GUIDA DOCENTI

PIÙ SICURI CON SAM

SAM il POMPIERE

Scuola Channel

© 2017 Prism Art & Design Limited

MATTEL

Più sicuri con Sam

UN NUOVO PROGETTO DI EDUTAINMENT METTE IN GIOCO BAMBINI, INSEGNANTI E FAMIGLIE

Cari insegnanti,

Mattel è un'azienda da sempre orientata a fare dell'esperienza di gioco un momento divertente e costruttivo, sia per il bambino sia per il genitore, per il quale è indispensabile essere sicuro che i giochi della marca non espongano in nessun modo il proprio figlio ad alcun pericolo. Noi di Mattel da sempre siamo in prima linea per controllare ogni processo e monitorare ogni prodotto distribuito attraverso i canali di vendita. Non solo. Essendo un'azienda globale che lavora per il mondo dei bambini, abbiamo ritenuto indispensabile adottare un codice di condotta commerciale e un codice etico, nei quali viene privilegiato il valore della sicurezza in TUTTI i suoi aspetti.

Qualità e sicurezza sono alla base della nostra reputazione e la chiave del nostro successo commerciale: un patrimonio di grande valore, che alimentiamo e curiamo ogni giorno con il massimo impegno, a partire dal design, passando attraverso la produzione, i test e la distribuzione e operando per soddisfare e superare i requisiti di legge e le regole dell'industria.Una vera e propria priorità aziendale, alla quale dedichiamo energie e risorse per guadagnare e mantenere la fiducia dei consumatori, creando prodotti sempre più innovativi e attenti alla crescita dei bambini e sempre più affidabili e sicuri per i loro genitori.

Da questa filosofia aziendale è nata in Mattel Italia l'idea ad affidare una ricerca a Doxa kids per indagare presso le famiglie le esigenze di sicurezza dei bambini dai 3 ai 7 anni. I risultati emersi hanno confermato la nostra volontà di realizzare un progetto sull'educazione alla sicurezza per questa fascia di età. Una proposta di nuova concezione per affiancare gli insegnanti della Scuola dell'Infanzia e dei primi anni della Scuola Primaria e supportare il ruolo di genitori e famiglie, offrendo materiali e contenuti originali e coinvolgenti da utilizzare in classe e a casa. Facilmente fruibile in modo gratuito e protetto sulla piattaforma digitale Scuola Channel, il progetto guida insegnanti e genitori a far crescere nei piccoli la consapevolezza dei pericoli nelle situazioni a loro più familiari e delle regole per prevenirli nel rispetto della propria e altrui sicurezza.

Una corretta educazione alla vita è una missione nella società alla quale una grande azienda del giocattolo come Mattel vuole contribuire. Con lo spirito ludico, che ci contraddistingue e che è il motore dell'apprendimento, e con l'utilizzo di un personaggio autorevole per i bambini: ecco perché la figura del Pompiere – indicato dalla ricerca come figura di riferimento per genitori e bambini – incarnato tra i personaggi Mattel dal character Sam il Pompiere, è diventata naturalmente il testimonial tutor di questo progetto.

© 2017 Prism Art & Design Limited

COSA DICE L'INDAGINE DOXA KIDS SUL TEMA DELLA SICUREZZA NELLE FAMIGLIE ITALIANE.

Il progetto **Più sicuri con Sam** è partito da una ricerca realizzata da Doxa Kids, partner dell'iniziativa Mattel, con l'obiettivo di monitorare la percezione dei genitori di bambini dai 3 ai 7 anni sui maggiori rischi in cui possono incorrere i loro figli nei vari ambienti di vita e la loro opinione sulla tipologia di azioni educative da mettere in campo a casa e a scuola.

Il 79% dei genitori dichiara di essere molto preoccupato da almeno una situazione di pericolo: fra queste, emergono ustioni (26%) e ingestioni (21%) e, per i bambini più piccoli, spintoni e pericoli sulle scale.
Per quanto riguarda i temi sui quali ritengono più importante mirare le azioni educative sono in testa le ustioni (51%), l'elettricità (45%), quindi il pericolo di sporgersi da finestre e balconi (37%) e le possibili ingestioni dannose (35%), riferite in particolare ai bambini della scuola dell'infanzia.
La sicurezza negli ambienti non domestici viene considerata trasversale e dovrebbe riguardare attraversare la **strada** (68%) e come comportarsi nei **luoghi affollati** (50%). Fra gli elementi naturali che meritano la maggiore attenzione, c'è il **fuoco** (81%) seguito dall'**acqua** (52%), mentre fra gli ambienti si posizionano il **mare** (62%) e la **città** (60%), soprattutto per i genitori dei più piccoli.
Per i bambini di 3-6 anni si considera più rischiosa la bicicletta (44%) dello skate (40%) o dei pattini/roller (41%).

Il 67% ritiene che trasmettere le informazioni sui comportamenti sicuri ai figli sia compito dei genitori, la mamma in particolare, mentre il 56% concorda sull'individuare nella scuola lo spazio privilegiato in cui acquisire la consapevolezza dei pericoli, le conoscenze e comportamenti corretti. Secondo il campione intervistato, per essere più efficace questa missione dovrebbe coinvolgere i bambini in modo **ludico e collaborativo**, stimolando la creatività ma mantenendo l'**impostazione didattica**.
Ed è al **Pompiere** che la maggioranza assegna il ruolo istituzionale più autorevole e credibile per parlare ai piccoli dei pericoli e di come affrontarli in sicurezza: un ruolo che il character di Mattel è pronto ad assumere nel percorso di edutainment con tutta la sua carica di simpatia ed empatia.

© 2017 Prism Art & Design Limited

EDUCARE ALLA PREVENZIONE E ALLA SICUREZZA:

un'esperienza ricca di valori e divertimento

La scuola dell'infanzia e i primi anni della scuola primaria sono ambiti educativi dove la costruzione del sapere, del saper fare e del saper essere passa attraverso il **gioco**, la creatività, l'esplorazione.
Ed è da questi principi che parte la proposta educativa **Più sicuri con Sam**.

Imparare a riconoscere un pericolo, distinguendo l'azione che lo rende tale, a comprenderne le possibili conseguenze negative e quindi a identificare con quali comportamenti si possono evitare o prevenire non è banale per un bambino. Soprattutto se si tratta di ambienti a lui familiari, che quindi non richiamano la giusta attenzione. Né tantomeno è trascurabile il senso di inquietudine e paura che possono nascere dal comprendere i rischi che si corrono tutti i giorni.

Il progetto permette a insegnanti ed educatori di affrontare il tema della sicurezza con un **approccio ludico**, che coinvolge i bambini trasformando elementi negativi come i pericoli in elementi di gioco, con cui confrontarsi serenamente. Nello stesso tempo l'abbinamento giochi interattivi online e attività ludiche in classe, da un lato promuove l'**alfabetizzazione digitale** dei piccoli, dall'altro rafforza l'azione didattica nei suoi **traguardi formativi**. Traguardi che riguardano le competenze di salute e sicurezza, indicate nei curricoli dei due gradi scolastici, attraverso un processo di apprendimento che tocca la **dimensione valoriale** e l'acquisizione di competenze di **cittadinanza attiva**.

L'importanza delle regole, la solidarietà e cooperazione, l'impegno nel portare a termine un compito, l'autonomia nel saper fare da sé ma anche nel saper chiedere aiuto, il prendersi cura e la responsabilità nei confronti di se stessi e degli altri, ma anche il rispetto degli animali e della diversità sono tutti valori che entrano in gioco esplorando attivamente i pericoli e i comportamenti di prevenzione proposti nel progetto.
Le attività ludiche che compongono il percorso offrono agli insegnanti l'occasione di realizzare un'esperienza divertente e stimolante, in cui guidare i bambini nell'osservazione, esplorazione, riflessione, condivisione dei pericoli degli ambienti quotidiani, attivando le loro capacità e accompagnandoli a scoprire e interiorizzare regole e comportamenti di sicurezza. Con l'aiuto del personaggio Sam il Pompiere, mediatore educativo della proposta e la collaborazione delle famiglie.

Gli obiettivi educativi generali

- ***riconoscere i pericoli in diverse situazioni di vita***
- ***identificare i comportamenti per evitarli o per affrontarli in sicurezza***
- ***sviluppare una capacità di previsione***
- ***interiorizzare comportamenti sicuri per proteggere se stessi, gli altri e l'ambiente***

© 2017 Prism Art & Design Limited

LE COMPETENZE DI SICUREZZA

Nei curricoli della scuola dell'infanzia e del primo biennio delle scuole primarie sono presenti competenze specifiche e traguardi formativi legati al tema della salute e sicurezza che si connettono alle **competenze chiave di salute e sicurezza**:

- Riconoscere il rischio, il pericolo, il danno; valutare il rischio, il pericolo, il danno; gestire il rischio, il pericolo, il danno; prevenire il rischio, il pericolo e il danno.
- Agire responsabilmente e proteggere sé; agire responsabilmente e proteggere gli altri; agire responsabilmente e proteggere l'ambiente.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Competenze chiave di salute e sicurezza
SCUOLA DELL'INFANZIA	
L'alunno vive pienamente la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una nuova autonomia nella gestione della giornata	**Riconoscere il rischio, il pericolo, il danno; valutare il rischio, il pericolo, il danno; gestire il rischio, il pericolo, il danno; prevenire il rischio, il pericolo e il danno** **Agire responsabilmente e proteggere sé; agire responsabilmente e proteggere gli altri; agire responsabilmente e proteggere l'ambiente**
L'alunno riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	
L'alunno controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento	
SCUOLA PRIMARIA	
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti	**Riconoscere il rischio, il pericolo, il danno; valutare il rischio, il pericolo, il danno; gestire il rischio, il pericolo, il danno; prevenire il rischio, il pericolo e il danno** **Agire responsabilmente e proteggere sé; agire responsabilmente e proteggere gli altri; agire responsabilmente e proteggere l'ambiente**
Agisce rispettando i criteri base di salute e sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico	
Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la salute e sicurezza nei vari ambienti di vita	

© 2017 Prism Art & Design Limited MATTEL

IL PERSONAGGIO GUIDA

Sam il Pompiere, simpatico protagonista della serie TV insieme alla sua squadra e agli abitanti di Ponty Pandy, gioca un ruolo fondamentale nel progetto, sia come facilitatore di apprendimento sia come agente di motivazione. Innanzitutto, incarna una figura istituzionale di riferimento per i piccoli, vissuta come modello di eroe buono e rassicurante. Ma sono le sue caratteristiche a renderlo particolarmente idoneo a sintonizzarsi sulle onde di simpatia dei bambini: sveglio e sempre attento, affronta pericoli e risolve situazioni di emergenza con calma e coraggio, aiutando gli altri. Non sgrida o impone, piuttosto accompagna a capire come è più sicuro agire, con semplicità e immediatezza.

Seguendo le sue avventure e ritrovandolo nei giochi online sulla piattaforma Scuola Channel, i bambini più o meno piccoli ricevono quindi una serie di sollecitazioni cognitive ed emotive fondamentali per l'educazione alla sicurezza: il saper affrontare senza paura ma con razionalità i pericoli, l'importanza di conoscere le regole di sicurezza e di rispettarle, il saper chiedere aiuto e la capacità di aiutarsi l'un l'altro come una bella squadra.
Messaggi che, grazie al rapporto empatico che si sviluppa nei confronti del personaggio, vengono interiorizzati facilmente, insieme a valori civile e sociali, quali l'amicizia, l'impegno, il rispetto degli altri e dell'ambiente, solidarietà e cooperazione.

© 2017 Prism Art & Design Limited

I GIOCHI INTERATTIVI:

tutti pronti ad allenarsi?

Ma come ci si allena a diventare esperti di pericoli? Il ricco menù di giochi interattivi messo a disposizione online da **Più sicuri con Sam** è la divertente palestra in cui diventare piccoli Sam il Pompiere. Suddivisi per fasce di età, dai 3 ai 5 anni e dai 6-7 anni, i giochi si presentano con i format più vicini all'esperienza e alle abilità di questa fascia di età: ***memory, drag&drop, puzzle, gioco di sequenza temporale***.

Ognuno con le proprie specifiche modalità, i giochi offrono un campo in cui mettere alla prova una serie di **capacità cognitive, motorie ed espressive**, indispensabili alla crescita globale del bambino, ma anche a sviluppare quelle digitali, altrettanto importanti. Tutto ciò, accompagnandolo in modo facile e intuitivo a riconoscere e individuare i pericoli in situazioni domestiche o in altri ambienti quotidiani, come il parco, la strada, le gite..., a imparare quali sono i comportamenti scorretti e quelli sicuri.

A fare da tutor in ogni gioco, c'è sempre Sam il Pompiere, pronto a invitare al gioco, a complimentarsi quando lo si completa correttamente, una presenza rassicurante e simpatica che favorisce l'immedesimazione e rafforza l'apprendimento.
E poi, al termine di ogni format interattivo, le **Pillole di sicurezza**, da leggere o ascoltare tutti insieme con voi insegnanti o a casa con mamma e papà, per memorizzare piacevolmente le regole fondamentali per muoversi e crescere più sicuri.

I giochi interattivi si prestano a essere utilizzati come preparazione al percorso e nel suo sviluppo: richiamando quanto esplorato (e imparato) in ognuno di essi, si incoraggiano i bambini a essere attivi e a sentirsi protagonisti nelle attività educative da realizzare in sezione o in classe.

© 2017 Prism Art & Design Limited

DA 3 A 5 ANNI

I PERICOLI... A CASA - Memory

Una pentola sul fuoco, l'accendino, le scale, il flacone detersivo, un cane... Si cerca la coppia e intanto o dopo, si può identificare bene il soggetto rappresentato e chiedersi dove lo si trova in casa. È pericoloso? Sì, no, perché? Chi indovina? E se pensiamo alla casa, quali altri oggetti vengono in mente, della cucina, del bagno, della cameretta...? Si possono disegnare e poi ripetere il gioco delle domande, cogliendo l'occasione per guidare i bambini a distinguere fra ciò che è pericoloso e ciò che può diventarlo se lo si avvicina nel modo scorretto.

I PERICOLI... AL MARE - Memory

Il sole, i braccioli, l'onda, la bandiera rossa, il granchio... Ci si immerge nell'ambiente di vacanza per trovare, di coppia in coppia, i pericoli visibili o nascosti. Ogni immagine è uno stimolo, dal quale partire alla scoperta di ciò che dà tanto piacere, ma con il quale occorre rapportarsi in modo prudente: il sole è bello, ma... può provocare scottature, la bandiera rossa cosa significa? E il granchio, è così divertente metterlo nel secchiello, ma se ci metto sopra il piedino... Ogni spunto è buono per "mettersi in situazione" e ricordare la propria esperienza al mare e riviverla insieme, elencando elementi e situazioni per individuare insieme le azioni più sicure.

