



FASE 1: LA MACCHINA DEL TEMPO



- IMPARARE LA STRUTTURA DEL TEMPO: PASSATO, PRESENTE, FUTURO
- VEDERE CHE CIASCUN ELEMENTO ERA DIVERSO IN PASSATO
- VEDERE CHE CIASCUN ELEMENTO SARA' DIVERSO IN FUTURO

NB: possiamo trattare o un oggetto specifico oppure un oggetto come uno del suo genere.

Scopo: aiutare vostro figlio a vedere che le cose cambiano col TEMPO.

REGOLE PER LA COMUNICAZIONE



INIZIARE CON COSE PICCOLE



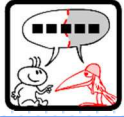
RISPETTARE IL SILENZIO



CORREZIONE NASCOSTA



FRASI NON PAROLE



TRADURRE SENZA TRADURRE

TECNICHE PER IL GENITORE:



COGLIERE L'ATTIMO

DEVE ESSERE QUI



MEDIATORE

OSSERVARE

Mentre osservate vostro figlio che gioca o guarda i cartoni o mentre leggete a vostro figlio, pensate a quali **oggetti** o **fenomeni** naturali volete usare per la vostra attività. Scegliete per primi quegli oggetti che mostrano chiaramente dei cambiamenti nel tempo. Alcuni suggerimenti:

- i personaggi nei libri o nei cartoni che cambiano alcune loro caratteristiche
- i giochi o gli abiti che si logorano e rovinano col tempo
- la frutta, la verdure, le piante in giardino

RUOLI

Pensate a possibili ruoli che voi e vostro figlio potete assumere nei giochi con gli oggetti o fenomeni che avete scelto. Alcuni suggerimenti:



Genitore: un contenitore per il pranzo, una borsa, un garage



Figlio: frutta/verdura, un gioco, un gioco



Mediatore: una fragola, un'auto, un albero di mele

per

INIZIO



e COSTRUIRE



RIASSUMERE

Variante 1

(fate riflettere vostro figlio sull'esperienza)

Dopo l'attività, chiedete a vostro figlio cosa avete fatto e come avete risolto il problema. Concentratevi su come gli elementi cambiano attraverso il tempo. Fate in modo che sia anche il bambino a fare domande.

Ti è piaciuto il gioco? Ti è piaciuto di più viaggiare nel passato o nel futuro? Riusciamo a insegnare ai tuoi giocattoli a usare la macchina del tempo? Proviamo!

Variante 2

(fare un riassunto per qualcuno, per es. la nonna, un altro bambino, un giocattolo, ecc.)

Vostro figlio può condurre il gioco e giocare con una persona esterna all'attività, o raccontare l'attività a questa persona come se fosse un gioco.

Cosa abbiamo fatto?

Cosa ha detto lui/lei?

Perché tu/lui/lei avete fatto così?

Come prima cosa... Poi... Il compito era...

Ora tu... devi fare... e io...



FASE 1: LA MACCHINA DEL TEMPO

Valutate il risultato di vostro figlio mettendo uno dei segni riportati sotto a ciascuno delle abilità. Provate a fare così per varie occasioni in un arco di tempo. Mettete anche la data per ogni 'valutazione'.



