

BABY FLASH CARDS Montessori

**“Il piccolo rivela se stesso solo quando è lasciato libero di esprimersi.”
(Maria Montessori)**

Questo gioco sviluppa le capacità linguistiche e i primi processi di astrazione del vostro bambino. È ispirato agli insegnamenti di Maria Montessori sia perché coinvolge vari canali sensoriali al fine di rendere più forte l'esperienza cognitiva sia perché si basa sulla lezione in tre tempi, che favorisce un apprendimento del tutto naturale e spontaneo.

STIMOLO SENSORIALE

Le Baby Flashcards sono realizzate con materiali sagomati ad incastro che stimolano la sensibilità tattile. Inoltre attivano la percezione visiva attraverso il riconoscimento e la memorizzazione delle immagini. Al tempo stesso, le Baby Flashcards sono utili a veicolare l'apprendimento di concetti aggiuntivi come il suono delle parole.

LEZIONE IN TRE TEMPI

Particolarmente adatta ai bambini più piccoli, la lezione in tre tempi viene usata da Montessori per l'introduzione di nuovi concetti come ad esempio nomi, suoni, numeri, forme, colori e così via. Il procedimento prevede tre fasi: l'educatore sceglie i materiali e li presenta al bambino per una prima familiarizzazione e distinzione, quindi interviene per metterlo in condizione di riconoscere i soggetti stessi, infine procede per verificare e consolidare l'apprendimento. In questo gioco, la lezione in tre tempi favorisce riconoscimento delle immagini, la memorizzazione e la pronuncia delle parole e, in definitiva, lo sviluppo lessicale.

GIOCO PAROLE E IMMAGINI

Nella prima fase, proponiamo al bambino tutte le carte e aiutiamolo ad inserire le sagome negli spazi corrispondenti, rispettando i suoi tempi. Presentiamo poi un gruppo di carte alla volta, facendo concentrare il bambino su un solo gruppo-categoria. Ad esempio, iniziamo a giocare con le 4 carte degli animali: mostriamo una carta e pronunciamo ad alta voce il nome del soggetto: “Questo è il cane!”.

Quindi, con lo stesso procedimento, presentiamo tutti gli altri soggetti, uno alla volta. Ripetiamo il procedimento più volte. In una seconda fase, disponiamo le carte e le sagome degli animali separate sul tavolo e chiediamo: "Dov'è il cane?"; "E il gatto, dov'è? Trovalo e prova a inserirlo nella carta corrispondente!" e così via. Ricordiamoci sempre di far pronunciare al bambino ad alta voce il nome di ciascun animale. In una terza fase, aumentiamo la difficoltà disponendo le carte con le sagome inserite e chiediamo: "Come si chiama questo animale?"; "E questo?". Non preoccupiamoci se il bambino non dovesse ricordare immediatamente i nomi degli animali. Anzi, aiutiamolo con alcuni piccoli suggerimenti, in modo che possa ricordare il nome in modo naturale. Presentiamo via via tutti gli altri gruppi di carte: il bambino a quel punto avrà fatto tante nuove conoscenze e arricchito il proprio bagaglio lessicale.

GIOCO DI CLASSIFICAZIONE

Con le Baby Flashcards si possono proporre anche giochi di classificazione, facendo raggruppare i soggetti di una categoria con una o più cordicelle. Dopo che il bambino ha completato le carte con le sagome corrette, disponiamo sul tavolo le carte di tre categorie formando tre gruppi. Formiamo via via il gruppo degli animali, dei frutti e dei mezzi di trasporto, invitando i bambini ad osservare le carte. Ricordiamoci sempre di pronunciare il nome di ciascun soggetto specificando la categoria di appartenenza in questo modo: "Il cane è un animale", "anche il gatto è un animale" e così via. Infine possiamo rafforzare l'apprendimento organizzando il gioco della "Caccia all'intruso": formiamo il gruppo degli animali e inseriamoci la tessera di un'altra categoria, poi chiediamo al bambino: "Qual è l'intruso?". Man mano possiamo anche inserire più di un intruso in ogni gruppo.

PRIME SCOPERTE

L'esperienza di apprendimento può essere arricchita guidando il bambino alla scoperta della funzione o della caratteristica di alcuni soggetti, con semplici domande quali: "Che verso fa il cane?", "Che sapore ha la pera?", "Qual è il colore della mela?", ecc. Facciamo prima osservare le carte e le corrispondenti sagome, cercando di descrivere con precisione tutti i dettagli di ciascun elemento raffigurato e nominando sempre tutti i soggetti con il loro nome.

Possiamo anche inventare semplici rime, canzoncine o storielle per rendere l'apprendimento più allegro e divertente.