© 2017 Prism Art & Design Limited

IN GITA ALLA FATTORIA! - Puzzle

Il puzzle in 8 pezzi nello scenario familiare ai bambini - la gita alla fattoria didattica – presenta 5 situazioni-azioni pericolose da individuare. Se non lo si affronta a scuola, lo si può stampare per poi procedere a esplorarlo insieme per individuare nella scena chi si comporta scorrettamente: il bambino che non sta in fila?, quello che lancia un sasso nello stagno?... Perché? Si ricordano insieme le regole del muoversi ordinatamente in gruppo, a scuola e nelle uscite didattiche, spiegandone semplicemente le ragioni. Ma è anche una buona occasione per interrogarsi insieme su come è bene comportarsi con gli animali.

SICURO, SÌ O NO? - Drag&drop

12 card con soggetti “a rischio” e “di sicurezza” da riconoscere e da trascinare nel basket con la faccia di Sam il Pompiere, se sono situazioni sicure, o nel basket con la luce dell’allarme, se sono situazioni pericolose. Un bel gioco cognitivo che può diventare, stampando le card, lo spunto per diverse attività: ci si diverte a raccontare per ogni oggetto la propria esperienza “Io in auto con la mamma,...”, “Una volta anch’io mi sono fatto male correndo con la forbicina”,...; si disegnano o si elencano altre card situazioni che sono venute in mente e si gioca tutti insieme a riconoscerle e a metterle nel cestino SÌ o nel cestino NO.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Da 6 a 7 anni

S.O.S. CASA! - Memory

6 coppie da trovare, 6 pericoli da interpretare: il memory chiama i bambini, dopo aver accoppiato gli elementi uguali, a riflettere su quale rischio possono rappresentare. Dal phon, alla finestra, al bicchiere, alle tanto amate stelline scintillanti, alle prese sovraccariche. Quale azione ci mette in pericolo con questi oggetti? Stampando le figure e invitando gli alunni a mettersi nei panni di Sam il Pompiere, si gioca a dare la giusta risposta e a trovare tutti gli altri pericoli nascosti in casa. E perché non disegnare altre coppie di oggetti domestici e giocare tutti insieme a un memory tutto fatto da noi?

SICURI PER STRADA! - Memory

La sfida è trovare le 6 coppie che riguardano l'ambiente stradale. Alcune sono rischiose, come le buche o le pozzanghere, altre di sicurezza, come il semaforo e le strisce pedonali, tutte rappresentano elementi a cui prestare la massima attenzione. Si gioca, sempre stampando le tessere, a esprimere le regole di sicurezza legate a questi elementi e a elencare i pericoli che possono derivare dal loro mancato rispetto. Poi, creando in classe una situazione di strada, ci si diverte a interpretare il pedone, il passeggero, il bambino in monopattino, eseguendo i comportamenti corretti. E chi sbaglia, ripete!

© 2017 Prism Art & Design Limited

TUTTI AL PARCO! - Puzzle

Un puzzle di 12 tessere che riproduce la scena del parco dove si va a giocare: una volta completato, ci sono 7 situazioni-azioni di pericolo da individuare. Sul puzzle stampato, in classe, ci si sfida a individuarle: sarà il bambino che attraversa il vialetto senza guardare, o quello che agita un bastone davanti al viso del suo compagno o ancora quello che si mette in bocca un fungo? Quali pericoli corrono? Perché? E ancora, ripensiamo alle nostre giornate ai giardini: ci siamo comportati così qualche volta? Ci si confronta, si racconta e, intanto, si interiorizzano i comportamenti sicuri.

CACCIA ALLE PAROLE... DI SICUREZZA! - Fotoquiz

10 vignette da osservare ben bene per completare poi la parola con 3 lettere mancanti che le rappresenta: ci si aiuta con le 5 lettere alla rinfusa poste lì accanto, fra cui scegliere quelle da trascinare nella posizione corretta. Una volta completate e ricevuti i complimenti di Sam il Pompiere, è il momento di analizzare ogni figura: è pericoloso? È uno strumento sicuro? Si trova in casa o...? Ognuno propone la propria versione della regola da abbinare a uno degli oggetti. Poi, insieme, si leggono le pillole di sicurezza, tutte in rima. E, per finire in bellezza, perché non mettere anche le nostre regole in rima?

© 2017 Prism Art & Design Limited

Per tutti

PRIMA O DOPO?

Il gioco per i più e meno piccini è mettere nel giusto ordine temporale una serie di 3 inquadrature, estrapolate da 3 video Sam il Pompiere: 3 riguardano l'attraversamento della strada, 3 la pentola sul fuoco e 3 una presa sovraccarica. Massima concentrazione e attenzione per individuare in ognuna la sequenza dell'azione, accompagnati dai simpatici amici di Ponty Pandy. E, una volta trovata, sarà un'azione indimenticabile!

Andiamo a vedere Sam il Pompiere!

Vedere in azione Sam il Pompiere è sempre una bella avventura e un grande esempio: nella sezione Videogallery del progetto su www.scuolachannel.it c'è una piccola rassegna di 6 video di Sam il Pompiere, tutti da vedere e rivedere, sottolineando i momenti più importanti dal punto di vista educativo: una piccola gallery che diventa un ideale supporto per animare il percorso in classe.

GLI ALTRI MATERIALI:

Il percorso coinvolge attivamente i genitori riservando loro la **Guida Famiglie** che introduce i genitori al percorso sviluppato in classe e agli obiettivi educativi, offrendo suggerimenti e consigli per continuare a casa quanto appreso in classe, con il buon esempio e con piccole attività da condurre facilmente nel quotidiano.
A tutti, insegnanti e famiglie, è dedicato **Il decalogo sulle regole della prevenzione**, un utile e colorato strumento da stampare e utilizzare a casa e a scuola per ricordare in ogni momento insieme ai bambini l'esempio di Sam il Pompiere sulla sicurezza.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Come condurre in classe l'esperienza ludico-educativa

Più sicuri con Sam mette a disposizione di voi insegnanti un percorso di attività ludico-educative da sviluppare in modo semplice nel quotidiano scolastico, a partire dall'utilizzo dei giochi interattivi online come preziosi strumenti di apprendimento e coinvolgimento.
Affrontare il delicato tema dei pericoli e della prevenzione con i bambini **dai 3 ai 7 anni** merita una grande attenzione pedagogica a cui il progetto fornisce strumenti e modalità innovative ma allineate alle pratiche didattiche di questi due gradi di scuola.
Le attività in cui è articolato il percorso sono pensate per guidare i bambini nella loro voglia di conoscere e sperimentare attraverso la dimensione ludica e mettendo in gioco le loro esperienze e il loro vissuto. Per tradursi in un'esperienza significativa ed efficace, abbracciano l'aspetto **cognitivo, motorio ed espressivo**, mobilitando diversi linguaggi e diverse capacità, sollecitano il confronto e la relazione, incoraggiano l'**autonomia** e il senso di **responsabilità**.

Il menù qui proposto suddivide per comodità le esperienze per tipologia di ambienti, casa, mare, strada, ambienti aperti, ma solo con l'obiettivo di facilitarvi nella composizione di un **percorso personalizzato**, adatto alle esigenze della classe e del curricolo e alla sinergia con altri interventi realizzati a scuola.
Per ogni esperienza è segnalata la fascia di età, ma tutte si prestano ad essere condotte e fruite ad ognuno dei due diversi livelli di scolarizzazione, privilegiando l'apprendimento attraverso la scoperta e la motricità nella scuola dell'infanzia e l'aspetto della verbalizzazione e della scrittura per il primo biennio della scuola primaria.
Si tratta di esperienze aperte all'approfondimento e alla **modulazione**, in cui gli stimoli e gli esempi di sviluppo offerti rappresentano una traccia che permette di volta in volta una libera interpretazione, seguendo con la dovuta regia la curiosità dei bambini e gli spunti che ne nascono.

Le proposte prevedono materiali di normale utilizzo scolastico e, in alcuni casi, la stampa di tessere e scenari dei giochi online (memory, del drag&drop e dei puzzle), utilissimi nel supportare e animare le attività con l'aiuto delle immagini e della presenza dei personaggi del mondo di Sam il Pompiere, e anche utilizzandole per creare nuovi giochi.
Sono presenti anche riferimenti ad alcuni episodi del cartoon Sam il Pompiere che, se possibile visionare a scuola, rinforzeranno la motivazione dei bambini e il loro entusiasmo.

© 2017 Prism Art & Design Limited

PERICOLI IN CASA

Età 3-5 anni

Lo riconosco!

GIOCO COGNITIVO

OBIETTIVI

- *riconoscere alcuni oggetti/situazioni pericolose presenti in casa*
- *collegare gli oggetti pericolosi agli spazi della casa in cui possono essere presenti*
- *apprendere il nome degli oggetti/agenti possibile fonte di pericolo*

Una volta scaricate e stampate le tessere del gioco online MEMORY 1 "I PERICOLI... A CASA!", l'insegnante le mostra, ad una ad una, ai bambini seduti in circolo intorno a lei: i bambini di volta in volta dicono il nome all'oggetto mostrato. Per ogni tessera, si accompagnano i bambini attraverso domande e risposte a esplorare il pericolo: ad esempio la pentola sul fuoco, "La pentola è... (sul fuoco) in... cucina. La mamma ci sta preparando qualcosa di buono! Che voglia di guardare cosa c'è dentro! Ci avviciniamo o chiediamo alla mamma cosa sta preparando? Sì? No? Perché? Gradualmente si indaga insieme la fonte del pericolo: è la pentola? È il fuoco che la scalda e la rende bollente. Cosa succede quando si tocca qualcosa di bollente? È già successo a qualcuno in casa? Cosa è successo? Si ascoltano le esperienze dei bambini e si concorda insieme una regola per non farsi male: quando c'è una pentola sul fuoco, non ci si avvicina. Il fuoco è un pericolo. I bambini disegnano ora la situazione di pericolo o colorano la tessera.

Si ripete, a piacere, l'attività guidata per ogni tessera del memory.
La stessa attività può essere declinata con le tessere del MEMORY 2 "I PERICOLI... AL MARE!" e con quelle del gioco ONLINE drag&drop "SICURO, SÌ O NO"?

Si può proporre la visione del filmato "Cadetti in cucina" nella videogallery Scuola Channel, in cui i quattro piccoli amici di Ponty Pandy mostrano come bisogna comportarsi quando qualcosa bolle in pentola... e, naturalmente, Norman è il solito combina guai e spetterà a Sam il Pompiere il compito di spiegare ai bambini i comportamenti sicuri.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 6-7 anni

A caccia di pericoli!

GIOCO COGNITIVO

OBIETTIVI

- *individuare gli oggetti/agenti fonti di pericolo in ambiente domestico*
- *riconoscere l'azione pericolosa collegata ad ogni agente individuato*
- *identificare l'azione/comportamento di sicurezza relativa ad ogni situazione pericolosa*

Si creano su alcuni banchi o sul pavimento delle aree che rappresentano i diversi ambienti domestici: cucina, bagno, cameretta... Si invitano quindi i bambini a disegnare su un foglietto di carta oggetti/situazioni pericolose, a partire da quelle esplorate nei giochi online, introducendo eventualmente l'attività con una ricognizione guidata ai pericoli. Dopo aver messo i fogliettini piegati in una scatola, a turno ognuno ne pesca uno e identifica l'oggetto/situazione rappresentato: per rafforzare l'apprendimento, il bambino può far indovinare agli altri il nome dell'oggetto, scrivendo sulla lavagna la lettera iniziale e qualche altra lettera. A parola indovinata, l'alunno esprime perché, a suo parere, l'oggetto è pericoloso e lo posiziona nell'ambiente giusto. Gli altri intervengono per correggerlo o per aggiungere altri pericoli connessi a quella situazione.

Una volta che tutti i fogliettini sono stati collocati correttamente, ci si sofferma in ogni ambiente, cercando altri elementi: "pensiamo alla... cucina? Manca qualche oggetto pericoloso? Quale? Perché?". Si disegnano gli elementi trovati in questa seconda ricognizione e, a gruppi, i bambini disegnano un ambiente della casa, incollando le immagini dei relativi pericoli, ritagliate dai foglietti e colorate, segnalandole con un simbolo di pericolo (un punto esclamativo, un'esclamazione, o... a piacere).
Su un grande cartellone si incollano tutti gli ambienti della casa per realizzare così un bellissimo poster sulla sicurezza domestica.

Il gioco può essere proposto su diverse tipologie di ambiente, a seconda dell'argomento sul quale si voglia sensibilizzare gli alunni.

© 2017 Prism Art & Design Limited
MATTEL

Età 3-5 anni

"Acqua... fuochino... FUOCO!"

GIOCO MOTORIO

OBIETTIVI

- ***riconoscere alcuni oggetti/situazioni pericolose legate alla presenza del fuoco***
- ***collegare gli oggetti pericolosi agli spazi della casa in cui possono essere presenti***

Si divide la classe in due gruppi: uno farà la parte dei "bambini in pericolo", l'altra quella dei "pompieri".
L'insegnante insieme ai bambini sceglie un oggetto presente nell'aula da trasformare in una pentola piena di acqua bollente (per esempio un cesto di pastelli o un giocattolo). I bambini "in pericolo" devono girare per la "cucina", toccando i vari oggetti che trovano intorno.
Il gruppo dei pompieri deve stare molto attento ai movimenti dei bambini: finché stanno lontani dalla pentola, il gruppo griderà "ACQUA". Se qualcuno si avvicina, gli altri diranno "FUOCHINO". Se uno dei bambini tocca la pentola, i "pompieri" gridano "FUOCO" e il bambino esce dal gioco.
Poi, a rotazione, si cambiano i ruoli e il luogo dove posizionare la pentola: il gruppo dei pompieri diventa quello dei bambini in pericolo e, al contrario, quello dei bambini in pericolo prende il posto dei pompieri.
Al termine, tutti insieme si riflette sui pericoli derivanti dal fuoco, per identificare quali oggetti hanno a che fare con il fuoco (fiammiferi, accendini,...) in casa e fuori casa ed elaborare una regola per non correre pericoli.

Il gioco può avere anche delle **varianti**: al posto della pentola si possono "trasformare" i materiali della classe in tutti gli oggetti pericolosi della casa: le forbici o i coltelli, le prese elettriche, il ferro da stiro o il forno...

