

# **Le Avventure di Chicco e Nanà**

***12 attività per stimolare  
le capacità di auto-regolazione dei bambini***

*di  
Laura Traverso*

## Cornice Teorica

Pensare prima di agire è una capacità fondamentale che ci consente di infraporre tra l'impulso e l'azione uno spazio utile a verificare se la risposta che vogliamo dare è utile al raggiungimento dei nostri obiettivi e in armonia con il contesto in cui viviamo.

Il cervello nel corso dello sviluppo apprende numerosi schemi comportamentali, ad esempio camminare, che vengono svolti quotidianamente in automatico senza che ci siano richieste grandi risorse attentive. Tuttavia, in caso ci sia una situazione nuova o difficile il cervello dovrebbe essere in grado di interrompere l'automatismo e consentirci di regolare con attenzione il nostro comportamento.

Allo stesso tempo tutte le volte che ci viene richiesto di imparare qualcosa di nuovo, dovremmo avere la capacità di prestare attenzione, tenere a mente delle informazioni e regolare il nostro comportamento. Queste capacità rientrano sotto il dominio dell'autoregolazione.

Gli adulti sanno quanto questa capacità sia fondamentale nelle loro vite e quanto sia faticoso quando quest'abilità viene meno.

I bambini hanno bisogno di sviluppare questa capacità, sia per poter apprendere sia per poter gestire al meglio le competenze acquisite.

Recenti ricerche hanno dimostrato la possibilità di stimolare lo sviluppo dell'autoregolazione, attraverso attività di gioco svolte con i bambini.

Il programma "Le Avventure di Chicco e Nanà" costituisce un intervento di stimolazione delle abilità di regolazione per i bambini della scuola d'Infanzia.

# **Le Avventure di Chicco e Nanà**

***12 attività per stimolare le capacità di auto-regolazione dei bambini***

## **DI COSA SI TRATTA?**

Sono 12 attività, da svolgere nel corso di un mese in base all'ordine indicato, con gruppi di cinque bambini, per stimolare lo sviluppo delle capacità cognitive che consentono ai bambini di gestire loro stessi, tra cui controllo degli impulsi, attenzione e memoria.

## **CHE TIPO DI ATTIVITA'?**

Il conduttore chiede ai bambini di aiutare due bambini folletti, Chicco e Nanà, che per distrazione si sono trasformati in un gatto e un topo. Per poter essere ritrasformati devono riuscire a superare 10 fantasmagoriche prove e poter così ricevere da Mago Magone Esperto di Attenzione la magica pozione per ritrasformare Chicco e Nanà in bambini folletti, in vista dell'ingresso a scuola.

## **COSA OCCORRE PER PROPORRE LE ATTIVITA' ?**

Oggetti poco dispendiosi e di facile reperibilità, tra cui cartoncini colorati, fogli, scotch di carta, pennarelli, pezzi di stoffa, pupazzi, un barattolino, piatti di carta, tappi di bottiglia. Un educatore attento a rappresentare un modello di autoregolazione per i bambini, che richieda l'aiuto, l'attiva partecipazione e l'impegno dei bambini per riuscire nel superamento delle prove, rinforzi positivamente i successi e supporti il lavoro di gruppo (Kit dell'Educatore).

# PER STIMOLARE LO SVILUPPO DELL'AUTOREGOLAZIONE LE ATTIVITA'...

- ✓ **PREVEDONO TUTTE UNA STRUTTURA SIMILE E PREVEDIBILE PER IL BAMBINO**

**Inizio:** tutti gli incontri iniziano cantando e ballando la "Magica Canzone della Super Attenzione" e rispondendo a tre domande: perché siamo qui, cosa abbiamo fatto finora, cosa faremo ora.

## ***Fantasmagorica Prova***

**Fine:** tutti gli incontri si concludono festeggiando il superamento della prova e l'impegno dimostrato, colorando la scheda di automonitoraggio e riflettendo insieme sulle strategie che ci hanno aiutato a superare la prova.

- ✓ **COMPREDONO FANTASMAGORICHE PROVE**

Giochi sempre diversi, nuovi e di crescente complessità che non possono essere svolti in automatico senza pensare.



# PER STIMOLARE LO SVILUPPO DELL'AUTOREGOLAZIONE LE ATTIVITA'...

✓ **SONO PROPOSTE ALL'INTERNO DI UNA CORNICE NARRATIVA**

Al fine di sostenere la motivazione e l'impegno del bambino, tutte le attività sono inserite dentro una storia fantastica di cui i bambini stessi divengono parte.

✓ **RICHIEDONO L'ATTIVA PARTECIPAZIONE DEL BAMBINO**

Le attività richiedono l'attiva partecipazione dei bambini, come giocatori, come direttori e arbitri delle attività.

✓ **STIMOLANO LE ABILITÀ DI REGOLAZIONE DEL BAMBINO**

Ai bambini è richiesto di assumere diversi ruoli nel corso dello stesso gioco.



# PER STIMOLARE LO SVILUPPO DELL'AUTOREGOLAZIONE LE ATTIVITA'...

- ✓ **SUPPORTANO LE ABILITÀ DI REGOLAZIONE ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI OGGETTI CONCRETI**

L'utilizzo di materiali aiuta il bambino nella gestione del comportamento.

