



GUIDA INSEGNANTI
Scuola Primaria





Play-Doh è la pasta da modellare Hasbro che da oltre 60 anni consente ai bambini di giocare con l'immaginazione, di esercitare la manualità in modo creativo e intelligente, di apprendere divertendosi.

“Vasetti” pieni di immaginazione, capaci di creare esperienze condivise e inclusive, come le tante proposte in questo progetto e sul sito www.playdoh.it.

Hasbro, la casa produttrice di Play-Doh, si impegna a favore dei bambini in tutte le comunità in cui opera, destinando risorse, donazioni di giocattoli e giochi, tempo e talento dei collaboratori volontari.

Gentili Insegnanti,

grazie per aver scelto di partecipare a *La creatività forma. Effetto Play-Doh*.

Il gioco e le attività manuali e creative fanno parte integrante della vostra programmazione. La pasta da modellare è uno strumento di uso comune, a scuola e a casa.

Cosa aggiunge questa iniziativa di Play-Doh?

Vuole essere un'occasione per dare spazio e visibilità al particolare valore di queste vostre attività per potenziare l'apprendimento, favorire l'autostima e l'inclusione di ogni bambina e bambino.

Per questo Play-Doh ha voluto confermare con una ricerca le potenzialità didattiche dell'uso della manipolazione nella Scuola Primaria e vi suggerisce in questa guida e negli altri materiali messi a disposizione dal progetto una serie di attività ludico-didattiche mirate ai vari ambiti esperienziali.

Attraverso spunti di azione stimolanti e coinvolgenti, questa guida si rivela un utile strumento per mettere in luce le potenzialità della pasta da modellare e il valore del "conoscere attraverso il fare".

Buona lettura e buon lavoro!





MODELLARE E IMPARARE INSIEME

Superata la fase prevalentemente ludica della prima infanzia, le attività manipolative consentono al bambino di Scuola Primaria di dare forma alle sue molteplici attività di esplorazione e scoperta nei diversi ambiti di lavoro scolastico, antropologico e scientifico.

Le mani restano strumenti utilissimi di scoperta e di conoscenza del mondo!

Lavorare i materiali plasmabili e giocare con le consistenze stimola l'immaginazione, la creatività e l'espressione di sé, rispondendo al bisogno di azione del bambino. Attraverso un'attività che lascia liberi di esplorare e lasciare il segno, tutti, indipendentemente dal punto di partenza e dall'età, acquisiscono maggiore autonomia e consapevolezza delle conseguenze dei propri gesti.

Gli effetti della manipolazione tattile sono ormai noti: sviluppa importanti competenze motorie e sensoriali, favorendo la coordinazione dei movimenti nello spazio. Le attività tattili sono inoltre un ottimo mezzo attraverso il quale il bambino esprime il proprio sguardo sul mondo e le sensazioni ed emozioni che prova.

CREARE UN AMBIENTE FAVOREVOLE ALL'APPRENDIMENTO LUDICO CREATIVO

Per rendere il gioco manipolativo un'esperienza di valore e di successo è importante creare intorno al bambino un ambiente che sia rassicurante ma anche stimolante.

La pasta da modellare colorata si presta a essere manipolata con spirito da "esploratori", sperimentando liberamente nuove forme e nuovi utilizzi suggeriti dall'adulto o scoperti nel percorso didattico di ogni disciplina, immaginati osservando la realtà, condivisi nel gioco cooperativo in un proficuo scambio reciproco di scoperte.

Cosa voglio realizzare? Che sensazioni mi dà la manipolazione della pasta? Perché scelgo questo colore? Cosa ho ottenuto? La verbalizzazione darà spessore all'esperienza, arricchendo il momento del gioco di importanti aspetti metacognitivi.

L'insegnante saprà calibrare le proposte secondo le caratteristiche di ciascun bambino, in modo da far diventare il gioco manipolativo con la pasta da modellare un contributo mirato al processo di apprendimento.

Il materiale da condividere con la famiglia

Ogni bambino porta a casa l'album con informazioni sul progetto e consigli creativi per rendere il gioco con la pasta da modellare un'esperienza di valore.

Su www.playdoh.it è possibile scaricare il *Libretto Creativo Play-Doh* con facili e divertenti tutorial per impastare, modellare e creare insieme ai bambini.

LA CONFERMA IN UNA RICERCA



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

Hasbro ha interpellato il Servizio di Psicologia dell'Apprendimento e dell'Educazione in Età Evolutiva - S.P.A.E.E. del Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica di Milano per valutare scientificamente il valore educativo dell'uso della pasta da modellare.

