

Scuola dell'Infanzia Paritaria "A.T. Galimberti" - Via Sobrero, 18 - Cuneo - Tel. 0171/693535

-Email: coordinatrice.scuolam@gmail.com

Laboratorio

La mano strumento di creatività



Metti un ago tra le mani di un bambino ... se ha l'**età giusta**, se è motivato e incuriosito, se i materiali sono idonei al suo livello di sviluppo e se è adeguatamente accompagnato, non imparerà a confezionare un abito sartoriale ma accrescerà le sue competenze e acquisirà una migliore manualità e gestione del corpo nello spazio

“Nel corso della prima infanzia motricità e psichismo sono strettamente collegati, fusi, non sono altro che due aspetti indissociabili di funzionamento di una stessa organizzazione”
(BASCOU,1980)

“Vi è proprio uno stretto intreccio dovuto alla vicinanza fra le cellule corticali motorie e le cellule intellettuali”
(HEUYER,1981)

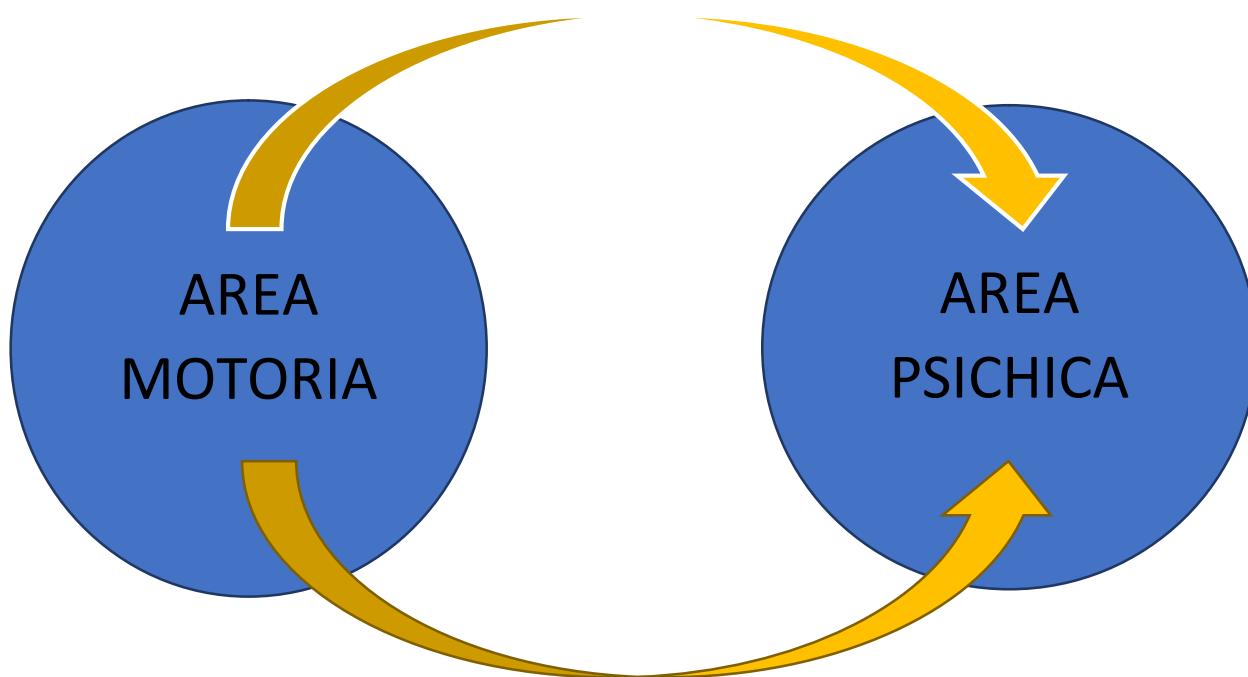
La tendenza del mercato e di fornire giocattoli sempre più perfetti e finiti che non necessitano dell'apporto creativo o della manualità del bambino, inoltre i videogiochi sostituiscono, sempre più i giochi in cui la manualità faceva da padrone. Difficilmente troviamo bambini che sanno tagliare, incollare, piantare chiodi o segare... L'uso delle mani è uno dei

diritti più disattesi della nostra società, rischiando di avere così bambini che riescono a stare ore davanti ad uno schermo, ma incapaci di usare le forbici.