- ✓ **STIMOLANO IL LAVORO DI GRUPPO**

La prova deve essere superata dal gruppo e non dal singolo.

- ✓ **STIMOLANO LA CAPACITÀ DI AUTOMONITORAGGIO E LA METACOGNIZIONE**

Tutte le attività includono un momento di riflessione sulle abilità richieste dalla prova e sull'operato di ciascun bambino;

- ✓ **RINFORZANO POSITIVAMENTE L'IDEA CHE I BAMBINI HANNO DI LORO STESSI**

Prevedono alla fine un momento di festeggiamento per il superamento della prova e l'impegno dimostrato e hanno una durata contenuta (circa trenta minuti) al fine di non stancare troppo i bambini e consentirgli di sentirsi competenti nella regolazione di loro stessi.



**SOSTEGNI,  
RIFLESSIONI E  
RINFORZI**

# ELENCO ATTIVITA'

## **START**

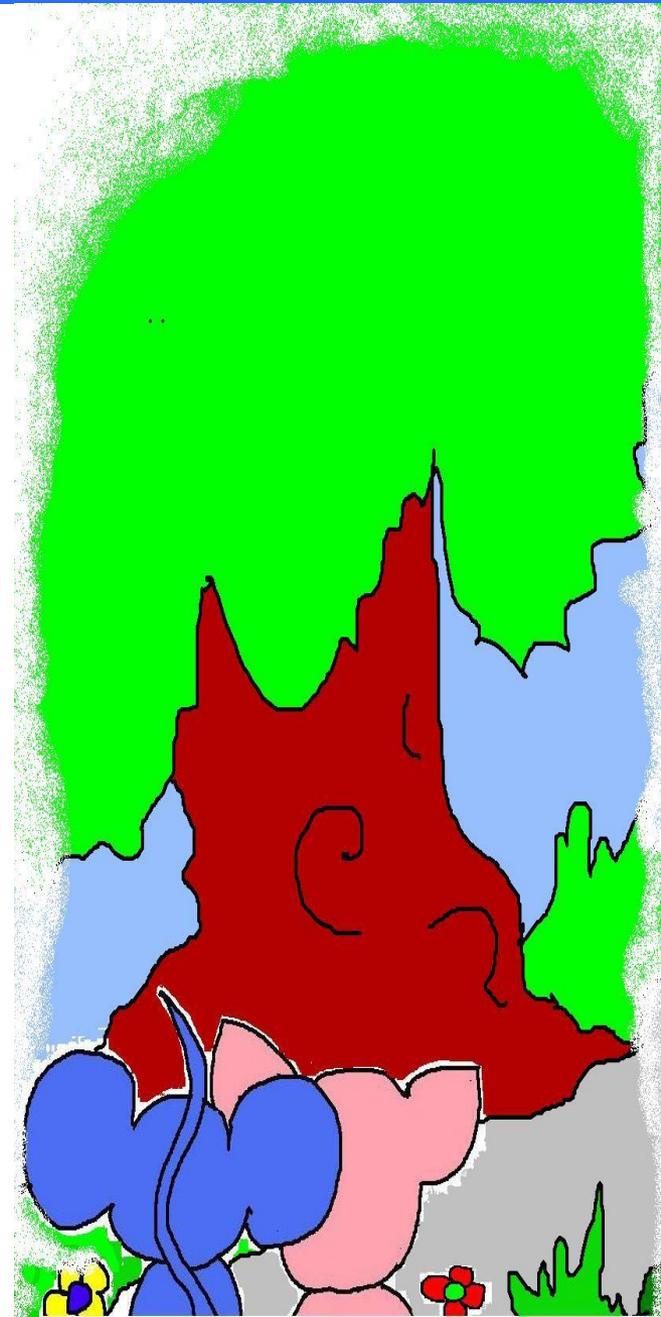
*LA MAGICA CANZONE DELLA SUPER ATTENZIONE*

## **FANTASMAGORICHE PROVE**

1. *CHICCO , NANA' E LA MAGICA RANA*
2. *CHICCO , NANÀ E LA MAGICA POZIONE*
3. *CHICCO , NANÀ E LO SPECCHIO MAGICO*
4. *CHICCO , NANÀ E L'ELEFANTONE SMEMORONE*
5. *CHICCO , NANÀ E LA CASA DI MAGO MAGONE*
6. *CHICCO , NANÀ ALLA RICERCA DI MAGO MAGONE*
7. *MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE CHICCO E NANÀ SANNO CONTROLLARE BENE I LORO MOVIMENTI*
8. *MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE CHICCO E NANÀ SANNO ESSERE ATTENTI*
9. *MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE CHICCO E NANÀ SANNO RICORDARE TUTTI GLI ELEMENTI*
10. *MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE CHICCO E NANÀ SANNO PENSARE PRIMA DI FARE*

## **THE END**

*CHICCO E NANÀ FINALMENTE BAMBINI CON LA POZIONE DELLA SUPER ATTENZIONE DATA DA MAGO MAGONE!*



BUON  
LAVORO!!