La ricerca condotta dallo S.P.A.E.E. ha avuto come oggetto il ruolo dell'attività ludico manipolativa nel processo di apprendimento. Si è voluto verificare se e quanto usare la pasta da modellare potenziasse sia la creatività sia lo sviluppo cognitivo.

Lo studio ha coinvolto in un arco di tempo di un mese classi dell'ultimo anno di Scuola dell'Infanzia e dei primi due anni di Scuola Primaria.



Gli strumenti della ricerca

A tutti i bambini protagonisti dello studio è stato somministrato il test ACR per studiare il loro livello di creatività e valutare la capacità di ciascuno di loro di ampliare, collegare e riorganizzare diverse prove. I bambini della scuola dell'Infanzia, oltre al test ACR, sono stati sottoposti al test SAI (Skill Assessment Infanzia), strumento che ha valutato le competenze di consapevolezza, motricità, cognizione spaziale e pianificazione.

I risultati

Il risultato della ricerca condotta dall'Università Cattolica conferma che l'attività ludico manipolativa in campo didattico con la pasta da modellare:

aumenta l'entusiasmo e stimola la partecipazione;
aggiunge il valore ludico all'apprendimento;

AREA
DELL'APPRENDIMENTO

stimola la riorganizzazione e la pianificazione delle idee;
migliora la gestione del tempo;

AREA
DELL'ORGANIZZAZIONE

migliora la capacità di muoversi e posizionarsi nello spazio;
favorisce una migliore coordinazione dei movimenti.

AREA
DELLA MOTRICITÀ



/ SIGILLI

Storia

I bambini, lasciati liberi di sperimentare i risultati della pressione sul materiale, scoprono l'impronta che gli oggetti lasciano su piccoli blocchi di pasta da modellare.

Si possono creare meravigliosi e personalissimi sigilli per ottenere un marchio distintivo della nostra personalità proprio come facevano le famiglie nell'antichità.

Un viaggio nella storia alla ricerca di simboli, codici e immagini e i loro significati.



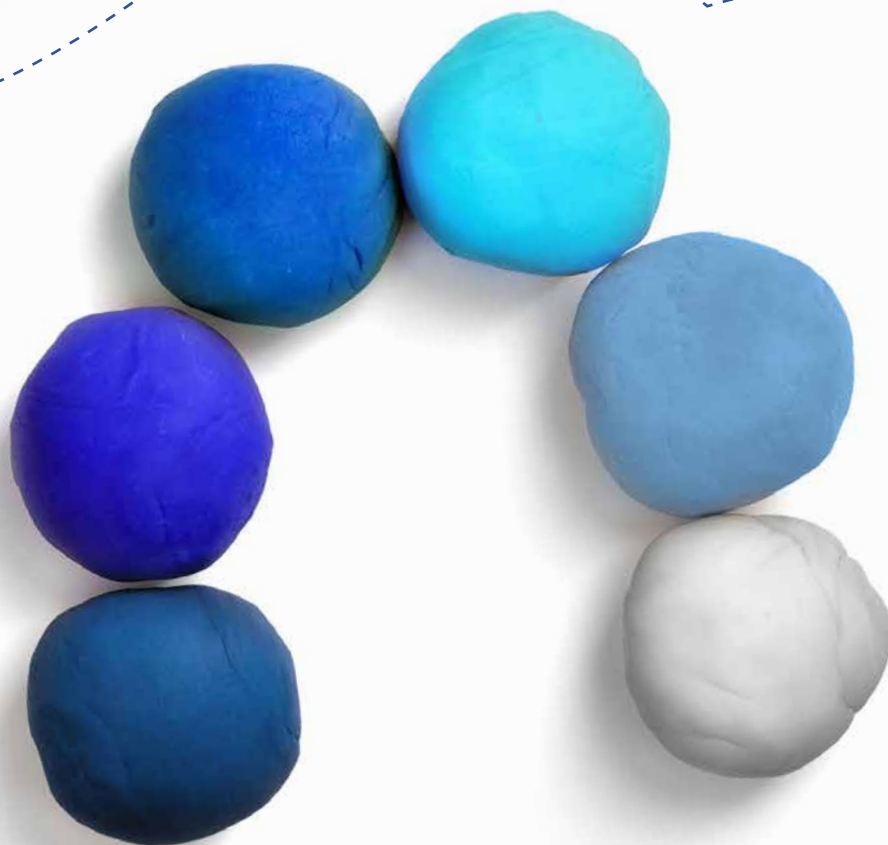
CIELI SENSORIALI

Arte e immagine



Le lezioni di arte e immagine si arricchiscono di un nuovo mezzo per stimolare la creatività dei bambini. Ispirati ai quadri di grandi artisti, per esempio la "Notte stellata" di Vincent Van Gogh, si sperimentano nuove forme, dimensioni e sfumature con il Play-Doh per rappresentare il cielo. Con quanta varietà si possono ritrarre le nuvole? Creiamo un cielo tridimensionale limpido oppure burrascoso, diamo forma a un'alba oppure a un tramonto. Cimentarsi in un'opera d'arte non è mai stato così divertente!

