

The logo features a stylized green letter 'S' with a smiling face, red hands, and red feet. The text 'Storie per giocare' is written in a blue, rounded font to the right of the 'S'.

Storie per giocare

di Grazia MAURI

OTTO NEL NIDO

Per quest'anno scolastico le storie che presenteremo ruoteranno intorno alle discipline STEAM. Di mese in mese il tema sarà scientifico, tecnologico, legato all'ingegneria, all'arte e alla matematica; chiaramente tutto verrà esposto in modo molto semplice, adatto ai bambini in età di scuola dell'infanzia.

La storia del mese "Otto nel nido" introduce l'analisi scientifica di un argomento vicino alla realtà dei bambini. Protagoniste del racconto sono le cinciarelle, piccoli volatili diffusi in tutto il territorio italiano. Disseminate nella narrazione ci sono una serie di informazioni a proposito di questi animali.

Per far vivere ai bambini la storia anche con il corpo, invitiamoli a riprodurre alcune sequenze motorie segnalate dalla voce dell'adulto che legge. Le parti da animare con il movimento appaiono sottolineate nel testo. La storia offre inoltre ai bambini l'opportunità di approfondire la conoscenza di questi esemplari attraverso le seguenti proposte operative:

realizzazione di otto uova con la carta da giornale, per fare le prime esperienze di conta utilizzando un contenitore da quattro (da usare aperto per avere otto "posti" per le uova);

visione di una presentazione multimediale che mostra esemplari di cinciarelle in posa, in volo, in cova e permette l'ascolto del cinguettio;

osservazione della fauna aviaria della zona, documentazione attra-

The logo features a stylized green letter 'S' with a smiling face, two large eyes, and two red flower-like appendages. The text 'Storie per giocare' is written in a blue, rounded font, with the 'S' being significantly larger than the other letters. The background includes light blue clouds and an orange curved border at the top.

Storie per giocare

di Grazia MAURI

verso fotografie di alcuni esemplari e successiva analisi, con l'ausilio del computer o della LIM, per rilevarne le caratteristiche; realizzazione di uccellini con la tecnica degli origami o con tecniche pittoriche.

A completamento dell'attività didattica abbiamo predisposto alcuni puzzle, tavole da colorare, attività di coding, storie da riordinare, comprensione del testo e aguzza la vista.