© 2017 Prism Art & Design Limited
MATTEL

Età 6-7 anni

La catena di parole

GIOCO COGNITIVO

OBIETTIVI

- *individuare e verbalizzare i pericoli legati al fuoco*
- *aumentare il repertorio lessicale*
- *elaborare regole di sicurezza per non correre questi rischi*

Nel setting che si preferisce, tradizionale o con i bambini seduti in circolo, si dà il via al gioco: l'insegnante nomina una categoria di oggetti pericolosi, per esempio oggetti che bruciano o scottano. Dà a un bambino un oggetto a piacere, pallina o gomma, che dovrà passarlo ad un altro bambino, dicendo il nome di un oggetto della categoria chiamata, per esempio fiammifero. Il bambino destinatario deve passarlo a sua volta a un compagno, dicendo il nome di un altro oggetto che può bruciare, per esempio le stelline scintillanti. Se nomina un oggetto di un'altra categoria, o riesce a correggersi, spiegando perché ha sbagliato, oppure esce dal gioco.

Al termine di ogni giocata, si analizzano insieme gli oggetti nominati, cercando di razionalizzare quando sono fonte di pericolo e il modo più sicuro di utilizzarli.
Il gioco può essere replicato a piacere con diverse categorie di pericoli (taglio, caduta,...): ogni ciclo di gioco vedrà i suoi vincitori che saranno nominati esperti di una o più categorie di pericoli e che terranno una piccola "lezione" al gruppo classe.

I pericoli legati al fuoco sono spesso protagonisti degli episodi di Sam il Pompiere: fuochi d'artificio, fiammiferi e lanterne cinesi: Lavori di casa, Fuochi d'artificio e Lanterne cinesi presentano molti stimoli interessanti per animare una "lezione" sul fuoco e sui suoi rischi.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 3-5 anni >Età 6-7 anni

Che scossa!

GIOCO COGNITIVO/MOTORIO

OBIETTIVI

- ***riconoscere il pericolo legato alle interazioni con le prese di corrente***
- ***prendere consapevolezza del rischio della scossa e della folgorazione***

Si guarda una delle prese elettriche presenti nell'aula, stimolando i bambini a interrogarsi sulla loro funzione e a raccontare cosa sanno di questi dispositivi o dell'elettricità. Si introduce quindi il rischio legato all'elettricità: La corrente elettrica è una magia! Fa funzionare un sacco di apparecchi e le lampadine che illuminano le case... ma può essere pericolosa! Qualcuno in casa vostra ha mai preso la scossa? Si raccontano le esperienze.

Si disegna quindi su un cartoncino una presa elettrica a muro e lo si appende con una piccola cordicella a un bambino che avrà il ruolo di toccare a sua scelta uno dei compagni, mentre questi girano liberamente per il salone e cercano di evitarlo. Ogni volta che un compagno viene toccato, finge di tremare e si lascia cadere a terra.
Sfidandosi a elencare insieme tutti i dispositivi che hanno un filo elettrico e una spina, si ricorda che non si gioca mai con le spine e con gli apparecchi elettrici e che elettricità e acqua sono nemici. Per questo occorre fare attenzione quando si è in bagno: sempre mani e piedi asciutti mentre ci si asciuga i capelli con il phon e mai appoggiarlo su una superficie bagnata o vicino all'acqua.

Il gioco può proseguire così: i bambini in fila o in cerchio, uno accanto all'altro e dandosi la mano, fanno finta di essere un lungo filo della corrente elettrica. L'insegnante dà i segnali: "Dita!", "Acqua!" "Piedi bagnati!"... e i bambini fanno finta di avere la tremarella, alternandoli a velocità crescente con comandi a piacere ai quali i bambini rispondono rilassandosi e facendo la ola.

Per esplorare tutti i pericoli legati all'elettricità nella videogallery di Scuola Channel si possono proporre le pillole "Presa sovraccarica" ed "Elettricità" oppure, in rete, guardare l'episodio Babbo Natale in mare in cui la presa sovraccaricata di spine delle decorazioni natalizie provoca un incendio nel negozio di Norman.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 3-5 anni

Occhio ai veleni!

GIOCO COGNITIVO/MOTORIO

OBIETTIVI

- ✔ *conoscere il rischio di maneggiare o bere sostanze che non si conoscono*
- ✔ *distinguere le sostanze tossiche da quelle innocue*
- ✔ *riconoscere i simboli di pericolo presenti sui flaconi di uso domestico*

Sul tavolo vengono posizionate tante bottiglie e flaconi vuoti tutti colorati e di varie dimensioni: alcune sono bottigliette d'acqua, succhi di frutta o bibite, altri sono flaconi di detersivi e prodotti per la casa, che avranno portato da casa, ben lavati, i genitori.
Si fa finta di essere in coda al bar o a una festa: l'insegnante chiede ai bambini quale bibita desiderano e fa scegliere loro la bottiglia. Ogni bambino ha il compito di osservare con cura la bottiglia prima di scegliere. Si chiede: "Riconosci questa bottiglia? Secondo te cosa contiene?" Se un bambino non fa attenzione e "sceglie" la bottiglia pericolosa, l'insegnante ferma il gioco con un gesto al quale i bambini devono esclamare "Pericolo!" e mette da parte la bottiglia.

Man mano che il gioco procede, si isolano le bottiglie pericolose e a fine gioco si analizzano: "Quale forma hanno? Che simbolo c'è sull'etichetta?", guidando i bambini a ricordare dove li vedono in casa, a indovinare a cosa servono... Si invita quindi a disegnare i relativi simboli e per ognuno si spiega il significato. "Tutti i prodotti che la mamma utilizza per la pulizia della casa contengono veleni e sostanze pericolose per la salute: non solo non bisogna berle, ma neanche toccarle, perché fanno malissimo alla pelle, o annusarle." Si ricorda anche la regola generale per cui non si maneggiano bottiglie o non si bevono liquidi che non si conoscono.

Variante: si posizionano tutte le bottiglie/ flaconi per terra e poi due ceste, una aperta con un simbolo smile e una chiusa con il simbolo del punto esclamativo: i bambini devono prendere le bottiglie/flaconi e correre a metterle nella giusta cesta. Si memorizza così il concetto che i flaconi contenenti sostanze pericolose devono essere chiusi.

Età 6-7 anni

Per i bambini più grandi, dopo la prima parte del gioco, si invitano i bambini a leggere le parole scritte sull'etichetta, oltre a riprodurre i simboli presenti.
Con i bambini più grandi si può cogliere l'occasione per rafforzare l'esercizio motorio: per esempio, associando al raggiungimento delle ceste diversi movimenti, come un piccolo slalom, un saltello su un piede, una giravolta dopo aver riposto il flacone nella cesta...

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 3-5 anni >Età 6-7 anni

Animali e pericoli

GIOCO COGNITIVO

OBIETTIVI

- *comprendere che gli animali temono i pericoli come noi*
- *sviluppare rispetto ed empatia nei confronti degli animali*
- *acquisire la capacità di sapersi avvicinare in modo corretto agli animali*

Partendo dalla suggestione dello scenario IN GITA ALLA FATTORIA, da stampare e scaricare dalle risorse online e dalle esperienze vissute, si identificano gli animali presenti per poi indovinare quelli non rappresentati: le galline, i maialini, le capre, i cani, i gatti, gli uccellini... Si gioca a mimarli, facendone i versi e poi disegnandoli sullo scenario.
"Gli animali sono i nostri amici e, come noi, temono i pericoli. Ma quali? Se li spaventiamo, per esempio, o facciamo loro un dispetto, come tirare un sasso... Spiegando ai bambini che ogni animale è unico e speciale, proprio come noi, e ha le sue caratteristiche, ci si sofferma a richiamarne qualcuna.

"Anche gli animali che abbiamo in casa, cani, gatti o criceti hanno le loro paure e per difendersi dai pericoli reagiscono tutti in modo diverso: facciamo degli esempi? Si invitano i bambini a raccontare qualche reazione degli animali che conoscono: il gatto che si nasconde sotto il letto o che graffia, il cane che mugola o che morde, il criceto squittisce, ... Si accompagna quindi la riflessione su quali nostri comportamenti possono provocare queste reazioni: tirare la coda al gatto, essere maneschi con il cagnolino, stringere troppo il criceto fra le mani,... oppure a volte un abbraccio troppo forte, oppure gridare o fare un gesto improvviso fa sentire il nostro amico in pericolo e allora ci graffia, ci morde o ringhia e... ci spaventa.

Proviamo a creare insieme ai bambini delle regole di sicurezza per non far sentire in pericolo gli animali domestici e per avvicinarsi a loro con un comportamento corretto che non mette in pericolo noi. Poi, si può realizzare un decalogo da portare a casa oppure con i bambini più grandi un calendario in cui per ogni mese si inserisce una foto di pet e un consiglio.

Gli animali, domestici e non, sono protagonisti indiscussi di moltissimi episodi di Sam il Pompiere: Vedere Rosso, Il salvataggio del porcellino d'india, Norman e il cagnolino e Il concorso degli animali domestici offrono, per esempio, interessanti spunti di discussione sul comportamento degli amici a quattro zampe e sul giusto rapporto da instaurare con loro.

© 2017 Prism Art & Design Limited

PERICOLI IN AMBIENTI APERTI

Al mare

Età 3-5 anni>Età 6-7 anni

Bambini e pesciolini

GIOCO MOTORIO

OBIETTIVI

- ✔ *riconoscere i rischi collegati ai diversi livelli di acqua*
- ✔ *identificare il comportamento più sicuro in relazione all'elemento acqua (mare)*

Dopo aver affrontato o ricordato il gioco online MEMORY 2 "I PERICOLI... AL MARE!", si richiama l'esperienza vissuta del bagno al mare. Come si fa il bagno sicuri? Si indossano i braccioli? Qualcuno è mai andato sott'acqua e ha bevuto? Si raccolgono i racconti dei bambini e le loro emozioni.

Facciamo allora finta di essere al mare! Si dividono quindi i bambini in due gruppi: i "pesciolini" e i "bambini in vacanza". Con l'aiuto del nastro adesivo di carta o di altri materiali si delineano tre zone del salone o della palestra: la spiaggia, l'acqua bassa e l'acqua alta. Quando l'insegnante, o un altro bambino a turno, dice "Spiaggia!" solo i "bambini in vacanza" possono correre verso la spiaggia, mentre i pesciolini rimangono fermi. Al contrario quando l'insegnante dice "Acqua bassa!" possono muoversi tutti. Ma quando dice "Acqua alta!", possono andarci solo i pesciolini.
I bambini possono poi divertirsi a disegnare il mare con strisce di azzurro più chiaro vicino alla spiaggia e più scure per l'acqua alta. A parte si disegnano pesciolini di tutti i colori e bimbi con e senza braccioli, che i più grandicelli possono ritagliare. Poi si gioca a posizionarli correttamente sul disegno: se la posizione è giusta, si incolla la figura, verbalizzando perché i pesciolini possono nuotare nell'acqua alta o perché il bimbo senza braccioli non può entrare in acqua.

Con i più grandi si avvia un'attività di riflessione, ponendo domande stimolo sulle regole di sicurezza al mare: stare troppo al sole, spingersi in acqua, allontanarsi dai genitori, non fare attenzione a conchiglie taglienti e granchi, non entrare in acqua se ci sono molte meduse. E, per finire in bellezza, si scrivono tutte le riflessioni su fogliettini che si incolleranno su un cartone grande, tutto colorato blu, per farne un originale memorandum "Un mare di sicurezza".

La spiaggia o la piscina di Ponty Pandy sono teatro di molte situazioni pericolose in cui è sempre meglio sapere come comportarsi: negli episodi "Cadetti in piscina" nella videogallery su Scuola Channel o Una giornata al mare, Finché la barca va sul web, sono presenti numerosi riferimenti ai pericoli e alle situazioni di rischio legati all'elemento dell'acqua, da analizzare insieme e commentare...

© 2017 Prism Art & Design Limited

Al parco giochi

Età 3-5 anni

Mi muovo sicuro?

GIOCO MOTORIO

OBIETTIVI

- *capire che i nostri movimenti vanno eseguiti con attenzione all'ambiente e agli altri*
- *apprendere a guidare i propri movimenti in modo corretto e sicuro*
- *sviluppare la motricità generale e la capacità di orientarsi nello spazio*

Dopo aver disposto nel salone alcune attrezzature morbide (materassini, cesti, birilli...), si invitano i bambini a muoversi in libertà, come se fossero in un bel parco giochi, correndo, camminando, saltando, nel salone. Se si crea un sottofondo musicale, si favorisce la capacità di muoversi in modo più fluido e rilassato. Interrompendo la musica e il gioco, si chiede: "Qualcuno ha urtato qualcun altro o qualcosa? Qualcuno stava per inciampare?...". Si dispongono le attrezzature più vicine tra loro in modo da creare minor spazio per il movimento.

Si ripete il gioco con delle regole: ogni volta che qualcuno sta per urtare un compagno o una delle attrezzature, ci si ferma. Come bisogna muoversi per evitare di scontrarsi o di urtare qualcosa? Cosa succede quando "succede"?
Riflettendo insieme, si invitano i bambini a evocare esperienze di movimento e gioco vissute in cui qualcuno è caduto perché non guardava dove metteva i piedi, o è stato spinto, o..., facendo emergere le loro considerazioni sulle conseguenze e ipotesi sui comportamento da adottare per evitarle. Si condivide il fatto che per muoversi sicuri, occorre prestare attenzione a ciò che ci circonda, persone come i compagni o i pedoni per strada o gli animali o cose come mobili o attrezzature.

Al termine ognuno disegna una situazione di pericolo vissuta e tutti insieme uno scenario in cui ambientarle per farne un puzzle con cui giocare.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 6-7 anni

Il gioco del mimo

GIOCO ESPRESSIVO

OBIETTIVI

- *riconoscere le situazioni/i comportamenti pericolosi*
- *individuare i comportamenti di sicurezza*

Dopo aver giocato al puzzle online, a turno due bambini escono dalla classe e concordano un'azione pericolosa da far indovinare agli altri. Rientrati in classe, i due mimano la scena, cercando il più possibile di renderla comprensibile: un bambino in bicicletta che investe qualcuno, un bambino in equilibrio su qualcosa e un altro che lo spinge, un bimbo che imita un animale e l'altro che gli fa un dispetto.... Il bambino che indovina la situazione, si sceglie un compagno e insieme mimano per gli altri il comportamento corretto in quella situazione.

Alla fine di ogni scenetta, i bambini spettatori applaudono se pensano che il comportamento mimato sia corretto o si segnalano per interpretare quello che ritengono tale.
Infine si verbalizzano le motivazioni per cui una situazione/comportamento è più o meno pericoloso, quali possono essere le conseguenze negative e quali le regole di prevenzione.

La realizzazione di un piccolo spettacolo, da costruire con tutte le scenette interpretate e ben rodate, sarà un prodotto finale gratificante per i bambini e per i genitori che si sentiranno più coinvolti nel percorso.