E poi, quante sfumature di blu puoi creare? A partire dalla pasta da modellare Play-Doh blu e bianca, dai vita a più tonalità di colore possibile.





IL SISTEMA SOLARE

Scienze

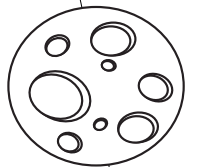
Con la pasta da modellare Play-Doh puoi toccare il cielo con un dito! Studiamo il sistema solare attraverso un modellino di pasta da modellare; realizzarlo è semplice. Riproduciamo i pianeti e le stelle modellando palline di colore e forma differenti, facendo attenzione a non dimenticare gli anelli di Saturno, Giove, Urano e Nettuno. Prepariamo un grande foglio blu – il nostro universo – e, consultando il sussidiario, posizioniamo le sfere alla giusta distanza.



Venere



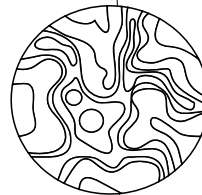
Marte



Terra



Mercurio

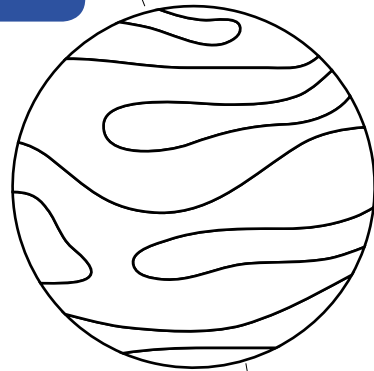


Luna

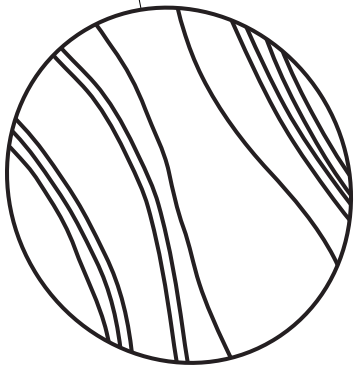
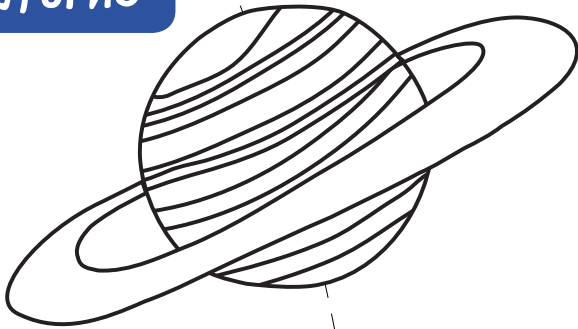




Nettuno

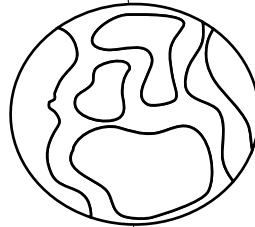
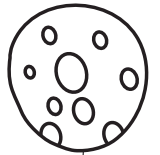


Saturno



Giove

Plutone



Urano



DAI FORMA ALLA TUA FANTASIA!

