

Questi quaderni vogliono aiutare i bambini nello sviluppo della loro conoscenza; le istruzioni vogliono suggerire all'adulto come intervenire in maniera attenta in tale processo di crescita.

Questo primo gruppo di quaderni si rivolge in maniera particolare ai bambini di scuola dell'infanzia, o di I ciclo; ciò non esclude che possano essere usati ad altri livelli, per un lavoro di riflessione e chiarificazione.

Il loro scopo specifico è di aiutare i bambini a sviluppare due modi molto generali di conoscenza:

- 1) La capacità di riconoscere somiglianze e differenze in situazioni che devono essere analizzate nei loro particolari.
- 2) La capacità di ricostruire e sintetizzare, secondo uno schema definito, situazioni che devono essere colte nella loro globalità.

Per questo si vuole avviare il bambino a saper isolare particolari aspetti della realtà, e le relazioni che vi possono essere riconosciute, per meglio capirli e controllarli.

Molte delle pagine sono strutturate in modo tale da poter essere trasformate in 'figurine', o 'tessere', da utilizzare scegliendole e organizzandole in vari modi, a seconda dei significati. Attraverso questo lavoro con le figurine, che possono essere "messe in ordine" in tanti modi diversi, il bambino potrà trovare modi diversi per capire e rappresentare oggetti e situazioni; imparando ad osservare, a mettere ordine secondo criteri opportuni, a trovare relazioni tra elementi di strutture diverse, etc.

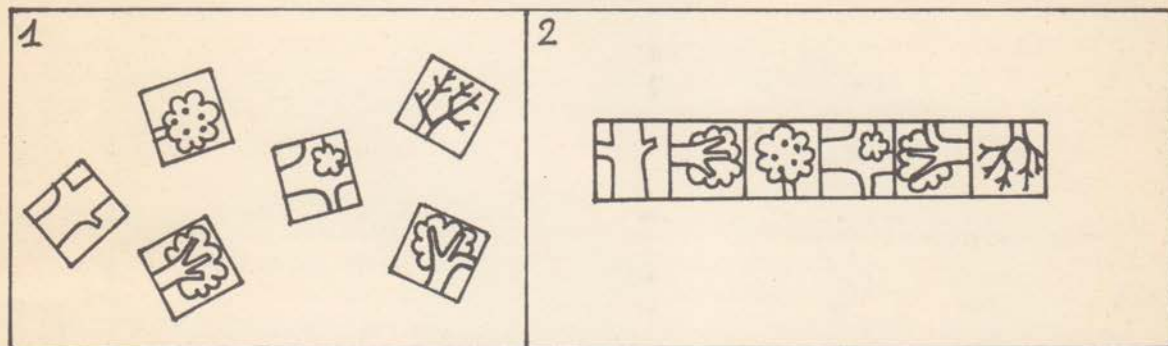
Per risparmiare spazio le figurine sono utilizzate su ambedue le facce: quelle che possono essere adoperate per lo stesso lavoro sono spesso contornate con uno stesso colore. Con i bambini più piccoli è però opportuno fare attenzione ai problemi di tenerle in ordine.

Ogni figurina (e ogni proposta di lavoro) è fatta per essere usata come un tutto unico, anche se rappresenta diversi oggetti: questo può imporre, all'inizio, vincoli difficili da accettare per i bambini più piccoli. Altre ambiguità ed incertezze possono facilmente sorgere dall'uso libero del materiale. È importante che tutte queste situazioni vengano usate dall'adulto per guidare il bambino a capire meglio le cose che sta facendo.

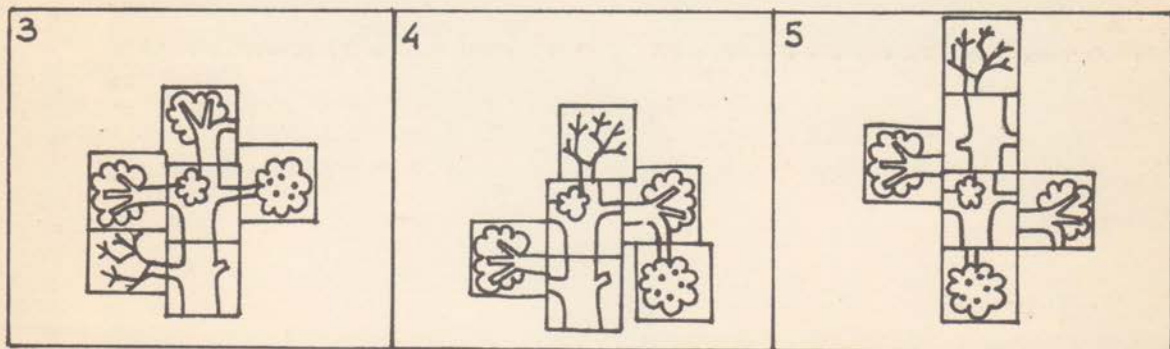
segue in 3ª di copertina

SUGGERIMENTI DI LAVORO

— Queste prime schede si propongono di guidare il bambino, attraverso i giochi suggeriti dalle figurine e le parole usate per descriverli, a prendere coscienza di una importante **operazione**: quella di **mettere insieme** parti (parti di un tutto, o elementi staccati), **per** ottenere un risultato complessivo. Si tratta di una operazione assai comune nella vita quotidiana: è importante accorgersi che il **modo** in cui le parti si mettono insieme determina il **significato** di quello che si costruisce. Così, per esempio, se è possibile "mettere a caso" (1) sul tavolo le figurine,