++
Riesce a fare il compito facilmente

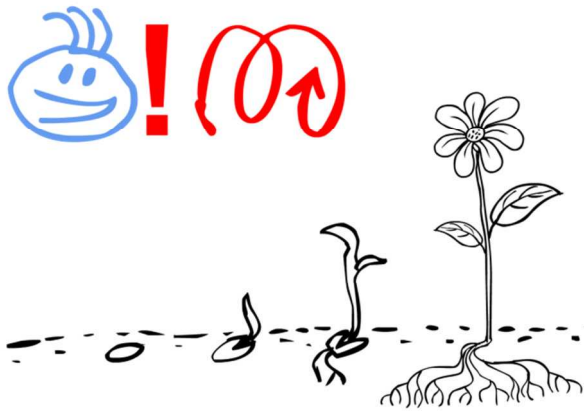
+
Riesce a fare il compito

○
Non è sicuro

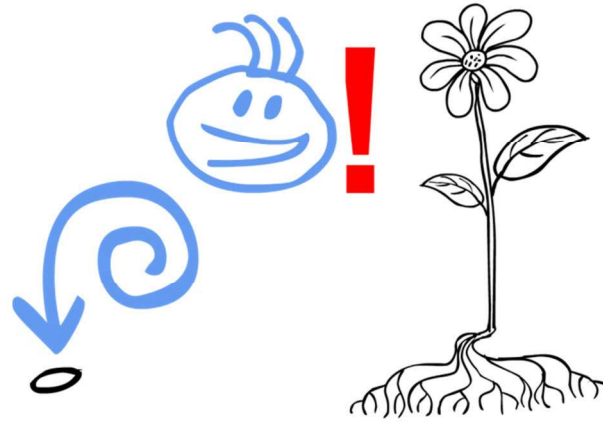
-
Non riesce a farlo

--
Troppo difficile

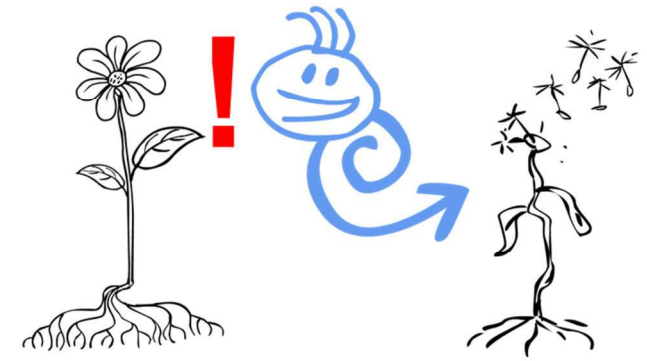
| MIO FIGLIO RIESCE A: | data | data | data | data | data | data |
|--|------|------|------|------|------|------|
| vedere la differenza fra presente, passato e futuro. | | | | | | |
| descrivere un elemento com'era nel passato. | | | | | | |
| immaginare come un elemento sarà in futuro. | | | | | | |



vedere la differenza fra presente, passato e futuro

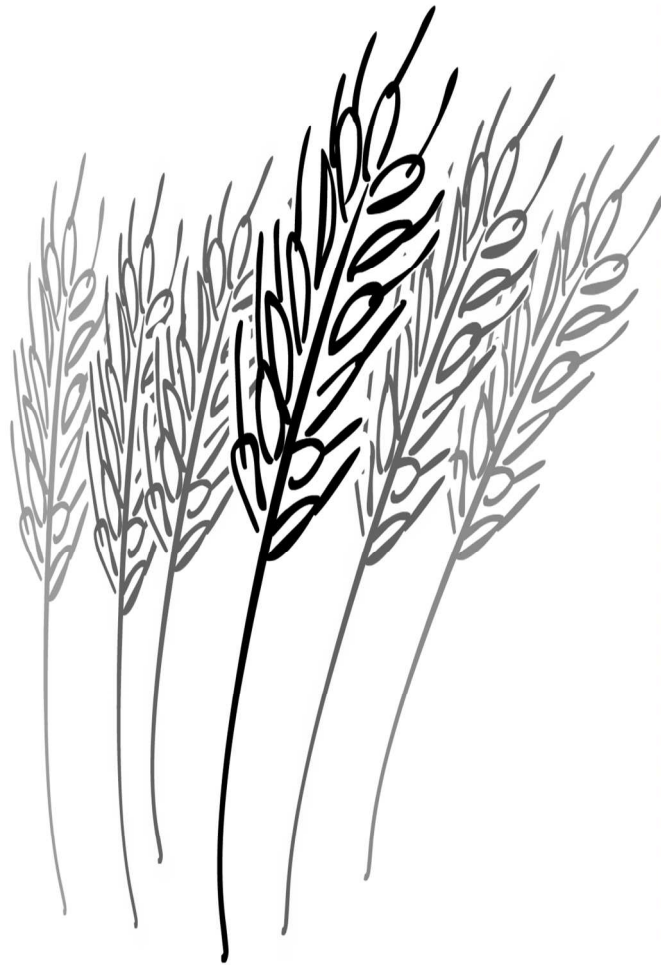


descrivere un elemento com'era nel passato

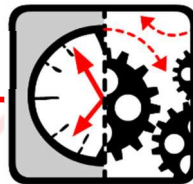


immaginare come un elemento sarà in futuro





Cosa c'è nelle altre immagini?



CARTA A: TROVARE ANALOGO

INIZIO

Scegliete un oggetto e discutatene con vostro figlio. Sottolineate l'esperienza di vostro figlio piuttosto che la conoscenza (cosa ha visto, sentito, sperimentato).