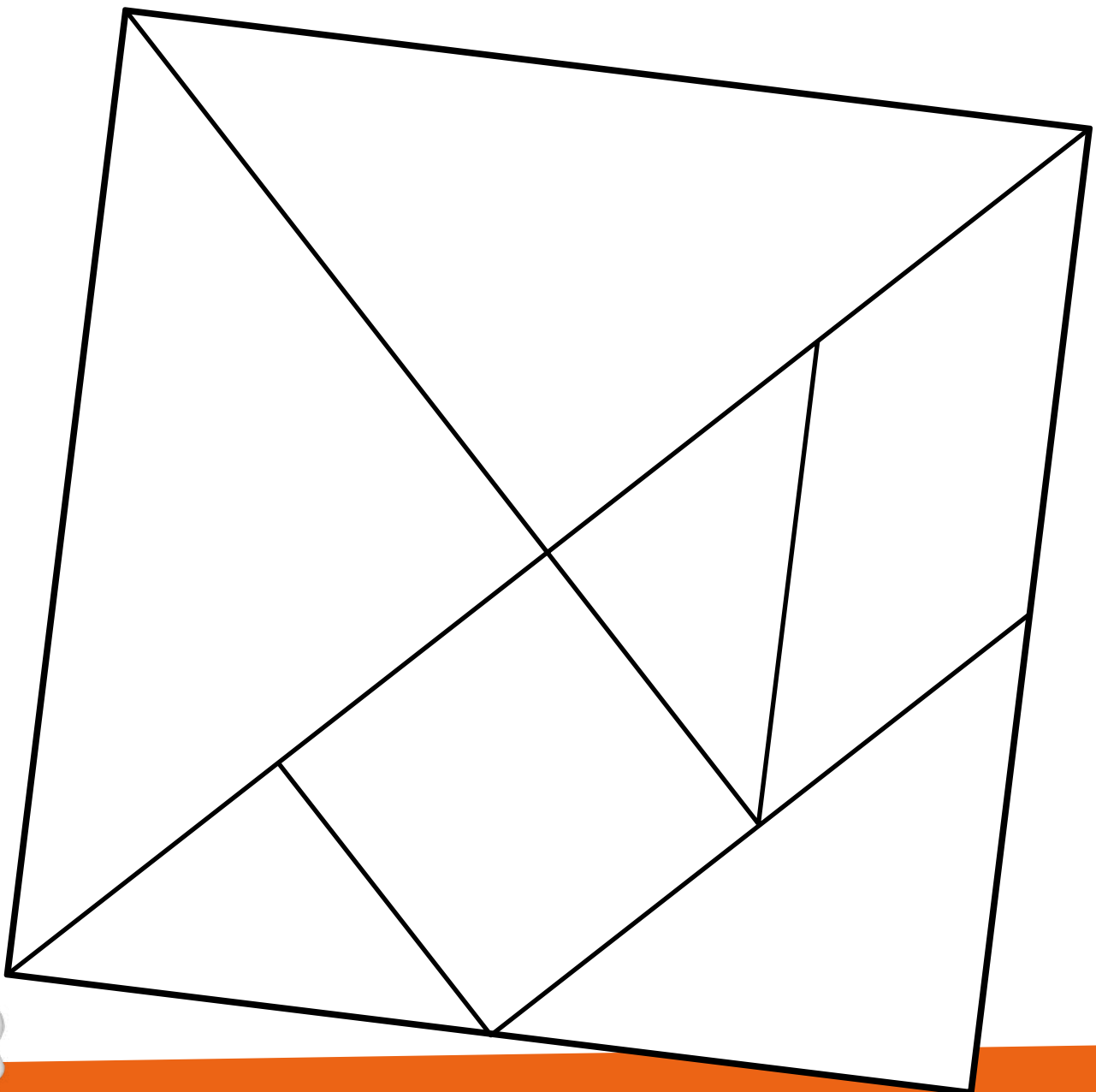


Geometria

Si può sfruttare la pasta da modellare per costruire forme e solidi utili allo studio della geometria.

Si possono combinare le varie forme, studiarne le simmetrie e calcolarne le superfici. Il gioco più divertente e ricco di valenze cognitive che si può costruire è il Tangram; di antiche origini cinesi, questo gioco si basa su un quadrato diviso in sette parti che, una volta scomposte, originano un numero infinito di figure (sia geometriche che relative ad oggetti della quotidianità) stimolando l'immaginazione del bambino.

Utilizza l'immagine di Tangram per costruire figure geometriche con il Play-Doh, poi divertiti a scomporre i pezzi e dai libero sfogo alla tua fantasia!



