

Flashcards

BABY

LOGIC

Queste flashcards con tasselli sagomati sono dedicate a tanti simpatici animali e ai loro cuccioli! I bambini possono giocare con le carte in tanti modi: collegando gli animali ai loro cuccioli e, girando le tessere, ricostruendo un ambiente di fantasia che possono popolare con le sagomine. In questo modo si abitua a stabilire le prime relazioni e ricomporre uno scenario.



COMPETENZE

Saper collegare;
 Imparare a classificare;
 Conoscere gli animali e i rispettivi cuccioli;
 Sviluppare il lessico

SCOPRIAMO GLI ANIMALI

Scegliamo un momento in cui i bambini sono particolarmente motivati e ricettivi e disponiamoci in un luogo adatto e luminoso. Mostriamo le flashcards degli animali adulti, una alla volta, pronunciando ad alta voce il nome del soggetto: "Questa è la mucca, questo è il pinguino, questa è la tigre, questo è l'elefante..." e così via.



SAGOMINE AD INCASTRO

Attiriamo la loro attenzione sui dettagli e facciamo vedere anche che, su ciascuna carta, ai soggetti corrispondono anche delle sagome estraibili. Rimuoviamo le sagome e facciamo notare che sotto ci sono le immagini dei rispettivi cuccioli di ciascun animale adulto. Nominiamo i cuccioli ad alta voce, esplicitando il collegamento genitore-cucciolo.



GENITORI E CUCCIOLI

Utilizziamo il metodo dei tre tempi di Maria Montessori per favorire la memorizzazione dei nomi. Chiediamo ai bambini di indicarci o consegnarci una carta nominandola: "Dammi il pinguino, dammi la tigre!..." e così via. E infine consolidiamo l'apprendimento chiedendo di ricordare il nome dei soggetti: "Come si chiama questo? E questo?". Anche se non dovessero ricordare subito il nome di alcuni soggetti non sostituiamoci a loro e proseguiamo con un'altra domanda. Facciamo in modo che il percorso di apprendimento sia il più possibile naturale e spontaneo.

Possiamo anche mutuare la lezione in tre tempi per far stabilire le relazioni genitore-cucciolo: "Questo è il pinguino!" "Chi è suo figlio? Dammelo"; "Questa è la tigre" "Chi è suo figlio?" Dammelo" e così via.

RICOMPONIAMO GLI SCENARI

Alla fine possiamo far utilizzare il retro delle flashcards e ricomporre lo scenario. Anche in questo caso non sostituiamoci ai bambini e aiutiamoli a fare da soli con dei piccoli suggerimenti. Facciamo utilizzare le sagome degli animali per popolare lo scenario con tanti personaggi e integriamo l'attività descrivendo situazioni o inventando raccontini in cui gli animali sono i protagonisti.