Decidete i ruoli

State per giocare a 'Cerca-amici' con vostro figlio. Scegliete se interpretare voi stessi oppure assumere il ruolo di un oggetto che 'cerca amici'.

Impostate il compito

Il compito è diventare amici di un oggetto scelto. Per questo, dovete mostrare che l'oggetto con cui state giocando cambia durante uno stesso periodo di tempo (*per es. più/meno tempo di un giorno/mese/anno/ecc.*).

COSTRUIRE

Costruite il dialogo

Usate il mediatore per mostrare a vostro figlio cosa vi aspettate che lui faccia (*ciao fragola. Io sono una mela. Sono per terra ora. Ora uso la macchina del tempo e viaggio un giorno in avanti. Sono dentro la pancia di Maria ora, proprio come te*). Portate l'attenzione del bambino al periodo di tempo scelto (per es. un giorno). Accettate oggetti e spiegazioni. Se la risposta sembra improbabile, chiedete ulteriori spiegazioni della situazione quando ciò è possibile (un altro punto di vista). Se vostro figlio è d'accordo nel fare esperimenti, procedete e successivamente discutete dei risultati ottenuti.

Provate a giocare con 3-5 oggetti.

Se vostro figlio è interessato:

Lasciate che vostro figlio rifletta sui cambiamenti di alcuni oggetti (*per es. le verdure*), messi in diversi ambienti e poi raffrontati tempo dopo. Fate in modo che vostro figlio disegni la linea del tempo coi diversi oggetti che gli interessano. Guardate i disegni assieme e stabilite i vari periodi di tempo fra di essi. Aggiungete più disegni nei 'buchi'.

SITUAZIONE

Che caratteristiche ha questo oggetto? Sai descriverlo?
Sono tuo amico come... Posso essere tuo amico?
Sono amici perché... Simili perché... Esso ha/è...

GENERALE

Era... fa. Sarà ... in futuro. Prima/poi. Ora/poi.
Che aspetto aveva/avrà ... anni fa/fra ... anni? Che cosa è?
Che ne dici tu? Sei d'accordo?
Quanti anni hai? Tu eri lo stesso ieri/l'altra settimana?

SUPPORTO

Passato o futuro, sali a bordo della macchina del tempo.
Hai ragione. Bene. Ben fatto. Guarda qui. È cambiato?



Cosa vedi?
Quanto è lunga la tua vita?
rapidamente cambi? Perché?
Cosa ti succede?



Penso che...
Dura ...
Che aspetto ho?



Come sai questa cosa?
Quanto rapidamente cambia?



Io penso che...
Cosa hai detto?
Posso entrare?