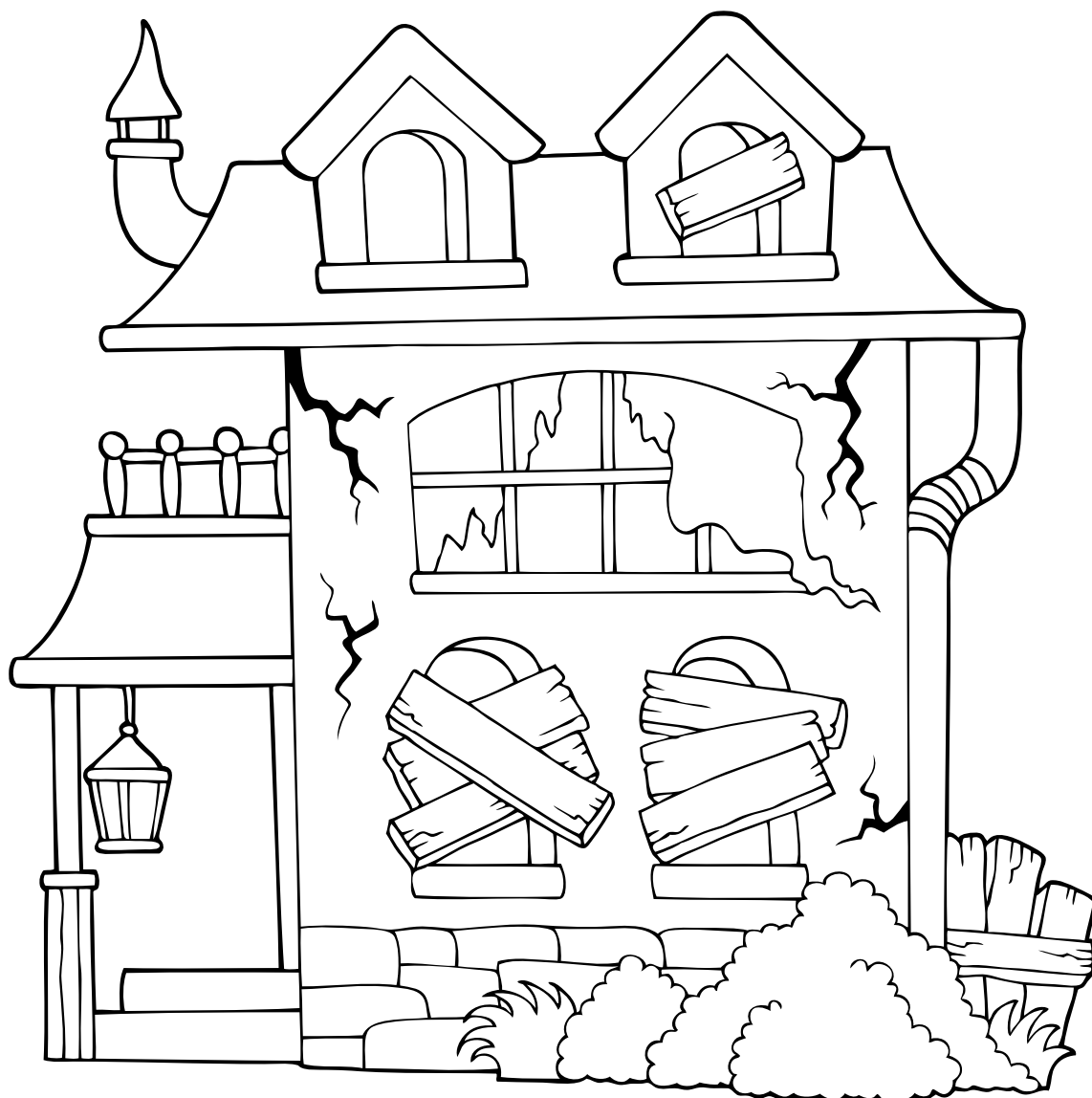
DALLA FORMA ALLA PAROLA: Storie da costruire

Italiano e tecnologia



La classe può sbizzarrirsi a inventare storie con personaggi e ambientazioni realizzati con il Play-Doh. Liberare la fantasia e immaginare luoghi popolati da creature magiche e fantastiche. Chi sono? Cosa stanno facendo? In gruppo, date avvio alla narrazione, un gioco per esercitare la lingua italiana divertendosi.

Ipotizzando di voler dar vita a un racconto horror, disegniamo su un grosso cartone una vecchia casa infestata dai fantasmi che diventerà la nostra ambientazione. Dopodiché, con la pasta da modellare Play-Doh, plasmiamo i protagonisti della storia: spaventosi mostri dalle insolite fattezze.



SHAPES AND COLOUR

Inglese

Make colourful shapes
with your Play-Doh.

Sing the chant
with your friends!



Rectangle, triangle,
circle, square,

Point to your nose,
point to your hair

Rectangle, triangle,
circle, square,

Hands on your shoulders,
hands in the air!

RAIN, RAIN GO AWAY!

Science

Complete the weather pictures with Play-Doh.

