvatico. Quando avverti una presenza estranea devi allontanarti subito dalla covata.

Non estirpare fiori e funghi: senza radice anche la pianta morirà e il fungo non potrà più crescere.

Non lasciare rifiuti nel bosco e non accendere fuochi.

Utilizza i materiali e le installazioni seguendo le indicazioni: sono a disposizione anche di chi passerà nel bosco dopo di te.

Presso l'Ufficio di Promozione Turistica di Tesero puoi trovare materiale informativo relativo al percorso.



SE VUOI TI PRENDO PER MANO E TI PORTO A MONTEBELLO!!

E' qui che ho iniziato ad uscire con gli amici e le maestre ed è qui che ho cercato e scoperto cose che attiravano la mia attenzione, che mi piacevano, o che mi incuriosivano... E' qui che ho imparato che il SILENZIO è importante se vuoi "sentire" la Natura e che bisogna sempre rispettarla. Se vuoi... ti accompagno... ho una piccola guida da mostrarti...semplice, ma che racchiude in sé tutte le piccole grandi COSE che ho scoperto!

Le postazioni di gioco

Ogni postazione è identificata da una targa in cui è spiegato il **tipo di gioco** o attività che si può fare e sono indicate **alcune semplici regole** di utilizzo





L'INAUGURAZIONE CON TUTTA LA COMUNITÀ

I bambini presentano le postazioni di gioco



Suonare nella natura



Intrecciare



«Sentire» con i piedi



Passi diversi



Il dentro e il fuori



IL CONCORSO

I bambini presentano le postazioni di gioco

Aperto a tutti, libero e gratuito.

L'invito era a **pensare, scrivere, disegnare**, progettare e proporre la propria idea scegliendo tra un'installazione artistica, una postazione scientifica, uno spazio-gioco.



1. la casa sull'albero
2. l'albero sonante
3. i moduli del colore
4. osservando in silenzio il cielo
5. la brucomania
6. bacheche illustrative degli uccelli, fiori, piante presenti a Montebello
7. boscovivo
8. la piattaforma sull'albero
9. disegnare con il bosco
10. chiocciole nel vento
11. l'acchiappasuoni
12. il vecchio albero racconta
13. il piccolo forma il grande
14. idee per Montebello
15. bacheca storica
16. l'albero cotogno

“I bambini, lasciati liberi di apprendere, sfruttando la naturale tendenza ad apprendere di ogni creatura, se – come le Piccole guide dimostrano – possono sentirsi persone che creano pensiero, allora possono vivere dentro una dimensione che potremmo definire contemplativa della realtà”

*dall'intervento di Giuseppe Malpeli
Trento, 7 giugno 2010*