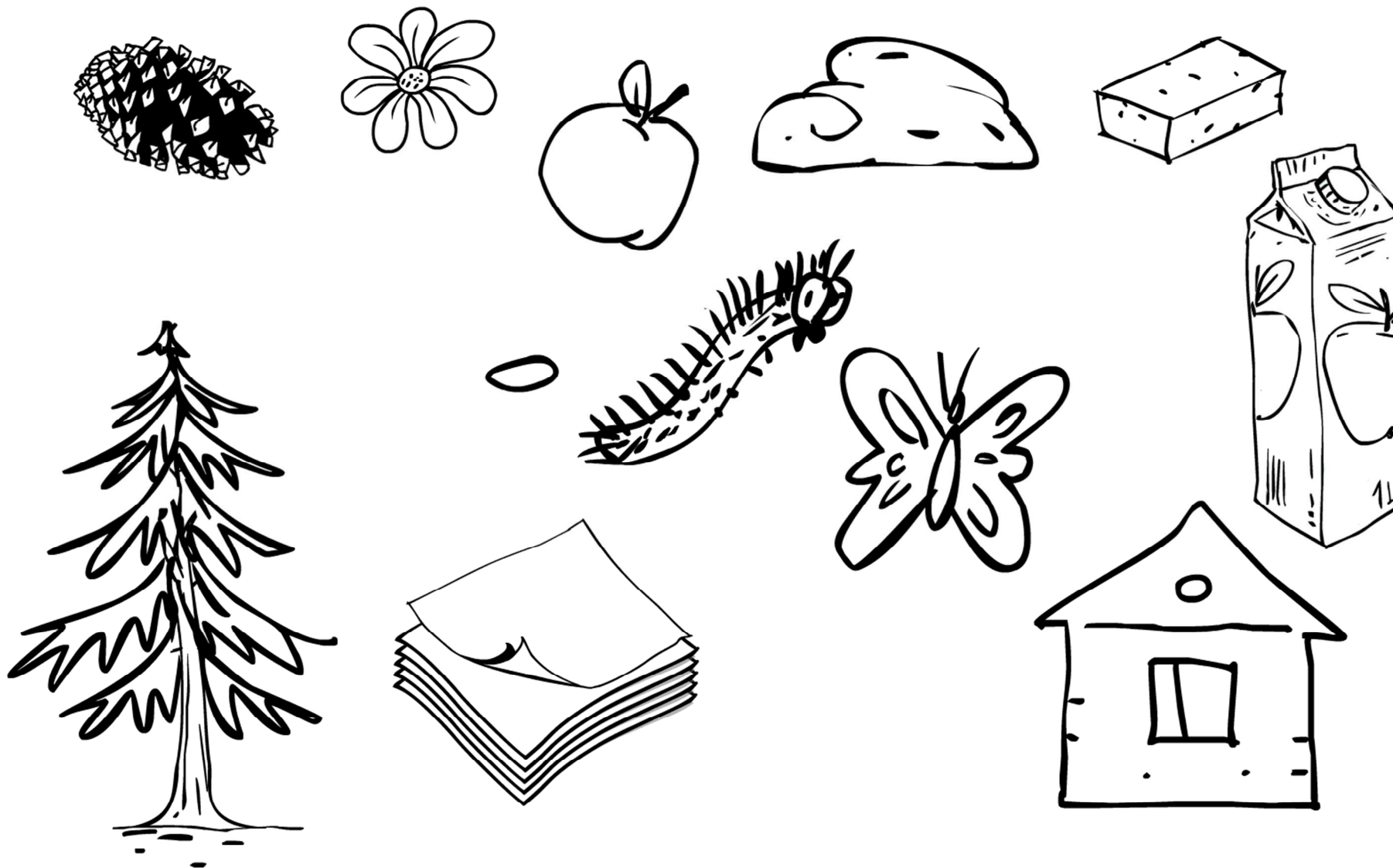


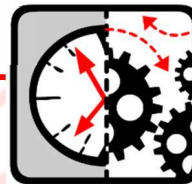
Come fai a sapere come questa cosa cambia?
In quanto tempo?
Che cambiamenti vedi? Come?



Io ero... lo sarò...
Ora ti spiego.







INIZIO

Scegliete un oggetto che avrà il ruolo della guardia. La guardia permette alle cose di attraversare un certo confine (per es. quello di un cestino, di una casa, di un garage, ecc.).

Decidete i ruoli

State per giocare al 'gioco della guardia'. Potete diventare guardia voi stessi o assumere un altro ruolo (per es. un lupo che divora i giocattoli, un ufficiale, un robot, ecc.).

Impostate il compito

Il compito dei giocatori è trovare un oggetto che avrà il permesso di attraversare il confine. Per questo obiettivo, 1) avete dovuto trasformarvi in qualche modo nell'ultimo giorno, oppure 2) dovete cambiare in qualche modo sino a domani.



COSTRUIRE

Costruire il dialogo

Usate il mediatore per mostrare a vostro figlio cosa vi aspettate da lui (io sono una pesca. Francesca mi mangerà oggi, e così domani io sarò differente). Portate l'attenzione di vostro figlio al periodo di tempo scelto (per es. un giorno).

Accettate oggetti e spiegazioni. Se la risposta sembra improbabile, chiedete ulteriori spiegazioni della situazione quando ciò è possibile (un altro punto di vista). Se vostro figlio è d'accordo nel fare esperimenti, procedete e successivamente discutete dei risultati ottenuti.

Provate a giocare con 3-5 oggetti.

Se vostro figlio è interessato: I membri della famiglia possono diventare guardie dell'attività (per es. guardare la TV o giocare al computer) o di alcuni luoghi (per es. la cucina). Al fine di avere il permesso di fare un'attività o andare in un certo luogo, è necessario fare qualche cosa (per es. dimostrate di essere cambiati nell'ultimo giorno).

SITUAZIONE

Io sono la guardia. Nessuno è autorizzato a passare.
Stop! Non si entra!
Puoi farmi entrare? Posso passare per favore? Posso entrare?
Puoi passare solo se... Non puoi entrare a meno che...