L'insegnante può assegnare un ambiente a cui ispirarsi e variarlo di volta in volta in modo da far esplorare sempre nuove situazioni e pericoli.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Per strada

Età 3-5 anni

Il gioco delle zebre

GIOCO MOTORIO

OBIETTIVI

- *riconoscere il significato dei segnali del semaforo*
- *individuare il comportamento corretto per attraversare la strada*

Prima di cominciare il gioco, si verbalizza insieme l'esperienza quotidiana dell'attraversamento della strada: "Come la si attraversa insieme alla mamma o al papà? A cosa servono le strisce pedonali? Cosa indicano i colori del semaforo?". Dopo aver dato spazio ai racconti dei bambini, si propone il gioco di simulazione: con delle corde o strisce di stoffa si creano nel salone delle strisce pedonali. Si assegnano quindi i ruoli: l'insegnante fa il semaforo, utilizzando dei cartellini rossi, verdi e gialli; un gruppo di bambini impersona i pedoni e si dispone da un lato del salone, davanti alle strisce e l'altro gruppo impersona le auto che hanno il compito di correre più o meno velocemente sulla strada perpendicolare alle strisce. I bambini-pedone devono attraversare sempre a due a due, mano nella mano, per simulare la coppia bambino-genitore e la regola di dare sempre la mano all'adulto. In base al segnale dell'insegnante rivolto ora ai bambini pedoni, ora ai bambini-auto, ci si ferma o si attraversa oppure, nel caso delle auto, si avanza "brum, brum!".

Alternare i gruppi di volta in volta e far interpretare il semaforo ad ogni bambino a turno, raccomandando di eseguire i giusti movimenti di rotazione del busto e della mano con il cartellino verso i pedoni o verso le auto. E se qualcuno non rispetta i segnali, cosa succede? C'è uno scontro! I bambini coinvolti escono dal gioco per un turno. Lo stesso se il semaforo sbaglia a dare il segnale!

Alla fine si riesamina insieme il gioco per stabilire l'importanza delle regole per muoversi sicuri per strada e si crea su un grande cartoncino una strada con le strisce pedonali, il semaforo e i bambini che danno la mano a mamma e papà.

Età 6-7 anni

Si propone il gioco in palestra, ma ai pedoni viene assegnato il compito di guardare a sinistra a destra e poi ancora a sinistra prima di attraversare, facendo prima indovinare ai bambini la ragione di questa regola. Dopo un confronto sulle regole da rispettare, si crea su un cartoncino una sorta di piccolo story-board, dove si disegnano passo passo i comportamenti da eseguire nell'attraversamento.

Nella videogallery di Scuola Channel la spiegazione sul comportamento corretto nell'attraversare la strada è affidata a Norman aiutato come sempre da Sam il Pompiere nell'episodio "Norman attraversa la strada".

© 2017 Prism Art & Design Limited

TUTTI I PERICOLI

Età 3-5 anni

Parole "pericolose"!

GIOCO MOTORIO

OBIETTIVI

- ***riconoscere i nomi delle conseguenze negative legate ai pericoli***
- ***sviluppare la capacità motoria ed espressiva***

Si richiamano in classe, dopo aver affrontato i giochi interattivi online, i pericoli e le conseguenze legati ai diversi ambienti e situazioni di vita. Si concordano quindi insieme movimenti associati a ciascuna conseguenza: l'insegnante poi elenca in sequenza, prima più lentamente e poi più velocemente, mentre i bambini devono interpretare con il gesto stabilito. Si fanno alcuni giri di prova in modo che i bambini riescano a memorizzare i movimenti, sollecitando anche a interpretare con la mimica facciale.

Per esempio:
"Scossa" e i bambini tremano tutti, come percorsi da un brivido
"Caduta" e i bambini si lasciano cadere a terra
"Bruciatura" e i bambini soffiano sulle manine
"Taglio" e i bambini scuotono una mano e dicono "Ahi!"

© 2017 Prism Art & Design Limited
MATTEL

Età 3-5 anni>Età 6-7 anni

Cosa può succedere?

GIOCO COGNITIVO/MOTORIO/ESPRESSIVO

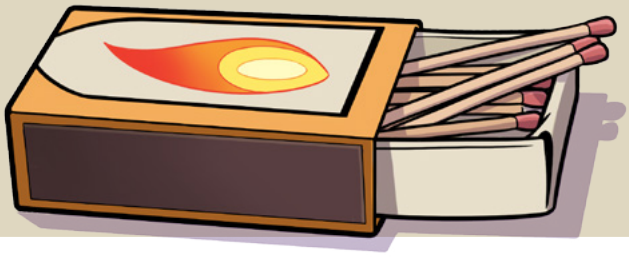
OBIETTIVI

- *sviluppare il lessico*
- *verbalizzare le conseguenze di pericolo collegandole ai principali oggetti/fattori fonti di pericolo*
- *collegare gli oggetti/fattori fonti di pericolo alle conseguenze dannose*

L'insegnante elenca una serie di pericoli e i bambini devono completare la frase.
Con l'acqua si può... (scivolare)
Con l'acqua alta si può... (annegare)
Con il fuoco ci si può... (scottare)
Con l'elettricità si può... (prendere la scossa)
Con i coltelli e le forbici ci si può... (tagliare)
Sulle scale si può... (cadere)
Senza caschetto si può... (battere le testa)

Una volta completato il gioco, l'insegnante ripete le frasi e i bambini le mimano tutti insieme. Poi si può creare insieme una filastrocca, che l'insegnante scriverà su un cartellone: a gruppi, i bambini più piccoli e più grandicelli, disegnano situazioni e decorazioni per farne un bellissimo poster da appendere in salone.

Per i bambini più grandi, l'attività può proseguire con un gioco di associazione in cui l'insegnante o un bambino a turno nomina un pericolo e i bambini rispondono con il nome della conseguenza: coltello... taglio, fuoco... bruciatura o ustione, elettricità... scossa, ...



© 2017 Prism Art & Design Limited MATTEL

Età 3-5 anni >Età 6-7 anni

Sicuri? Si fa così!

GIOCO MOTORIO/ESPRESSIVO

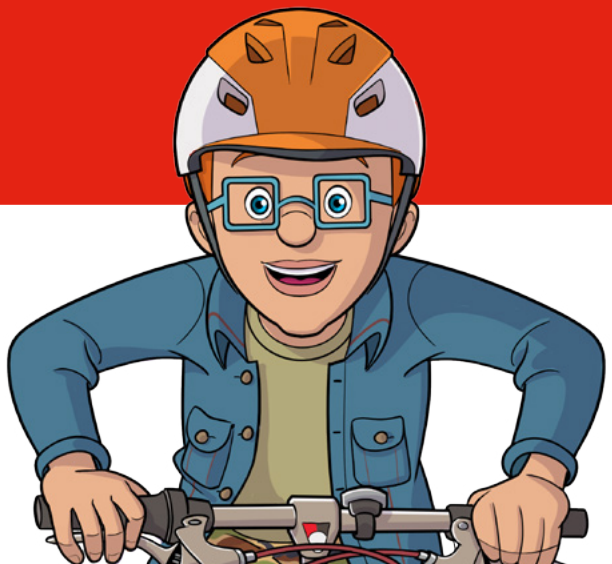
OBIETTIVI

- ✔ *Memorizzare azioni di sicurezza collegate a diversi ambienti e situazioni*
- ✔ *Sviluppare la coordinazione motoria, il senso del ritmo e la creatività*

L'insegnante elenca in sequenza una serie di azioni in diversi ambienti e i bambini rispondono a piacere con i movimenti spontanei che associano a ciascuna situazione: andare in bici, mettersi al sole, andare in gita, attraversare la strada...
Dopo aver lasciato spazio alla libera espressione, si ripete il gioco con la consegna di muoversi "in sicurezza", concordando insieme movimenti associati a diverse situazioni.

Per esempio:
"Tutti in bici" e i bambini mimano il gesto di mettersi il caschetto
"Tutti al sole" e i bambini, a due a due, fanno finta di spalmarsi la crema solare
"Tutti in gita" e i bambini si dispongono ordinatamente in fila
"Tutti al mare" e i bambini fanno finta di infilarsi i braccioli
"Tutti per strada" e i bambini, a due a due, si danno la mano
"Tutti in auto" e i bambini fanno finta di allacciarsi le cinture
...
L'insegnante elenca le diverse situazioni in sequenza, prima più lentamente e poi più velocemente.
Da questo gioco si può creare insieme un piccolo spettacolo "mimato", da interpretare a suon di musica (classica, rap, ...), esercitandosi ad andare a tempo e tutti in sincronia. Se poi lo si riprende, ne si può fare un divertente video da pubblicare sul sito della scuola o da mostrare ai genitori.

L'episodio "Norman mette il casco", nella videogallery di Scuola Channel, è utilissimo per richiamare e memorizzare la buona regola di indossare in caschetto come indispensabile strumento di protezione in bicicletta.



© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 6-7 anni

Amici o Nemici

GIOCO COGNITIVO/ESPRESSIVO

OBIETTIVI

- ***acquisire il concetto di pericolo legato all'interazione con un oggetto/elemento***
- ***favorire il senso di responsabilità nei confronti dei pericoli***

Si introduce il concetto di pericolo, sottolineando come in ogni ambiente di vita sono i nostri comportamenti, cioè il nostro modo di interagire con ciò che ci circonda, a creare il rischio di farsi male o di far male agli altri. Gli oggetti o gli elementi non sono in sé sempre pericolosi e anzi hanno una funzione utile nella vita di ogni giorno. Sappiamo fare queste distinzioni?

Si danno istruzioni per creare ognuno su un proprio foglio una tabella a tre colonne, la prima con l'intestazione "Elemento", la seconda con uno smile, la terza con un punto esclamativo o altro simbolo di pericolo: su quella di sinistra si disegna l'oggetto o l'elemento e si scrive sotto il nome, in quella centrale si scrive quando o perché è utile, in quella di destra quando o perché è pericoloso. Per cominciare si può cominciare a inserire nella tabella oggetti/situazioni delle tessere stampabili dei memory online e del puzzle, poi man mano ogni bambino aggiunge quelli che gli vengono in mente, pensando al proprio quotidiano (casa, mare, sport, strada...).

Insieme si crea una grande tabella sulla lavagna o sulla LIM, suddividendo i pericoli in gruppi omogenei per ambiente o tipologia.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Età 6-7 anni

Favole da... reinventare

GIOCO COGNITIVO

OBIETTIVI

- *individuare i pericoli*
- *sostenere la capacità di comprensione dei testi*
- *sviluppare la creatività e la capacità di elaborazione*

Richiamando le favole più conosciute dai bambini, classiche e moderne, se ne selezionano alcune, fra le preferite dai bambini, da rileggere in più riprese o una sola su cui concentrare il lavoro.
Per cominciare si guidano i bambini a individuare nella storia i passaggi in cui i personaggi sono alle prese con pericoli e ad analizzare come li affrontano. Per fare un esempio, si può citare la favola dei I tre porcellini, in cui è molto facile individuare l'imprudenza dei 2 porcellini che non costruiscono la casa con materiali resistenti e invece la capacità di prevenzione del terzo.

Poi si assegna a gruppi la sfida a trasformare la favola, seminando nuovi elementi fonte di pericolo, nuove azioni imprudenti o buoni comportamenti di sicurezza da parte dei personaggi. Ogni gruppo fa le sue proposte che vengono di volta in volta discusse.
Vengono votate quindi le migliori idee che vengono disegnate o scritte. A conclusione si racconta insieme la favola nella nuova versione.

In alternativa si può giocare a pescare 6 tessere stampate dei memory online e, divisi in due gruppi, sfidarsi a inventare una favola con gli elementi rappresentati dalle tessere pescate. Ogni gruppo crea la sua e poi, con disegni e con la LIM, se ne possono realizzare delle versioni da pubblicare online o da interpretare in uno spettacolo per la scuola.

© 2017 Prism Art & Design Limited

Insieme a Sam il Pompiere, anche in famiglia

I temi della prevenzione e della sicurezza dei bambini rivestono per genitori un'importanza prioritaria, come confermato anche dalla ricerca Doxa kids, da condividere con la scuola. Una condivisione di responsabilità educativa, sollecitata anche dalle Indicazioni nazionali del MIUR, che nel progetto **Più sicuri con Sam** viene valorizzata e facilitata per creare un'azione formativa efficace e coerente. Attraverso la piattaforma Scuola Channel, il progetto offre un ambiente sicuro che **mette al centro il bambino** come soggetto attivo di apprendimento e in dialogo con risorse differenziate i due contesti educativi che lo affiancano nella crescita.

I giochi interattivi online, da affrontare a casa insieme a un genitore o a scuola, rappresentano un campo di allenamento molto coinvolgente per il bambino, che rispetta la sua **autonomia di apprendimento** e favorisce lo scambio dei contenuti nell'ambiente scolastico e in quello domestico. Se molte situazioni di gioco e di attività riguardano la casa e momenti di vita extrascolastici, è a scuola che le si rivivono e analizzano ludicamente grazie alle esperienze del percorso e, nello stesso tempo, è in famiglia che si rafforzano con una speciale relazione affettiva. I bambini hanno così una doppia, ma unitaria, opportunità di sperimentare, elaborare, trasferire concetti di sicurezza, sentendosi incoraggiati e rassicurati da messaggi convergenti o gratificati nel poter mostrare a scuola o a casa cosa hanno imparato o, anche, a diventare loro stessi promotori di buone pratiche di prevenzione, emulando l'eroe Sam il Pompiere.

Nella **Guida famiglie**, i genitori trovano uno strumento informativo per condividere il percorso sulla prevenzione dei pericoli dove, a una serie di suggerimenti per "mettere a prova di sicurezza" l'ambiente domestico, si aggiungono spunti ludici per coinvolgere i propri figli: ogni momento quotidiano dà l'occasione per dare un esempio di buona pratica, da una qualsiasi situazione domestica, inclusa la relazione con i pet, all'attraversamento della strada, al comportamento al mare o ai giardini. A volte basta un piccolo gioco per attivare i bambini su un pericolo, a volte un invito per sollecitare una riflessione sul perché è più sicuro agire in un certo modo: tanti piccoli gesti da vivere con il gusto del gioco e della scoperta per far sentire i bambini protagonisti della prevenzione e della sicurezza.

© 2017 Prism Art & Design Limited

PIÙ SICURI CON SAM

Una divertente esperienza formativa da vivere a scuola e a casa per diventare piccoli esperti di sicurezza

Il progetto vi aspetta su Scuola Channel per:

- affrontare il tema della sicurezza nella scuola dell'infanzia e nel primo biennio della scuola primaria, attraverso una serie di **contenuti ludico-digitali** e un percorso educativo da gestire in autonomia, aperto alla didattica multimediale e alle potenzialità formative dell'edutainment.

- condurre un'azione didattica in cui l'approccio ludico dei giochi online e offline facilita l'**apprendimento attivo**, il raggiungimento di **competenze di sicurezza** e cittadinanza attiva e potenzia le abilità da conquistare nei diversi campi di esperienza e nelle discipline. Grazie all'interazione ludica con i giochi digitali, gli alunni esplorano e sperimentano, divertendosi, diverse situazioni di pericolo e sicurezza, mettendo in gioco le loro capacità cognitive, motorie ed emotive.