è anche possibile "metterle in fila" in vari modi (2) per fare "strade" diverse; oppure ancora metterle "a scale"; o unendole per i vertici; e così via. Se però si guarda con cura quello che le figurine nel loro insieme rappresentano, si vede che esistono alcuni modi particolari di disporle per cui la intera figura diventa significativa, per es. in tav.4 quella di un albero. Si tratta, cioè, di riuscire a "vedere" non più le figurine come pezzi staccati, ma il significato di quello che le figurine possono rappresentare globalmente, mettendole **in modo che** tale significato appaia. Con le fig. di tav.4 si possono "fare" alberi diversi: cfr. per esempio fig. 3.



Invece, una composizione del tipo di fig. 4 oppure di fig. 5 per un adulto "non può" rappresentare un albero: e per un bambino?

È chiaro che un albero, per essere un "albero", deve obbedire a certe regole. Si può provare a dire, e a far dire a un bambino, perchè (4) e (5) non possono essere alberi "normali". E se sono alberi magici? Cosa hanno di diverso da quelli che si vedono tutti i giorni? O forse per un bambino è difficile **accorgersi** di come è fatto un albero vero? Sarà il caso di andarlo a guardare insieme con cura?

— C'è, dunque, un primo scopo di "mettere-insieme" parti, di "comporle": quello di costruire una "unità" che sia coerente. Così potremo costruire alberi sempre più grandi usando insieme le tavv. 4 e 8; o serpenti sempre più lunghi usando insieme le tavv. 6 e 10 (ma sarà possibile fare un serpente con due teste?... e perchè no? Basta dirsi chiaramente che **non può** essere un serpente qualunque...); o case diverse, usando la tav. 12; o pupazzi diversi, combinando le figurine di tav. 13 (naturalmente, ci si diverte a vedere che cose buffe possono venir fuori...).

— Si possono anche **mettere-insieme** parti per fare qualcosa che non ha mai un significato conclusivo di per sé, ma ne acquista uno purché le parti siano accostate con opportuni criteri: nessuno dei molti "paesaggi" che si possono costruire combinando figurine delle tavv. 12 e 14 è completo di per sé stesso, e tutti potrebbero essere prolungati a piacere (in una classe con diversi bambini è possibile costruire paesaggi complessi utilizzando le figurine di tutti; ma se si vuole fare un "serpentone" lunghissimo, serve una sola testa e una sola coda!...)

— Le figurine delle tavv. 3, 5, 7, 9, 11, propongono invece un tipo di materiale completamente diverso dai precedenti: si tratta di **elementi** schematici, uguali fra loro, la cui composizione non può portare a rappresentare nessuna "unità" reale. E tuttavia, anche in questo caso, il mettere-insieme secondo un criterio, secondo una "regola", può portare a costruire - o a scoprire - "motivi" che potrebbero essere prolungati all'infinito, oppure figure "chiusure"; si possono trovare ritmi sempre più complessi, alternando figurine di diverse tavole; oppure esplorare per tentativi le differenze fra una composizione **simmetrica** e una **asimmetrica**... e così via. Esempi di diversi tipi di composizione sono riportati a pag. 40.

— Con tutte le figurine di queste tavole si può lavorare con i bambini sia proponendo modelli da riprodurre (o cambiare), sia sollecitando la loro inventiva. In questo caso è molto importante chiedere loro, durante e dopo il gioco, quali sono i criteri o le "regole" secondo cui hanno costruito le loro composizioni; e invitarli a scoprire somiglianze e differenze fra quello che hanno fatto loro, e quello che hanno fatto i compagni usando gli stessi materiali (della possibilità di mettere in comune materiali per un gioco di gruppo si è già detto).

— Particolare importanza assume sempre il gioco con le parole, usate per spiegare meglio quello che si sta facendo o per indicare meglio quello che si deve fare: dalle parole per descrivere il serpente "più grande", "più piccolo", "più dritto", "più buffo"... alle parole tipiche dei giochi a carattere più geometrico (vicino, tra, tutti, ogni, dalla stessa parte, uno sì e uno no, in fila, in cerchio, aperto, chiuso, a coppie,... e così via).

3-

Dopo aver staccato le figurine, prova a disporle sul tavolo in un modo che ti piace. Puoi provare a metterle in fila, oppure una accanto all'altra per fare un "quadrato". Puoi metterle una con la punta in su e una con la punta in giù, oppure... Mentre fai il gioco, o alla fine, cerca di dire in che modo le hai messe, o se hai usato qualche regola "speciale".