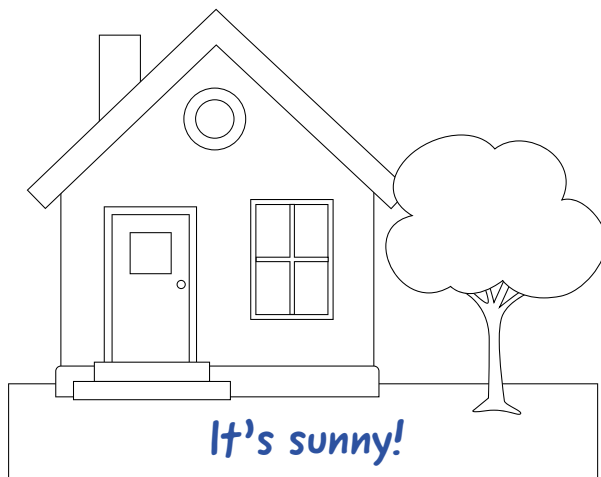
Now sing
the rain chant!

Rain, rain,
Go away,

Come again another day,

Rain, rain,
Go away

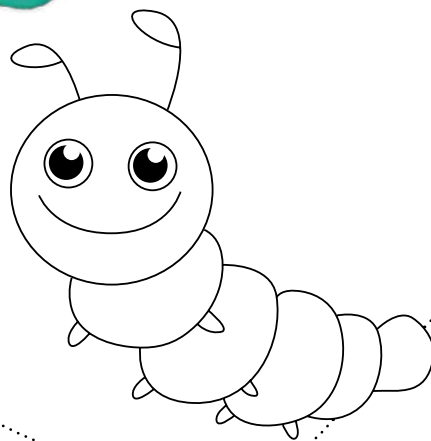
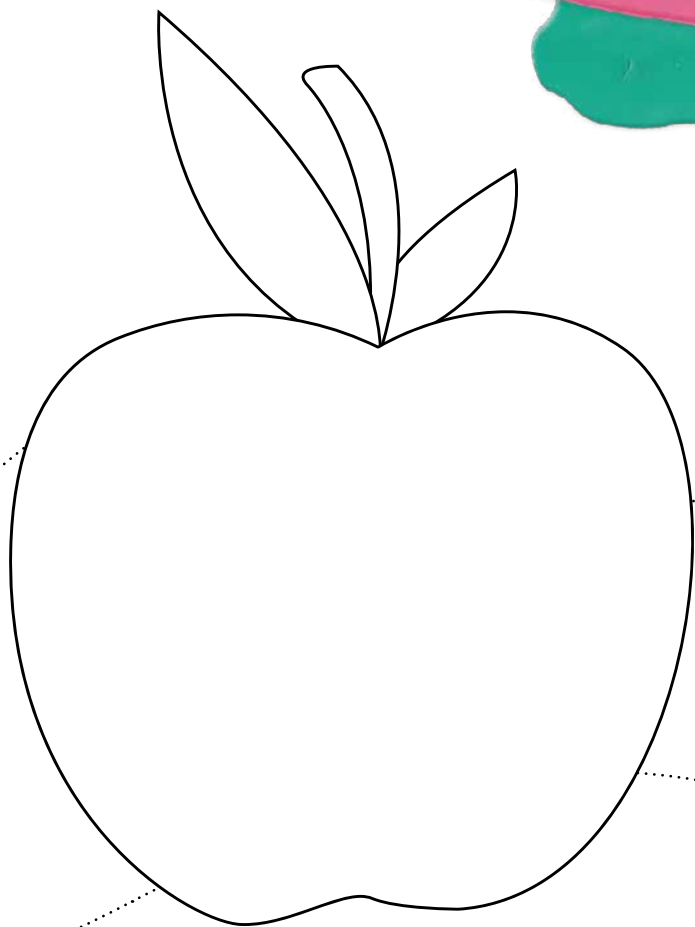
We want to go outside and play!



THE HUNGRY CATERPILLAR

Inglese

Use Play-Doh to make an apple and a caterpillar.



Place your caterpillar where you want.
Can your partner guess where it is?

Is it **ON** the apple?

Yes, it is.

No, it isn't.

Is it **IN** the apple?

Yes, it is.

No, it isn't.

Is it **NEXT TO** the apple?

Yes, it is.

No, it isn't.

Is it **UNDER** the apple?

Yes, it is.

No, it isn't.

HIP-HOP HAPPY BIRTHDAY!

Inglese

Use Play-Doh to make a birthday cake for your best friend! Then give it to your friend saying these words!

This cake is for you, (your friend's name)

You are and ! (two nice words)

We're BFFs!