La mano è lo strumento più importante dell'uomo, è l'arto che caratterizza gli esseri umani rispetto a tutti gli altri esseri viventi. Con la mano l'umanità è riuscita a costruire, e a volte a distruggere, intere civiltà. La mano comunica, crea, scopre, lavora, gioca e proprio attraverso il gioco il bambino impara a perfezionare la propria manualità.

Attraverso il lavoro manuale (cucito, maglia, ricamo, tessitura...) non solo si educa l'abilità delle mani, ma si pongono anche le basi per lo sviluppo di abilità di pensiero quali progettare, eseguire una sequenza, riprodurre o rielaborare un modello, risolvere problemi pratici.

L'intelligenza umana, infatti, passa attraverso l'uso della mano e la capacità di controllarne il movimento **sviluppa le connessioni cerebrali** del bambino. È anche un prerequisito per la vita scolastica, visto che è attraverso il controllo del movimento fine che il bambino potrà imparare a scrivere bene e senza difficoltà.



La coordinazione manuale implica nel bambino una **conoscenza cognitiva** in cui l'**azione è accompagnata dalla decodificazione del movimento** che è il risultato di una **conoscenza globale e segmentaria del corpo**. All'interno della conoscenza l'**azione assume il ruolo di prolungamento del pensiero** in cui la motricità fine si completa con la coordinazione oculo-manuale.

Obiettivo del laboratorio è quello di creare un gioco in cui **la mano e l'occhio** diventano lo **strumento per imparare**.

Quale percorso?

- Scoperta dei materiali: lana, forbici, fili, stoffe, tela aida, aghi di plastica, cartoncino
- Trasformazione del filo
- Impugnatura dei diversi strumenti
- Attenzione
- Precisione



Metodologia didattica

Il laboratorio diventa ciò che permette al bambino di affinare la motricità fine che favorisce, come ogni abilità manuale, aspetti fondamentali della crescita educativa di una persona.

Maria Montessori ci ha lasciato un insegnamento prezioso: *il movimento è essenziale alla vita.*

Per questo il bambino ne è irresistibilmente attratto e, per questo, la sua educazione non può prescindere dall'educazione dei movimenti.

Tutte le attività di vita pratica (dalla cura dell'ambiente alla cura della persona) hanno, infatti, come scopo indiretto il raffinamento psicomotorio.

I bambini ne sono affascinati ed appagati perché esse consentono di svolgere attività reali, con uno scopo preciso, che gli richiedono una certa esattezza nell'esecuzione per giungere a buon fine.

La precisione, diceva Maria Montessori, è la chiave per il successo.

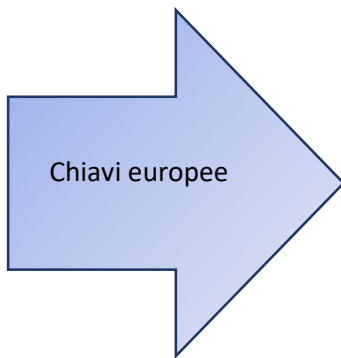
Questo discorso vale ancor più per attività come la **cucitura** che, assieme al ritaglio e al punto a strappo, **sono pensate proprio per favorire il affinamento dei piccoli movimenti della mano**, utile successivamente anche per la scrittura.

Imparare a cucire va a tutto vantaggio del **tratto grafico**, della **concentrazione** e dell'**uso proprio dei materiali comuni**. Prima di arrivare a impugnare ago e filo, è necessario avviare un percorso di gioco e scoperta.

Il progetto porterà il bambino a prestare attenzione alle consegne della maestra, ad aspettare il proprio turno per essere aiutato e guidato e ad aver cura del materiale fornito, oltre ad incentivare la collaborazione tra i bambini ad aiutare ed essere aiutati.

Per imparare a cucire si parte dalle figure geometriche, pertanto disegnate sulla stoffa delle figure geometriche e, se non, utilizzate la tela aida, forate i bordi e mettete i materiali a disposizione del bambino lasciando che ripercorra i contorni con ago e filo





Competenza multilinguistica

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente

I DISCORSI E LE PAROLE

- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizzando simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata