



LA MIA
CASSETTA
Montessori
Ogni cosa al suo posto!



INDICE

pag.4 - Introduzione

pag.6 - Maria Montessori e l'autonomia

Che cos'è l'autonomia?

Educatore osservatore

pag.8 - La Mia Casetta Montessori

A chi è rivolto il gioco

Presentazione

Contenuto del gioco

Obiettivi didattici

Le intelligenze coinvolte

pag.11 - Le attività proposte

Costruisci la casetta

La tombola degli ambienti

Trova l'intruso

Trova la sagoma

pag.14 - Note







Introduzione

*La mia casetta Montessori è un valido dispositivo didattico per l'acquisizione dell'autonomia, della fiducia in se stessi e dell'autostima. Si ispira alle teorie montessoriane, secondo cui il gioco deve essere piacevole, propositivo e spontaneo al fine di sviluppare una moltitudine di abilità e competenze quali: **identità personale, creatività, intuizione, ingegno, attenzione, pensiero logico, linguaggio e socialità.***

La formazione va orientata, sin da piccoli, allo sviluppo della capacità di far fronte a situazioni inconsuete e a risolvere problemi emergenti. L'apprendimento diventa un mezzo per accogliere informazioni, analizzare contesti complessi, fare scelte consapevoli e orientare bene gli sforzi. «**Imparare ad imparare**» è la competenza, ora indispensabile, di rinnovare i propri atteggiamenti e le proprie conoscenze ogni qual volta ce ne sia la necessità.

Attraverso il gioco i bambini imparano a conoscere il mondo che li circonda, a gestire le proprie emozioni e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri.

Maria Montessori e l'autonomia

“...il bambino finisce per immergersi nel suo esercizio con tale intensità d'attenzione, che non si accorge più delle cose circostanti e continua a lavorare, ripetendo l'esercizio uniformemente decine e decine di volte consecutive. Questo è il fenomeno della concentrazione e della ripetizione dell'esercizio, a cui è collegato lo sviluppo interiore...” (Maria Montessori)



Che cos'è l'autonomia?

“Aiutami a fare da solo.”

Sono queste le parole che Maria Montessori muove a favore del bambino affinché sia al centro di ogni processo di apprendimento.

“L'educazione della prima infanzia deve essere informata a questo principio: aiutare il naturale sviluppo del bambino” (M. Montessori, *La scoperta del bambino*).

Secondo il metodo Montessori il bambino va lasciato libero di esplorare l'ambiente che ha attorno in completa autonomia.

Le «scelte autonome» scaturiscono dal proprio interesse spontaneo, che sviluppa un processo di autoeducazione e di autocontrollo finalizzato al raggiungimento degli obiettivi: l'autovalutazione! Affinando i sensi, in particolar modo il tatto e la vista; il bambino acquisisce la capacità di compiere correttamente gesti coordinati, diretti a un determinato fine. L'educazione ai sensi rappresenta una tappa fondamentale e propedeutica per lo sviluppo cognitivo del bambino.

Educatore osservatore

“Liberate il potenziale dei bambini, con esso trasformerete il mondo” (Maria Montessori). Il ruolo del genitore-educatore è indispensabile; deve comprendere l'enorme potenziale del bambino e creare attorno a lui un ambiente favorevole, dove possa giocare in modo naturale, gioioso e spontaneo. E' importante ascoltare il bambino, comprendere i suoi bisogni e il suo stato d'animo, mostrandosi inclini all'ascolto e fiduciosi nelle sue capacità. Un atteggiamento positivo è fondamentale al raggiungimento della sua indipendenza.

“Sguinzagliate i bambini. Assecondateli: essi corrono fuori quando piove, si levano le scarpe quando trovano pozze d'acqua e, quando l'erba dei prati è umida di brina, corrono con i loro piedini nudi per calpestarla; riposano pacificamente quando l'albero li invita ad addormentarsi alla sua ombra...”

[Maria Montessori, Educare alla libertà]



A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età dai 2 ai 5 anni. In questa fase di crescita è importante sviluppare l'interesse e la curiosità per il mondo che li circonda poiché notevoli sono le potenzialità di ciascun bambino.



Il bambino e i sensi

Il bambino utilizza i sensi e la motricità per esplorare e relazionarsi, evolvendo dallo stadio dei riflessi a quello della rappresentazione dell'oggetto e della simbolizzazione. Dai 2 anni in su è in grado di usare i simboli, come entità che ne rappresentano un'altra. L'oggetto viene usato per qualcosa di diverso dal suo reale scopo e dalla sua apposita funzione: ad esempio usa una scatola per rappresentare un tavolo, delle foglie per rappresentare i piatti e via discorrendo. Anche il linguaggio verbale è differito e viene usato per riferirsi ad esperienze passate, anticipazioni sul futuro o persone e oggetti non presenti sul momento.



Obiettivi didattici

Questo gioco si propone di sviluppare:

- l'autonomia
- l'identità personale
- la capacità di osservazione
- la percezione tattile
- la coordinazione oculo-manuale
- l'orientamento spaziale
- la memoria visiva attraverso il riconoscimento delle forme
- la manualità fine nell'incastro delle sagome
- le capacità di associare, discriminare e classificare

Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove nel bambino lo sviluppo delle seguenti intelligenze:



Intelligenza personale: comprendendo chi si è e cosa si vuole raggiungere, individuando il percorso per ottenere i propri obiettivi.



Intelligenza corporeo-cinestetica: favorendo la manipolazione, la coordinazione oculo-manuale e la lateralizzazione per acquisire lo schema motorio e comunicare emozioni, idee e sentimenti attraverso il corpo.



Intelligenza spaziale: sensibilizzando i bambini al colore, alla linea, alla forma e allo spazio anche mediante la memoria visiva.



Intelligenza logico-matematica: proponendo attività propedeutiche di classificazione che preparano i bambini all'acquisizione del pensiero astratto attraverso cui si possiede la capacità di manipolare simboli e numeri.

Le attività proposte

Costruisci la casetta

Il gioco prevede attività di *osservazione*, di *orientamento* e di *manualità* che il bambino svolge in completa autonomia. Il bambino si diverte a completare le 6 cartelle-ambiente con i corrispettivi 30 oggetti sagomati, per poi accostarle costruendo una grande casetta. Per farlo, potrà giocare liberamente, oppure potrà compiere le prime classificazioni, dividendo gli oggetti secondo il loro micro-ambiente di appartenenza.



L'assorbimento attraverso i sensi

Gli organi di senso potenzialmente in grado di fornire informazioni spaziali sono la vista, l'udito e il tatto. Le attività per la sensibilità tattile sono molto gradite al bambino e gli consentono non solo di riconoscere le caratteristiche degli oggetti come forma, durezza, morbidezza, ruvidezza ma anche di mantenerne memoria a breve e a lungo termine.

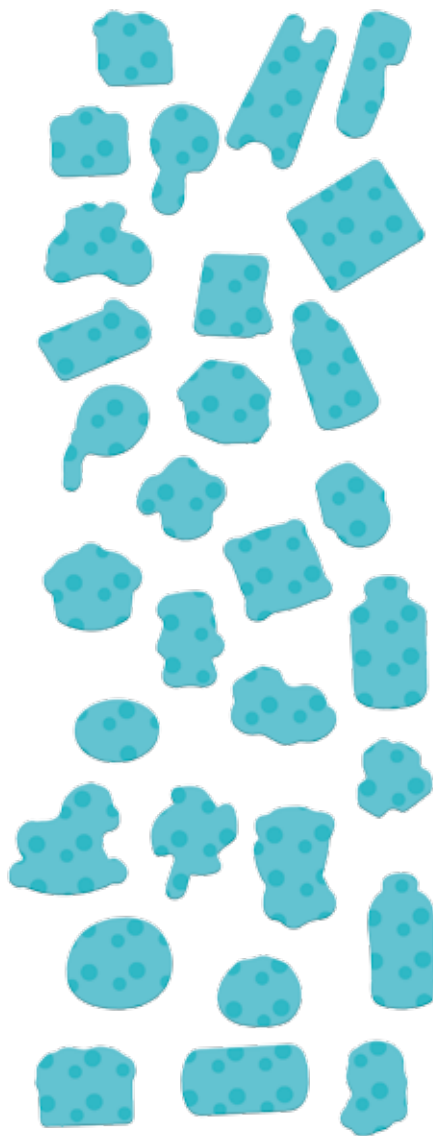
Riconoscere forme e sagome

Il bambino presenta sin dalla più tenera età una grande curiosità che lo spinge ad osservare analiticamente il mondo attorno a sé. Egli impara a riconoscere alcune forme canoniche e a ricondurre tutto ciò che incontra a queste forme, a classificarle secondo uguaglianze, analogie e differenze, sviluppando così notevoli capacità di sintesi spaziale.

La tombola degli ambienti

Si gioca da un minimo di 2 ad un massimo di 6 giocatori. Il gioco prevede attività di *osservazione*, di *orientamento* e di *manualità*.

Ogni bambino sceglie una cartella-ambiente e la posiziona davanti a sé. I 30 oggetti sagomati vengono mischiati e posizionati coperti al centro del piano di gioco. A turno i bambini scoprono un oggetto sagomato. Se questo è presente nella loro cartella-ambiente lo guadagnano, collocandolo nello spazio dato; altrimenti lo riposizionano coperto sul piano di gioco. Vince il bambino che, per primo, completa la sua cartella-ambiente con i 5 oggetti sagomati.



La memoria viva

Il bambino va stimolato alla memoria viva di medio e lungo termine, ovvero a ricordare oggetti e forme che siano essi concreti o astratti. Il bambino esercita la memoria con prove di rievocazione e di riconoscimento visivo e con esercizi seriali che innescano svariate strategie mnemoniche.

Trovare l'intruso

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola 4 oggetti di un ambiente e 1 intruso. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'intruso e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'intruso. Vince la coppia che riesce a farlo per primo.



Trova la sagoma

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola i 30 oggetti sagomati. Un adulto dovrà indicare ai bambini un oggetto da ritrovare che inizia per una lettera data. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'oggetto e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'oggetto in questione. Vince la coppia che riesce a farlo per primo.

Cooperative learning

Nei giochi in Cooperative Learning i bambini si aiutano reciprocamente e si sentono corresponsabili della riuscita del gioco ("problem solving di gruppo").



lifelong playing, lifelong learning!