Then sing the Hip-Hop Happy Birthday chant together!

Hip Hop Happy birthday

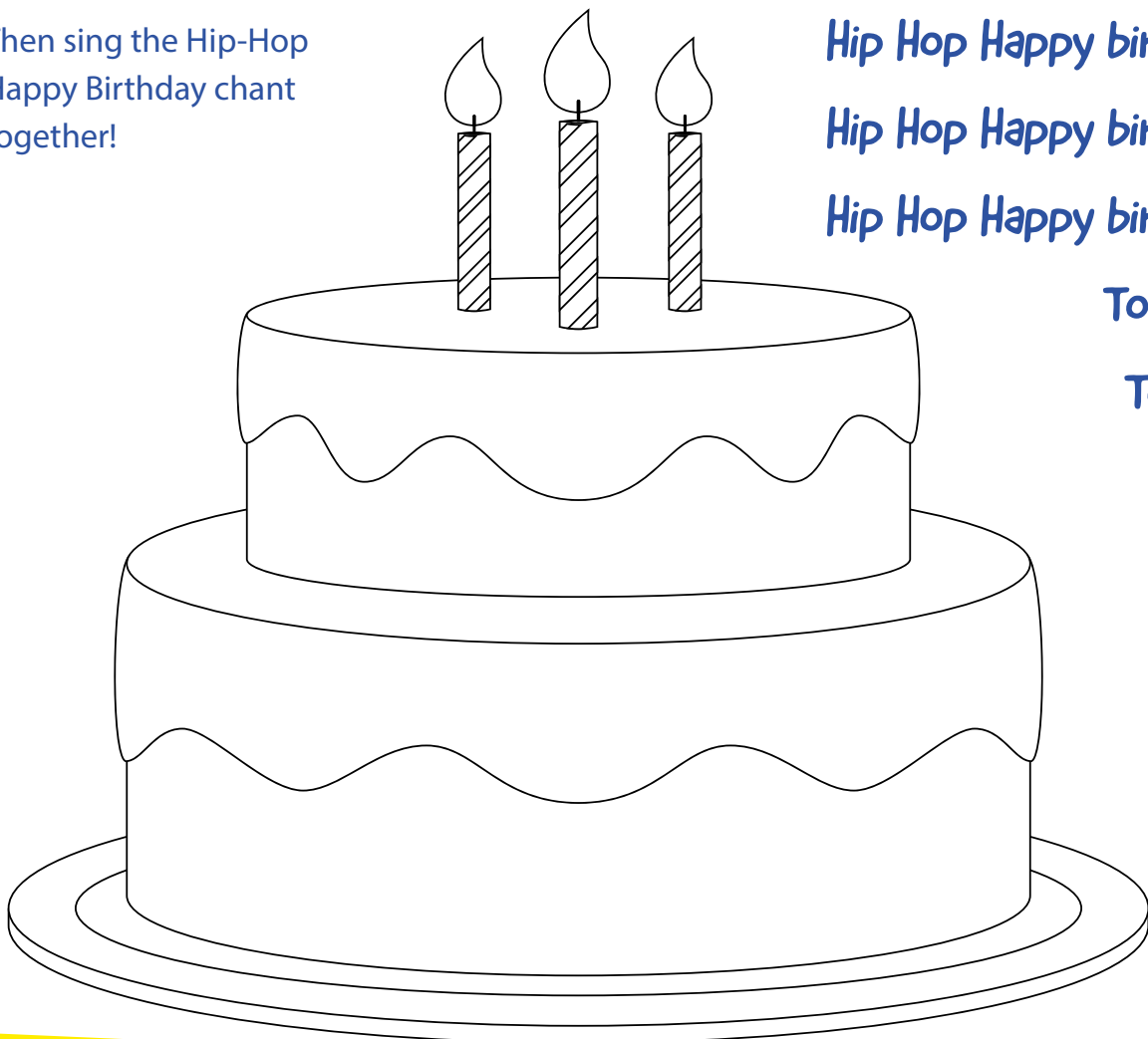
Hip Hop Happy birthday

Hip Hop Happy birthday

To who?

To you!

Yay!



Decorate your cake!

Concorso **IL MONDO CHE VORREI**



Tutte le classi coinvolte nel progetto *La creatività forma*. Effetto Play-Doh sono invitate a partecipare al divertente concorso ludico-educativo ***Il mondo che vorrei***.