- sviluppare un percorso educativo in modo **flessibile e personalizzato**, con il sostegno di risorse digitali gratuite accessibili a tutti gli stili di insegnamento.

- avere a disposizione una **piattaforma digitale protetta** dedicata ai bambini, alla scuola e alle famiglie dove interagire in sicurezza ma anche condividere, collaborare, dare visibilità ai lavori e alle buone pratiche realizzate in classe. Grazie a queste possibilità, si migliora l'azione educativa partecipata: i bambini condividono a casa l'attività ludico-educativa e favoriscono così un positivo raccordo fra docenti e genitori.

www.scuolachannel.it

© 2017 Prism Art & Design Limited

Materiale stampabile

Alcune delle **attività ludico-educative** da condurre **in classe** (pag. 14) utilizzano le **tessere** dei **giochi interattivi**. Eccole di seguito in versione stampabile.
Le tessere sono anche state concepite come materiale da **stampare e colorare**.

© 2017 Prism Art & Design Limited

3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

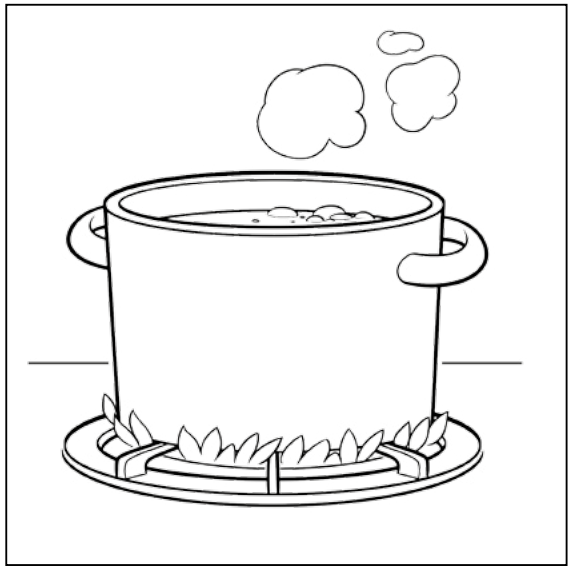
STAMPA
Ritaglia
COLORA

3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

Cane

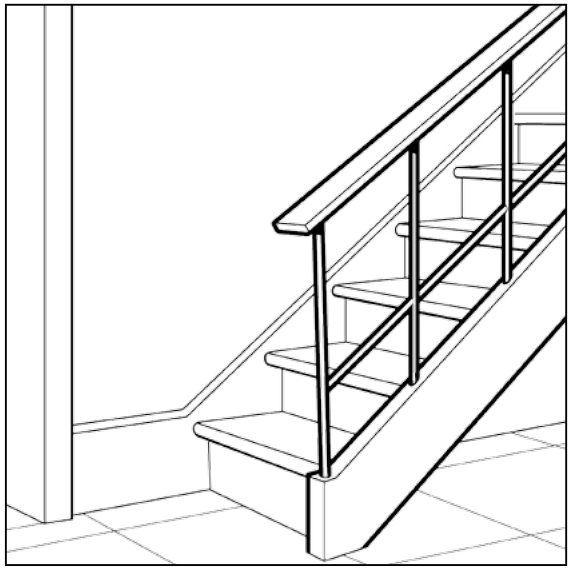
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

Pentola



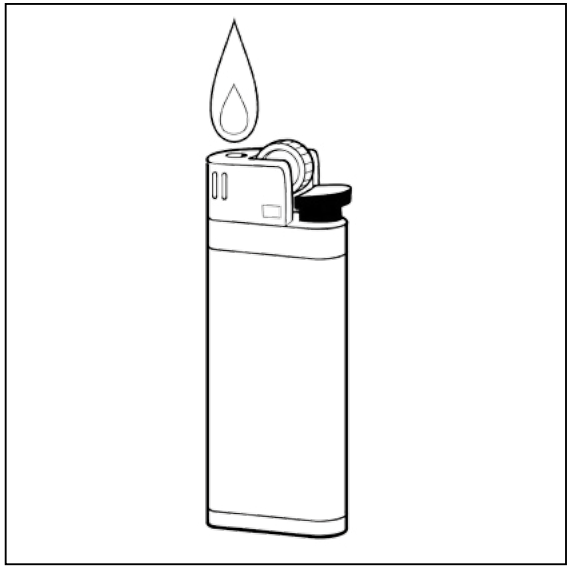
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

Scale



3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

Accendino



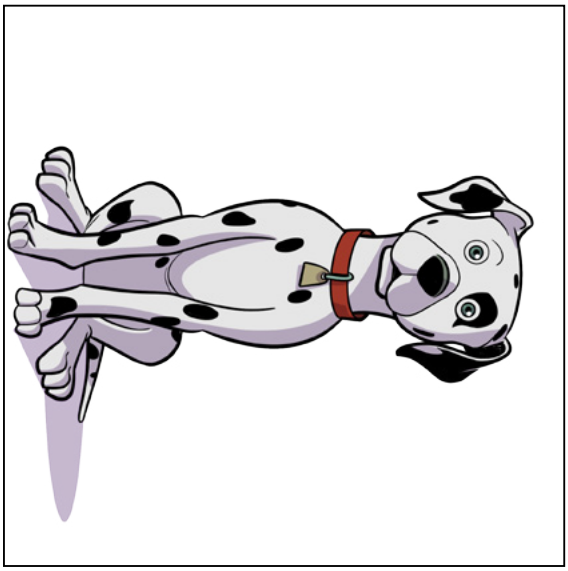
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

Flacone

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

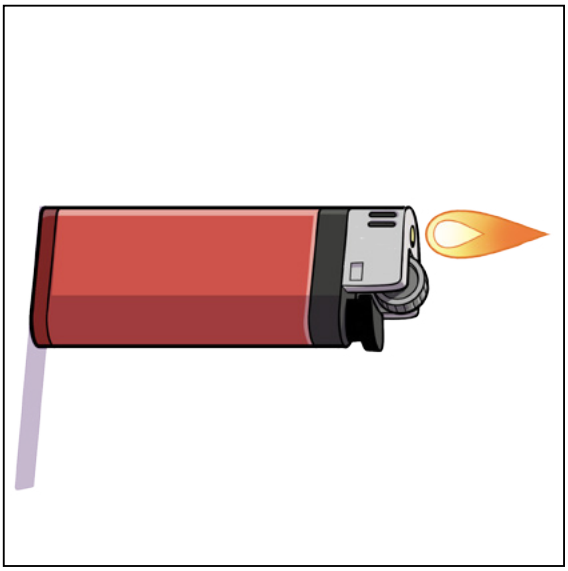
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli a casa

3-5 ANNI MEMORY
I pericoli a casa



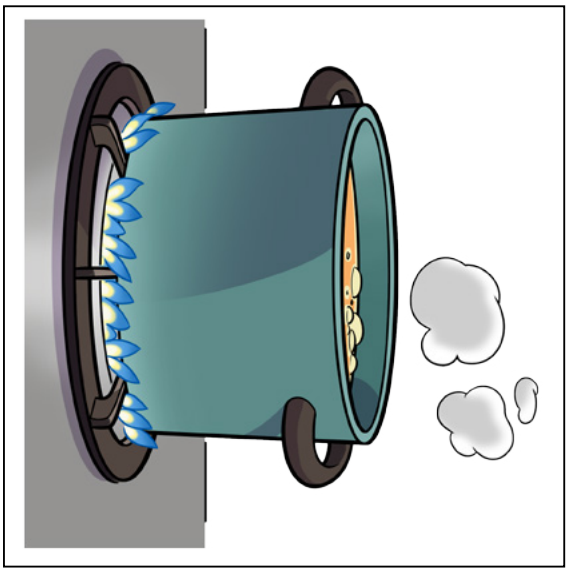
Cane

3-5 ANNI MEMORY
I pericoli a casa



Accendino

3-5 ANNI MEMORY
I pericoli a casa

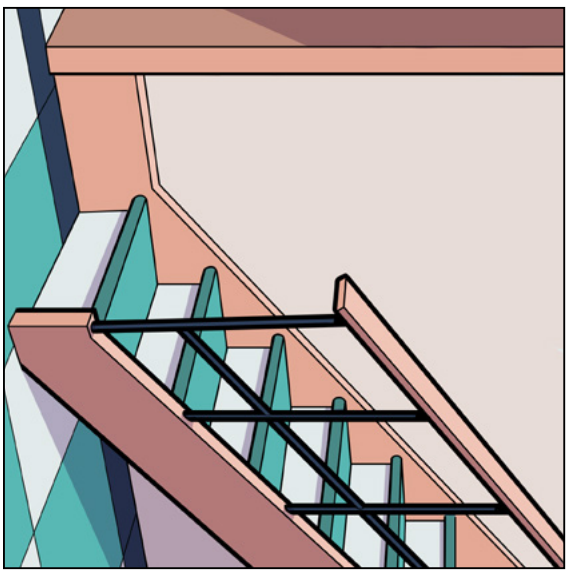


Pentola

3-5 ANNI MEMORY
I pericoli a casa

Flacone

3-5 ANNI MEMORY
I pericoli a casa



Scale

3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

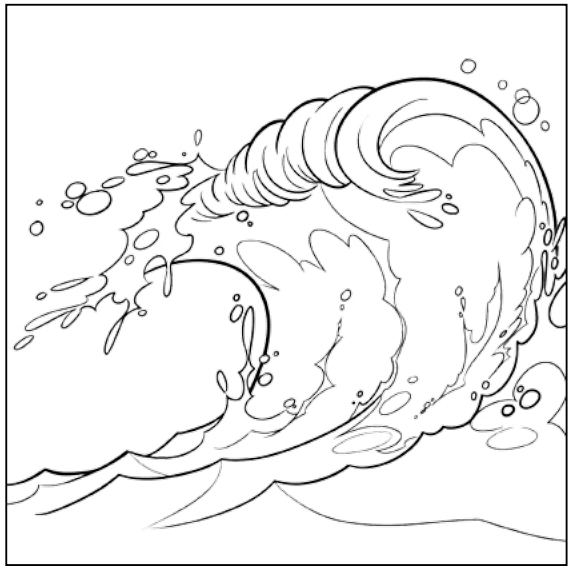
STAMPA
Ritaglia
COLORA

3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

Braccioli

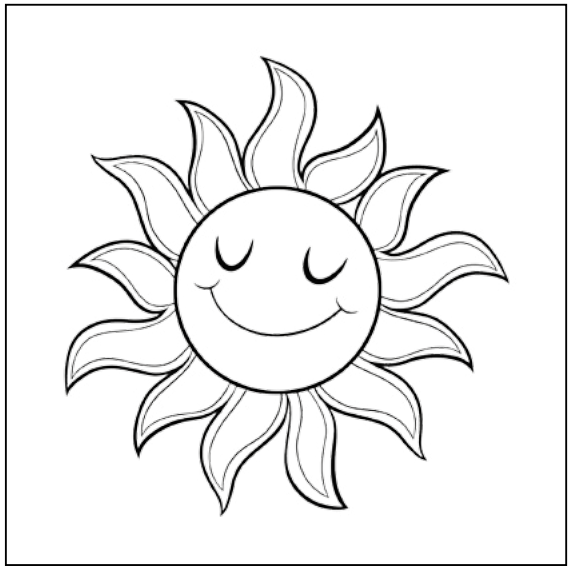
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

Onda



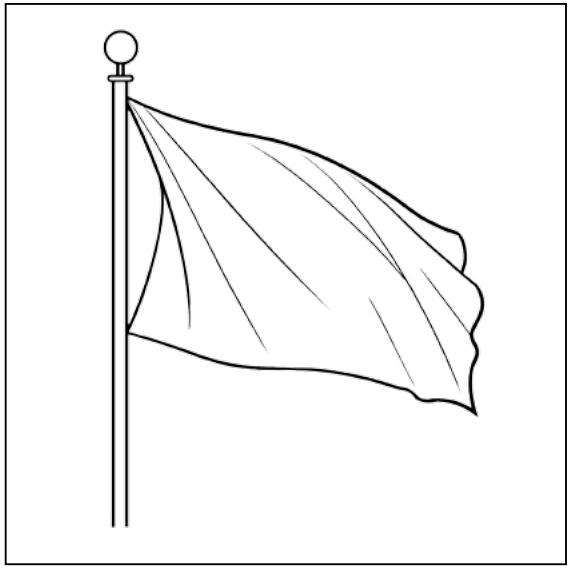
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

Sole



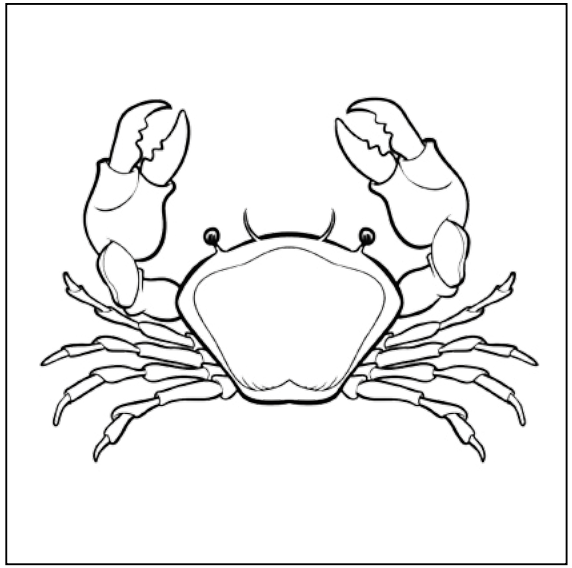
3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