GENERALE

Era... fa; sarà ... in futuro. Prima/poi. Ora/poi.
Che aspetto aveva/avrà ... anni fa/fra ... anni? Che cosa è?
Che ne dici tu? Sei d'accordo?

Quanti anni hai? Tu eri lo stesso ieri/l'altra settimana?

SUPPORTO

Passato o futuro, sali a bordo della macchina del tempo.
Hai ragione. Bene. Ben fatto. Guarda qui. È cambiato?



Cosa vedi?
Eri lo stesso ieri? Perché?
Sarai lo stesso domani?



Io penso che...
leri io... Domani io ...
Posso passare?



Come sai questa cosa?
Quanto rapidamente cambia?
Tu non puoi passare.



Io penso che...
Cosa hai detto?
Posso entrare?



E cosa accadrà domani?
Dimmi cosa hai fatto ieri.

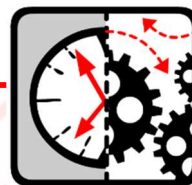


Era... Sarà...
Poi... E dopo...





DISEGNA UNA MACCHINA DEL TEMPO



INIZIO

Scegliete un oggetto che chiaramente cambia nel tempo. *Opzioni: cibi, fiori, castelli di sabbia, ecc.*
Potete discutere di questi oggetti con vostro figlio e sottolineate l'esperienza del bambino piuttosto che la conoscenza (quello che ha visto, sentito, sperimentato, ecc.).

Potete colorare, costruire, dipingere un oggetto, ecc.

Decidete i ruoli

State per fare un gioco di competizione con vostro figlio. Scegliete se interpretare voi stessi o assumere un altro ruolo.

Ruoli possibili: un giocattolo, l'oggetto scelto, il personaggio della lingua/del pensiero.

Impostate il compito

A turno, viaggiate o avanti o indietro nel tempo (nel futuro / nel passato). Dovreste descrivere che aspetto ha l'oggetto adesso.

COSTRUIRE

Costruite il dialogo

Mostrate come 'viaggiare' nel tempo (*Ora questa bottiglia del latte è piena a metà. Questa mattina era piena*). Non rigettate le risposte di vostro figlio – chiedete spiegazioni. Annuite se parlate di un particolare oggetto (*questo albero*) o di un oggetto del suo genere (*un albero in generale*). Decidete il 'periodo' in cui volete 'viaggiare'. Decidete quanto rapidamente gli oggetti cambiano. Quando ci sono dubbi, chiedete quando o per chi questa cosa è possibile. Provate a giocare con 3-5 oggetti.

Se vostro figlio è interessato: *Lasciate che vostro figlio rifletta sui cambiamenti di alcuni oggetti (per es. le verdure), messi in diversi ambienti e poi raffrontati tempo dopo.*

SITUAZIONE

Facciamo una gara? Chi vince?
Siamo i campioni! Vincerò io!
Giochiamo! A turno. È il mio turno.

GENERALE

Era... fa. Sarà... in futuro. Prima/poi. Ora, poi.
Com'era/è ... anni fa/fra ... anni? Che cosa è?
Che ne dici? Sei d'accordo?

Quanti anni hai? Tu eri lo stesso ieri/l'altra settimana?

SUPPORTO

Passato o futuro, sali a bordo della macchina del tempo.
Hai ragione. Bene. Ben fatto. Guarda qui.



Cosa vedi?
Torniamo indietro di ... giorni.
È cambiato? Perché?
Cosa sei tu ora?



Penso che...
Io sono (...) ora
Che aspetto ho?
Chi sei tu?



Quanto tempo?
Quanto rapidamente cambia?



Penso che...
Cosa hai detto?