Il concorso invita i bambini a immaginare e rappresentare con la pasta da modellare aspetti del mondo che li circonda che considerano irrinunciabili, meravigliosi o sognati. Potranno modellare i sogni di un pianeta più pulito e amico dell'ambiente, sbizzarrire la fantasia e dar vita a nuovi oggetti, veicoli, edifici avveniristici per popolare la loro città ideale.

Cosa inviare alla giuria? L'elaborato realizzato con il Play-Doh oppure la foto dell'oggetto accompagnato da un breve testo che ne illustri il contenuto.

All'interno del flyer concorso, è possibile trovare il regolamento integrale e il modulo di partecipazione. Nella pagina accanto, invece, alcuni spunti e suggerimenti creativi per dare forma alla fantasia!

Partecipa!

In palio per i vincitori una dotazione di materiali Play-Doh: colorata pasta da modellare e gli utensili per dar forma alla creatività dei più piccoli.

Il concorso scade il 19 marzo 2020.





Adesso tocca a voi!

Educazione civica

IL MONDO COME PIACE A ME

Un'occasione per rappresentare attraverso la pasta da modellare il proprio mondo ideale: pulito, colorato e amico dell'ambiente!

Creiamo una mezza sfera di pasta da modellare per rappresentare il nostro pianeta Terra. Utilizziamo il verde, il blu e altri colori brillanti per far capire che il nostro mondo scoppia di salute! Popoliamo il pianeta di alberi, case, persone e animali felici e una bella pala eolica per raffigurare una città ideale. Quali altri oggetti possiamo inserire? Cosa, secondo voi, è necessario per il benessere di tutti?

Realizziamo una seconda mezza sfera, più piccola della prima, a simboleggiare ciò che del mondo invece non ci piace e vorremmo combattere. Plasmiamo una realtà opposta: un mondo sofferente, sporco, grigio, fatto di cemento e industrie inquinanti.

Cosa notiamo? Che sentimenti riflettono le due opere d'arte? Quale significato attribuiamo ai colori? Raccontate le vostre creazioni.



L'AMICO IMMAGINARIO

Arte e immagine



Con la pasta da modellare possiamo dare vita al nostro amico immaginario, un compagno di giochi che sa rendere migliori le nostre giornate. L'amico immaginario ha forme buffe e bizzarre, tipiche degli animali fantastici e mitologici, e poteri magici che può usare per aiutare noi e il nostro pianeta. Per esempio, come può intervenire il nostro amico se vede una tartaruga marina intrappolata in una rete da pesca? Con quale super potere?

Creiamo poi per ciascun animale la sua scheda di riferimento con nome e descrizione. Infine, uniamole tutte insieme fino a formare un bestiario di classe.

Italiano e tecnologia

IL MUSEO DEL FUTURO

Immaginiamo di essere in visita in un museo del futuro: nelle teche sono contenuti oggetti e utensili dalle forme strane capaci di fare cose strabilianti. Alcune vetrine sono ancora vuote e aspettano solo di essere riempite con il tuo oggetto del futuro. Prova a rappresentare quell'oggetto, attualmente mancante, che potrebbe rendere il mondo più divertente, più efficiente e più innovativo. Di cosa si tratta? Dell'auto del futuro o di una navicella interstellare? Di un robot o di un attrezzo dalle mille funzioni? Di un capo di vestiario super tecnologico o di un macchinario per ripulire il pianeta? Raccontaci come vedi il mondo del futuro con la pasta da modellare!





Un approccio libero e positivo alla scoperta

L'attività manipolativa proposta dal percorso educativo permette al bambino un'azione libera da "giudizi", in cui l'attenzione dell'educatore verte sul percorso svolto, sui personali traguardi raggiunti e sul successo dell'impresa, piuttosto che sul risultato.

Un'iniziativa di cultura che coinvolge diversi ambiti educativi

Il progetto educativo acquista valore grazie all'approccio didattico attivo ed esperienziale che, utilizzando una pluralità di linguaggi, interessa i diversi campi di esperienza della Scuola Primaria.

Infatti, l'iniziativa di cultura promossa da Play Doh, si inserisce perfettamente all'interno dei percorsi formativi della Scuola Primaria proponendo la pasta da modellare come strumento ludico-didattico per "toccare con mano" la conoscenza, fornendo un supporto giocoso e motivante ai programmi curricolari.





Play-Doh



Scopri sul sito
www.giodicart.it
dove trovare la pasta
da modellare Play-Doh!

 giodicart

Centro Coordinamento La Creatività forma

lacreativitaforma@lafabbrica.net

Numero verde: 800.922.944

www.playdoh.it