Bandiera



3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

Granchio

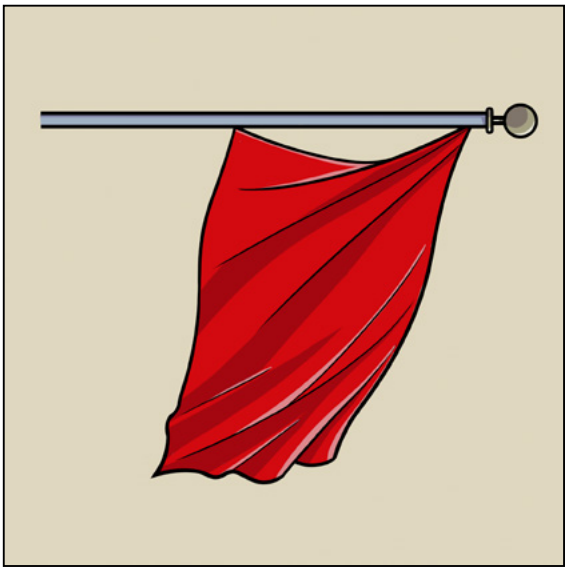


STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

3-5 ANNI
MEMORY
I pericoli al mare

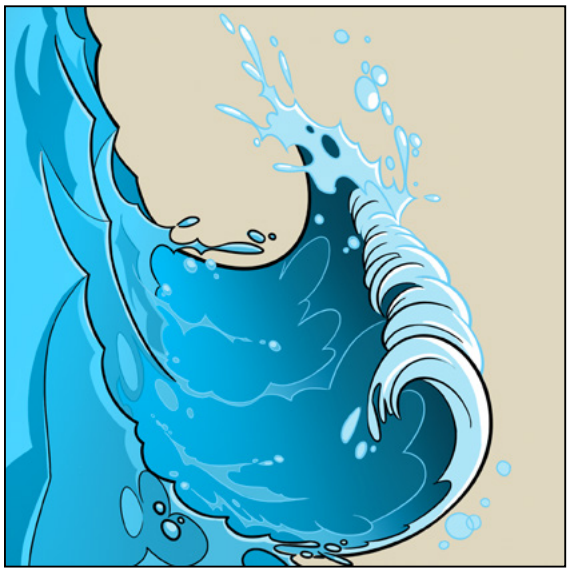
3-5 ANNI MEMORY I pericoli al mare

Braccioli



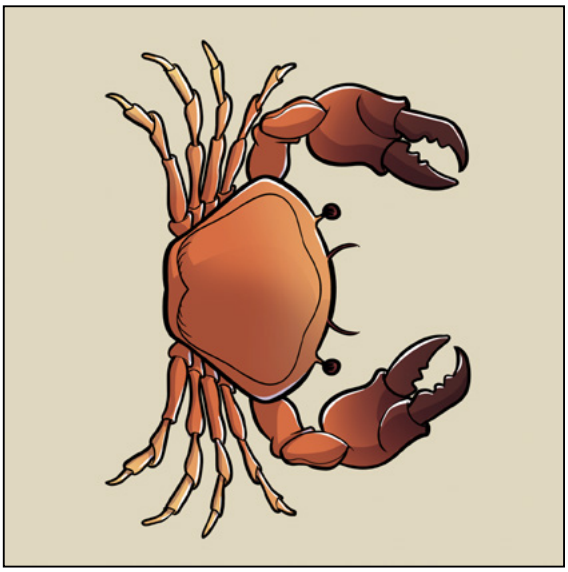
3-5 ANNI MEMORY I pericoli al mare

Bandiera



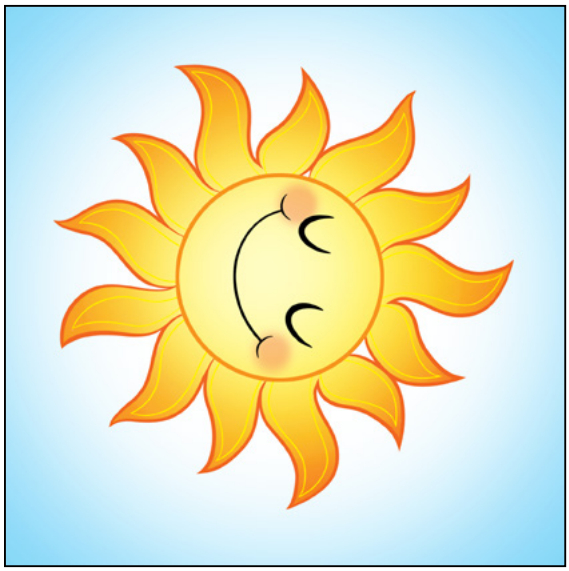
3-5 ANNI MEMORY I pericoli al mare

Onda



3-5 ANNI MEMORY I pericoli al mare

Granchio



3-5 ANNI MEMORY I pericoli al mare

Sole

STAMPA
Ritaglia
COLORA

3-5 ANNI

PUZZLE

In gita alla fattoria

STAMPA
Ritaglia
COMPONI

3-5 ANNI

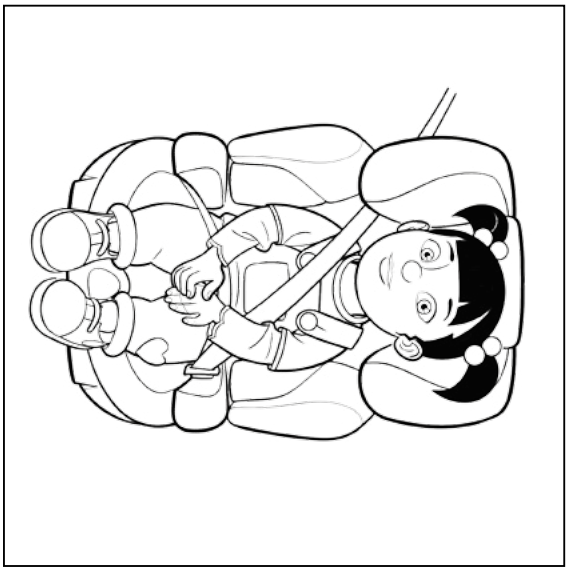
PUZZLE

In gita alla fattoria

STAMPA
Ritaglia
COLORA

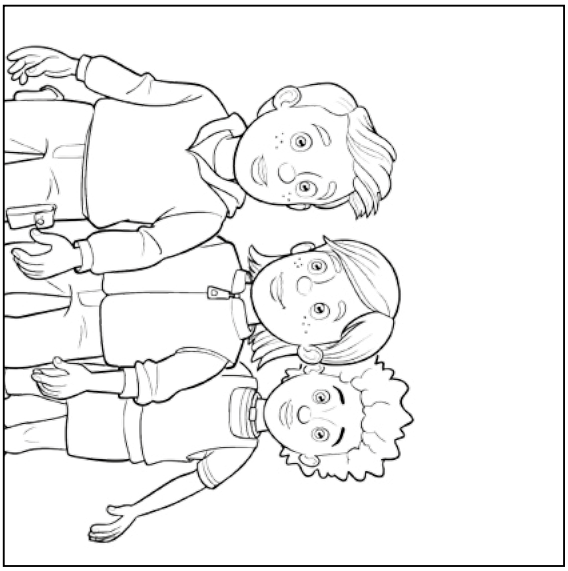
3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?



Seggiolino

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?

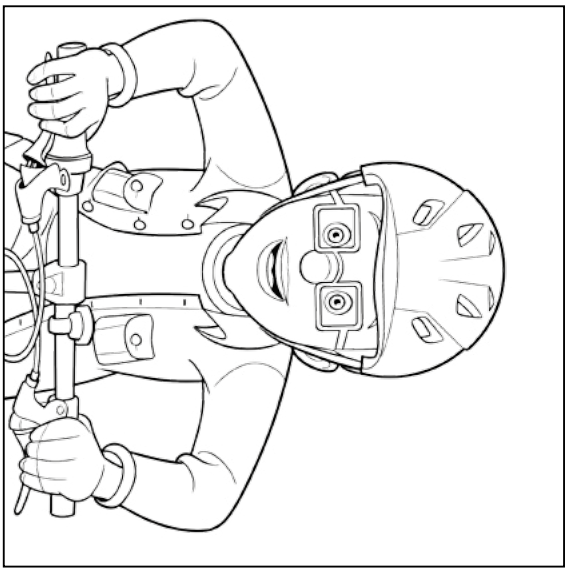


Bambini fila

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?

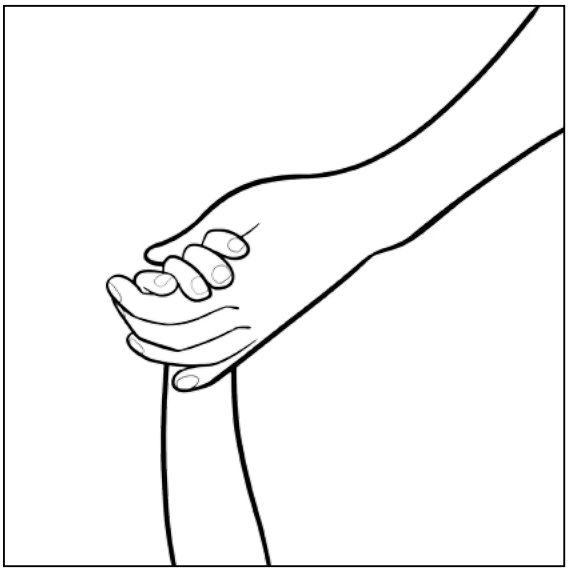
Giubbino

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?



Casco

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?



Mano adulto

3-5 ANNI DRAG&DROP Sicuro, sì o no?

Lavamani

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Seggiolino

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Giubbino

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

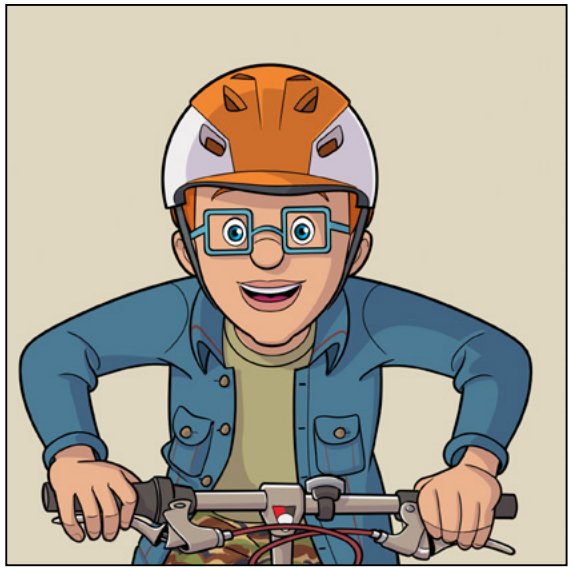
Mano adulto

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Bambini fila

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Cachetto



3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Lavamani

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

STAMPA
Ritaglia
COLORA

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Ciabatta

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

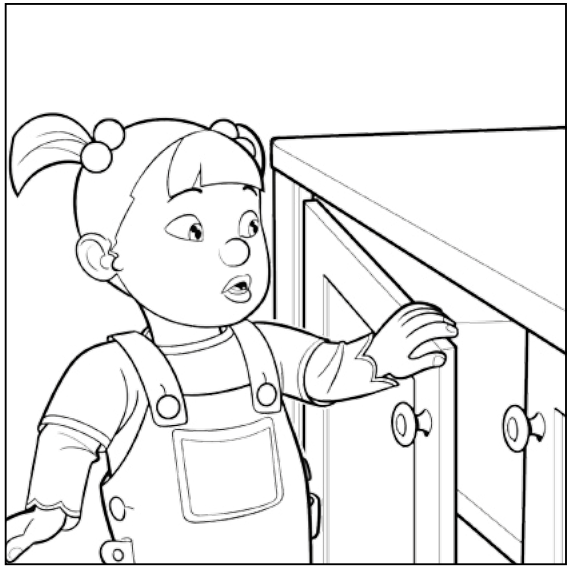
Piscina

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Ferro da stiro

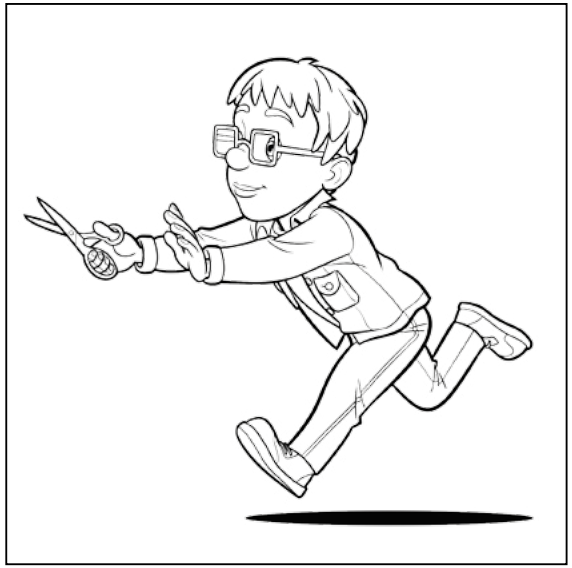
3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Anta



3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Forbici



3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Sedia

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

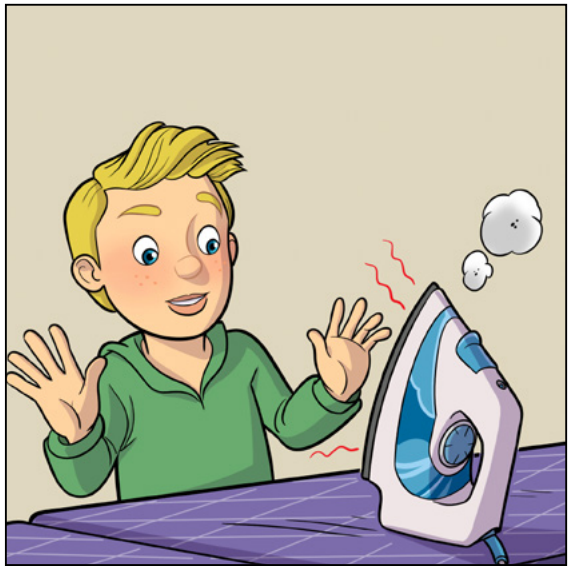
Ciabatta

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Piscina

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Ferro da stiro



3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Anta

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

Forbici

3-5 ANNI
DRAG&DROP
Sicuro, sì o no?

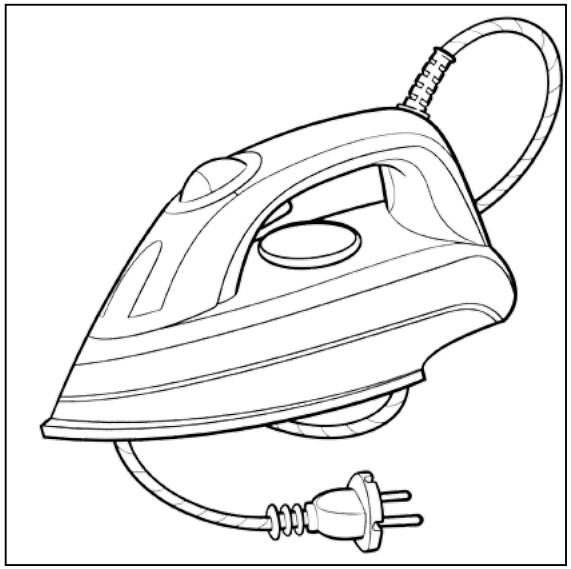
Sedia

6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

STAMPA
Ritaglia
COLORA

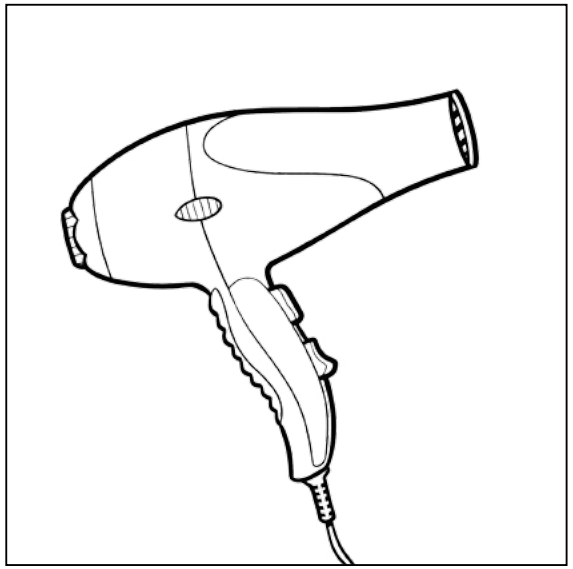
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Ferro da stiro



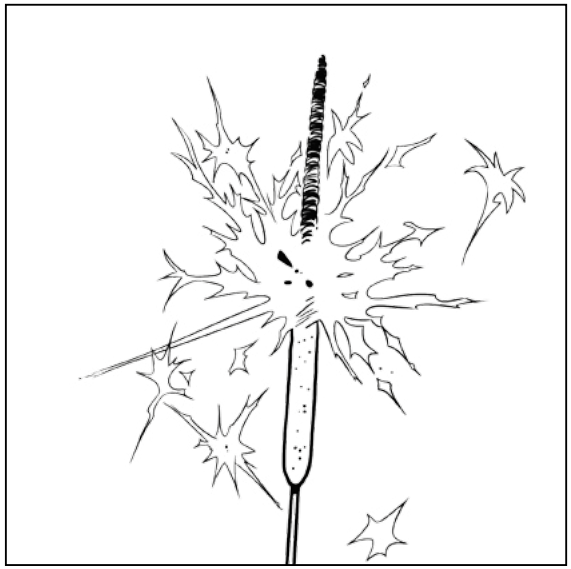
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Phon



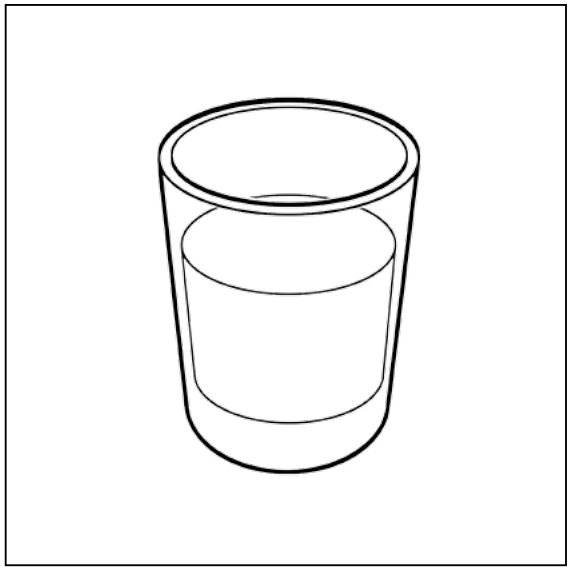
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Stelline



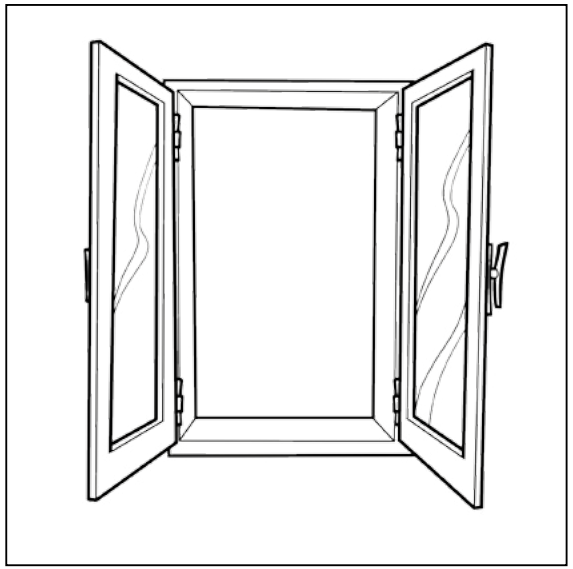
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Bicchiere



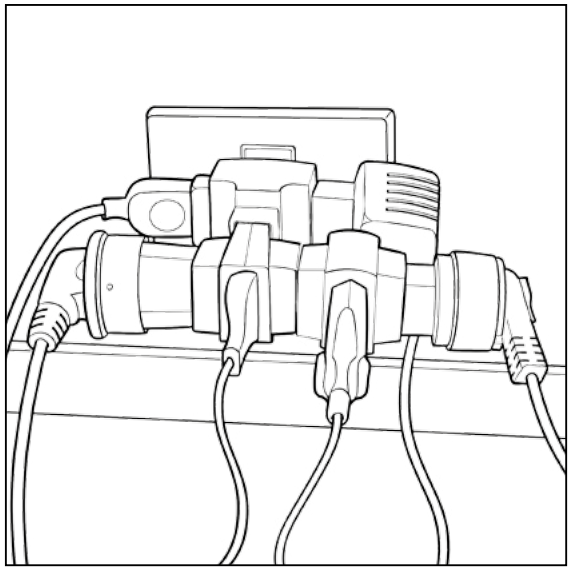
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Finestra



6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Presa



6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

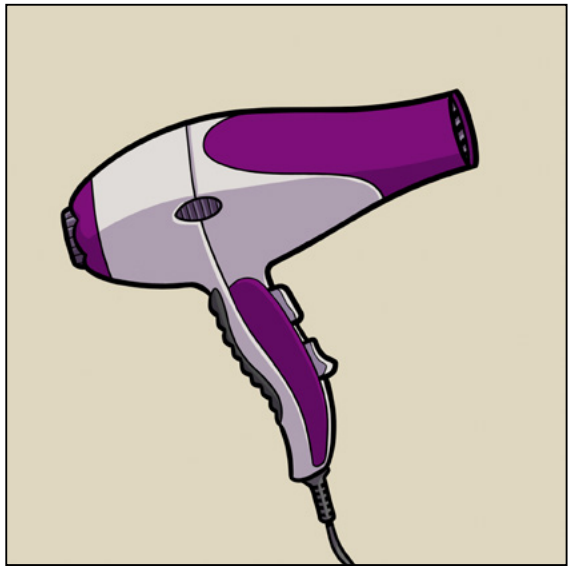
STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Ferri da stiro

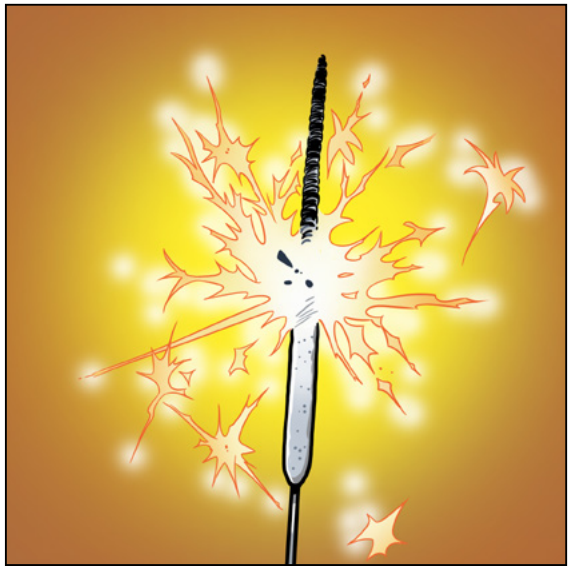
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Phon



6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Stelline

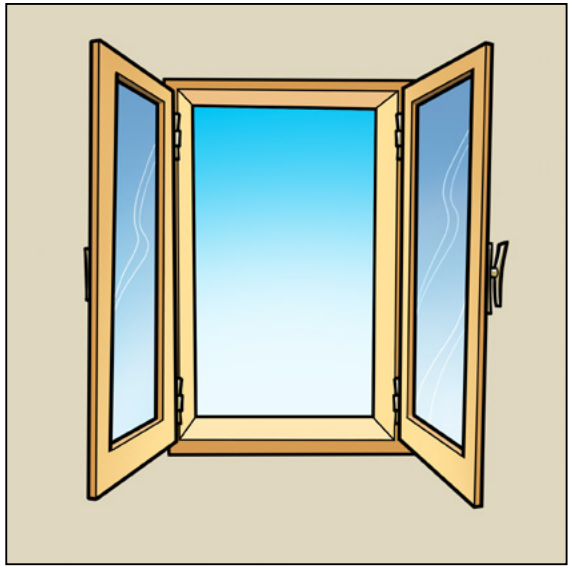


6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Bicchiere

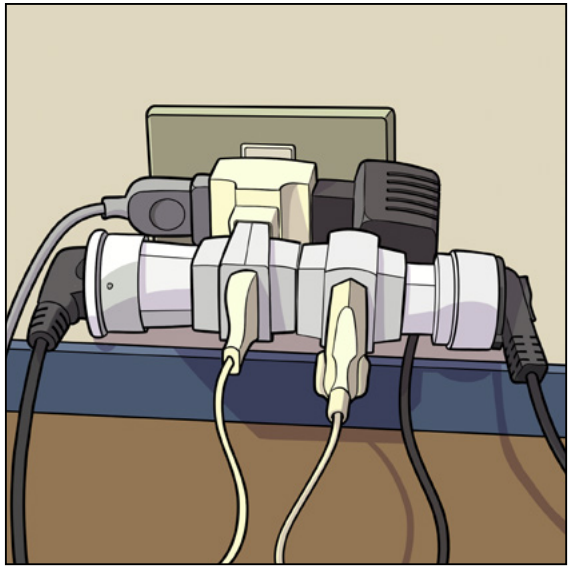
6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Finestra



6-7 ANNI
MEMORY
S.O.S. casa

Presa

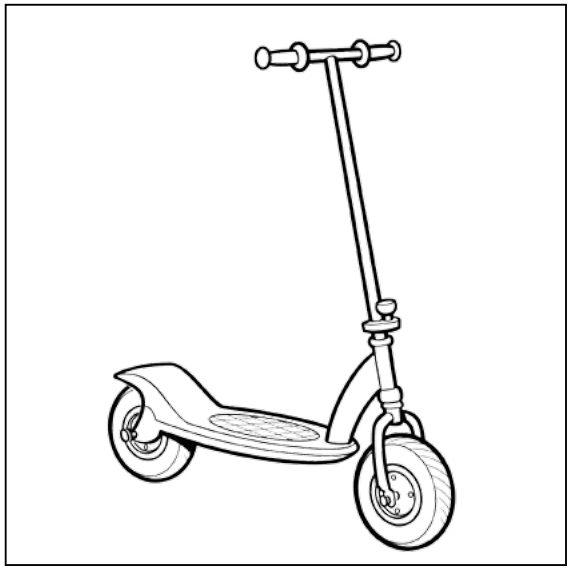


6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

STAMPA
Ritaglia
COLORA

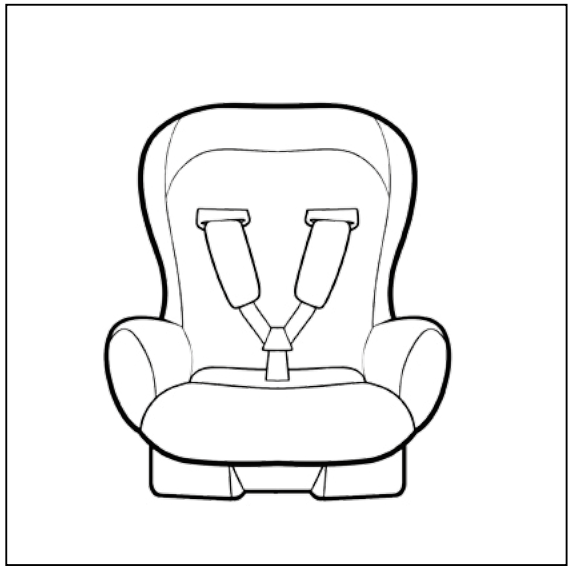
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Monopattino



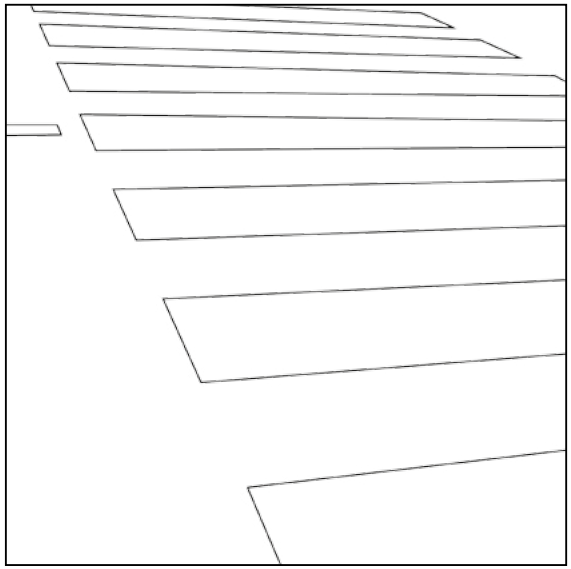
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Seggiolino



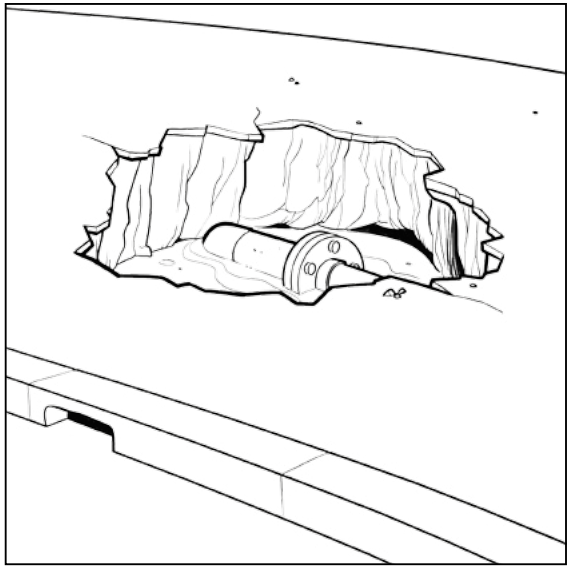
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Strisce



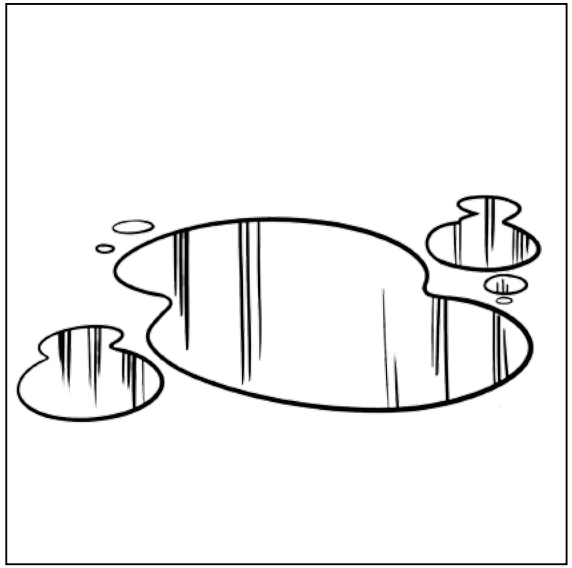
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Buca