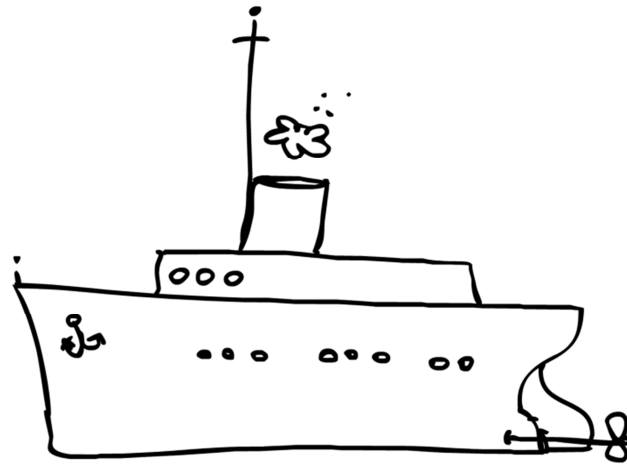
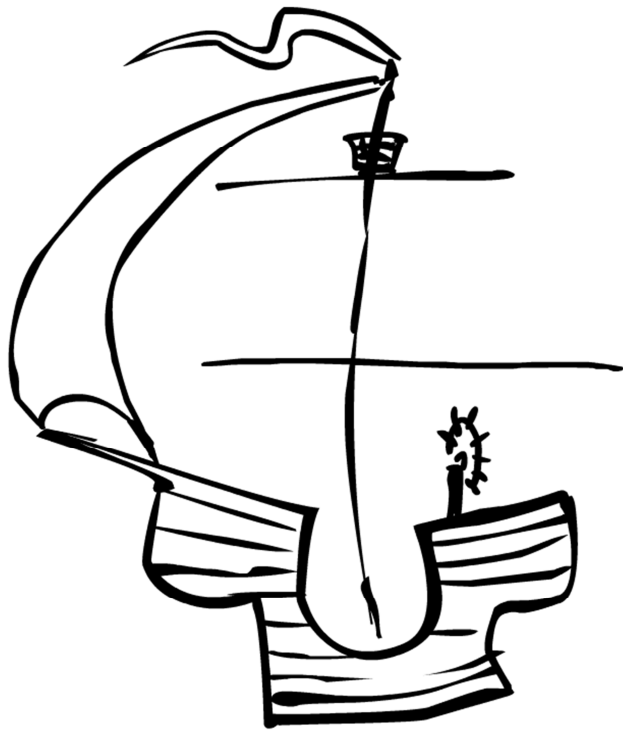


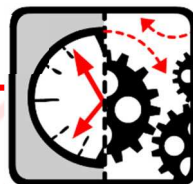
Come fai a saperlo?
Quanto rapidamente?
Come fai a conoscere il suo



Io ero (un'automobilina nel negozio)
Come fai a conoscere il suo futuro?







INIZIO

Pensate a un oggetto che cambia nel tempo.
Non parlatene con vostro figlio, ma fate in modo che sia lui a indovinare.

Decidete i ruoli
Potete impersonare voi stessi o 'diventare' l'oggetto a cui avete pensato. L'attività è più facile se introduce il mediatore nel gioco (*un giocattolo o un oggetto vicino a voi*). Il mediatore può parlare la lingua obiettivo.

Impostate il compito
Chiedete a vostro figlio di indovinare di chi state parlando, dandogli tre informazioni sul suo stato attraverso il tempo (*prima io sono... Poi io sono... Infine io sono... Chi/cosa sono?*).

COSTRUIRE

Costruite il dialogo
Usate il mediatore per guidare vostro figlio nel suo pensiero. Se il bambino ha un'idea, il mediatore può aiutarlo a vedere cosa è/non è possibile controllando quello che già si conosce dell'oggetto e questa idea che avete trovato. Ricordate che l'obiettivo non è solo indovinare, ma anche aiutare vostro figlio a capire come le cose cambiano attraverso il tempo.

Se vostro figlio è interessato:
Fate in modo che vostro figlio conduca il gioco e faccia attività simili lui stesso. Offritevi di aiutare vostro figlio a creare giochi di questo tipo quando le situazioni lo permettono (per es. quando si va in auto, quando si cucina, ecc.).

SITUAZIONE

Prima è un ... Poi, è un... Infine è un ... Cosa è?

GENERALE

Era ... fa. Sarà... in futuro. Prima/poi. Ora/dopo.

Come sarà/era fra ... anni/... anni fa? Cosa è?

Che ne dici tu? Sei d'accordo?

Quanti anni hai? Tu eri lo stesso ieri/l'altra settimana?

SUPPORTO

Passato o futuro, sali a bordo della macchina del tempo.

Hai ragione. Bene. Ben fatto. Guarda qui. È cambiato?



Che altro può essere?
Prova di nuovo.
Che cosa era prima?
Cosa altro può essere?



Io penso che...
È
Può essere ...?



Che cosa era l'oggetto prima?
Che cosa era dopo?
Sai come si chiamano?



Puoi aiutarmi?
Era ...?
Cosa hai detto?



Allora cerchiamo qualcosa che è...
Quanto rapidamente?



Vediamo... Cosa può...
Pensi che potrebbe essere...?