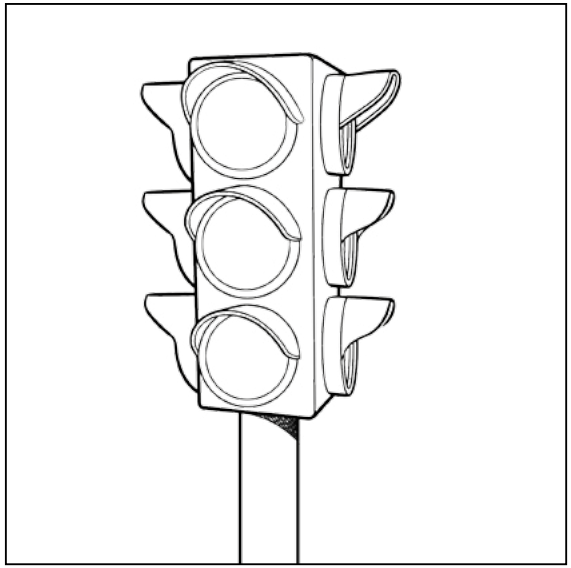
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Pozzanghera



6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Semaforo

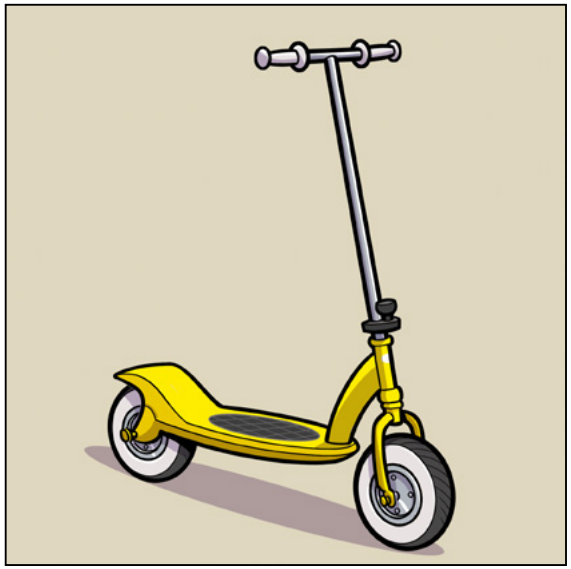


6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Monopattino



6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Seggiolino

6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

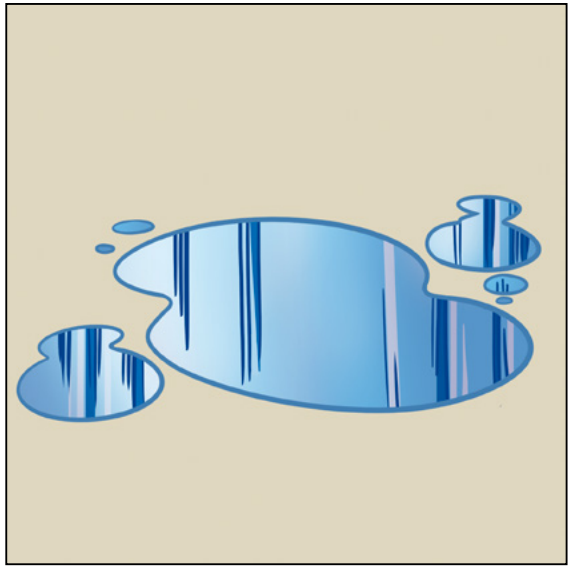
Strisce

6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Buca

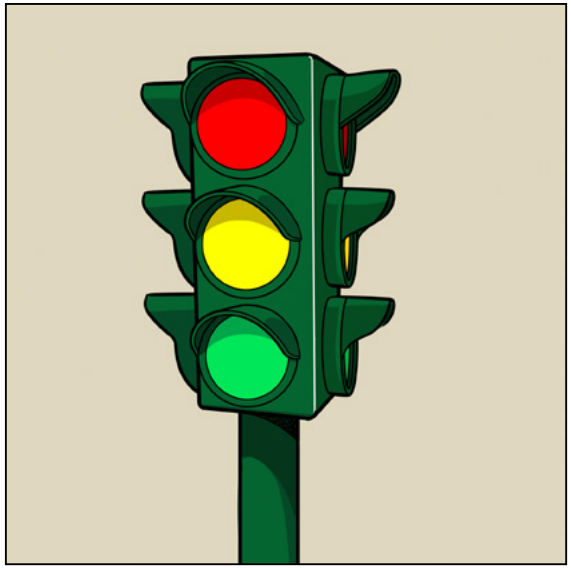
6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Pozzanghera



6-7 ANNI
MEMORY
Sicuri per strada

Semaforo



STAMPA
Ritaglia
COLORA

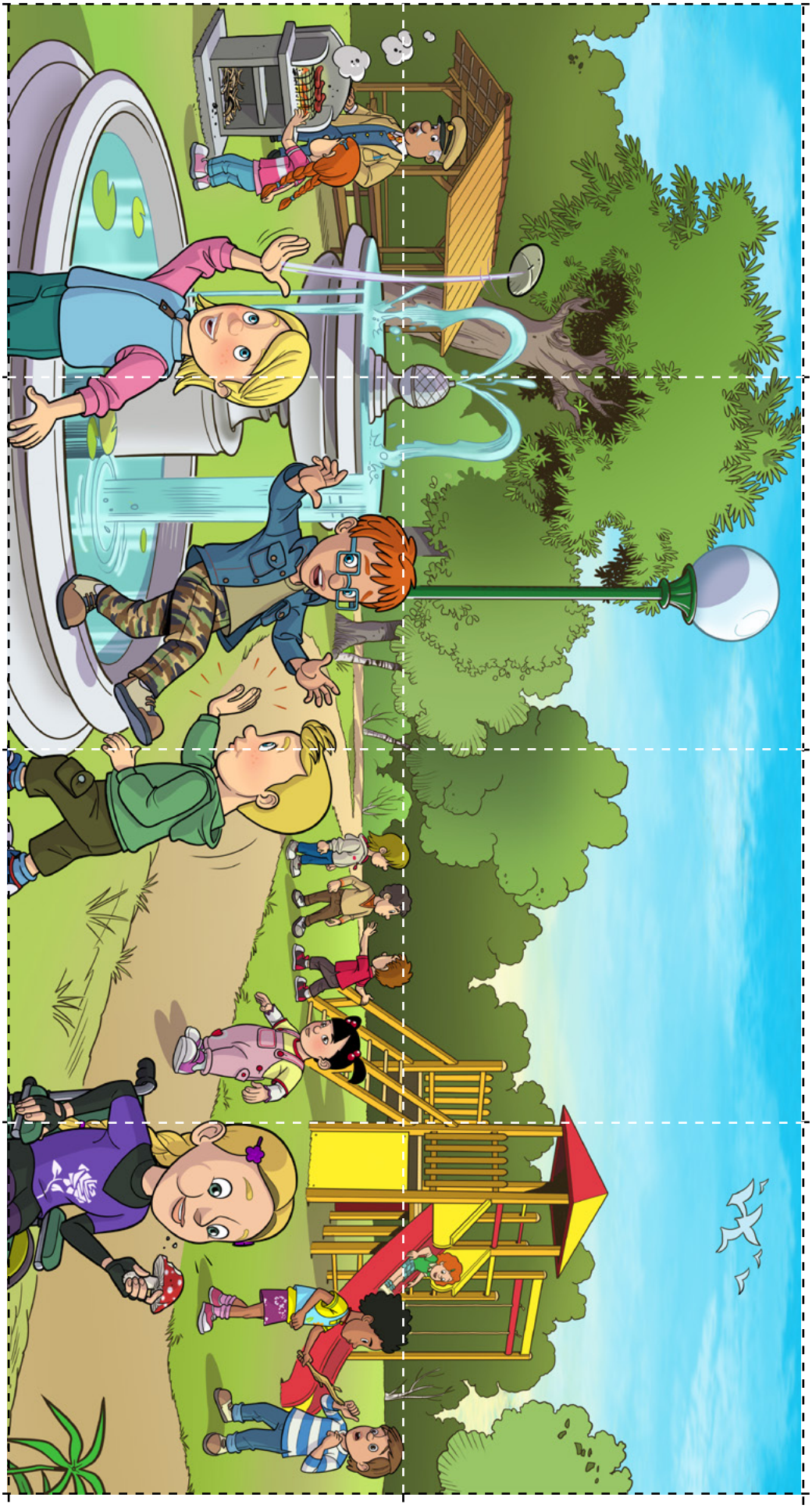
6-7 ANNI

PUZZLE

Tutti al parco!

STAMPA
Ritaglia
COMPONI

6-7 ANNI
PUZZLE
Tutti al parco!



6-7 ANNI

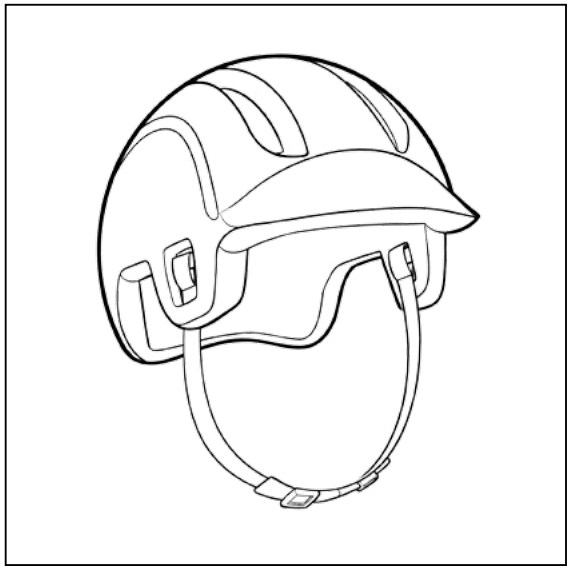
FOTOQUIZ

Caccia alle parole...di sicurezza

STAMPA
Ritaglia
COLORA

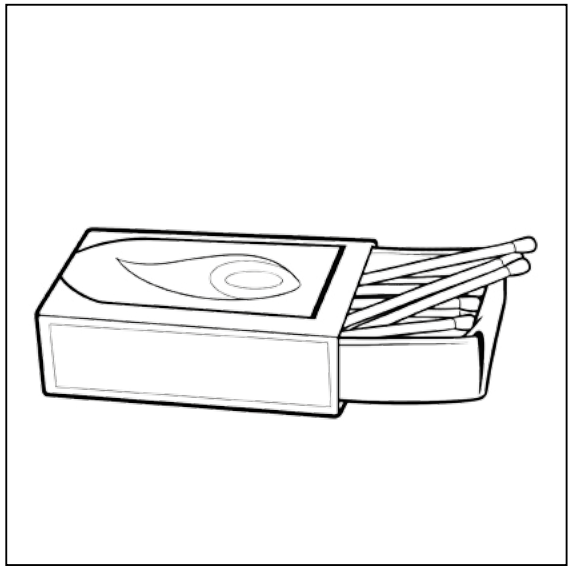
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Casco



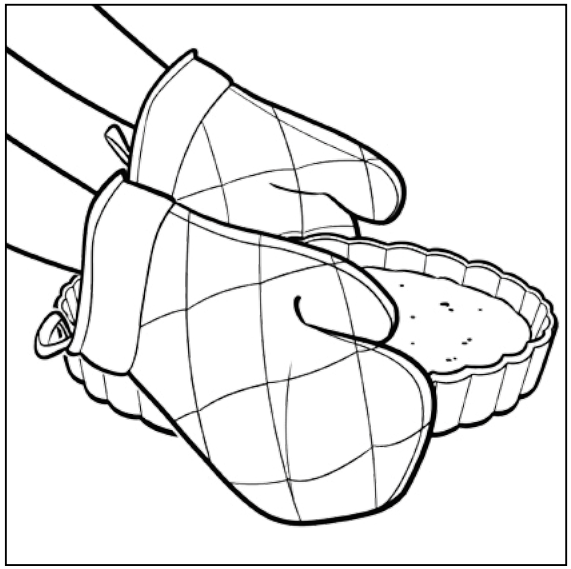
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Fiammiferi



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Guanto

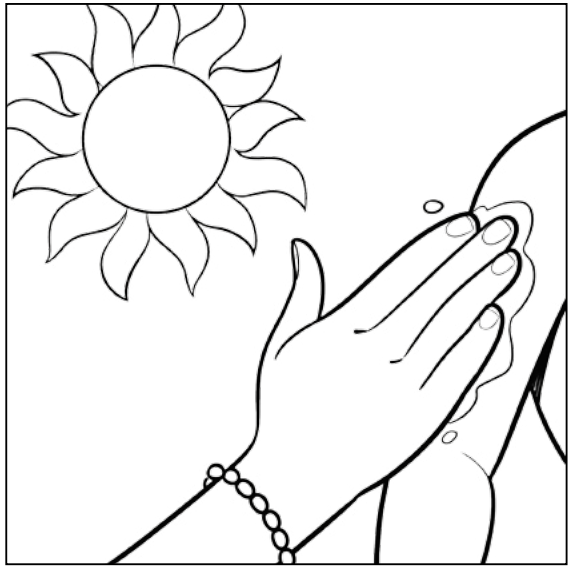


6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Altalena

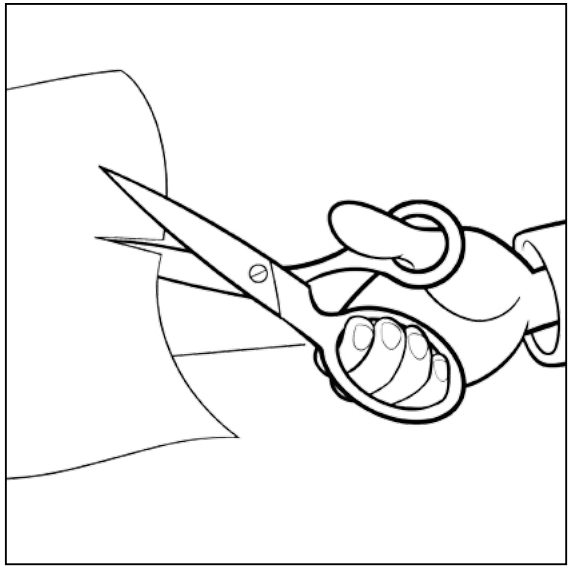
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Crema



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Forbici



6-7 ANNI

FOTOQUIZ

Caccia alle parole...di sicurezza

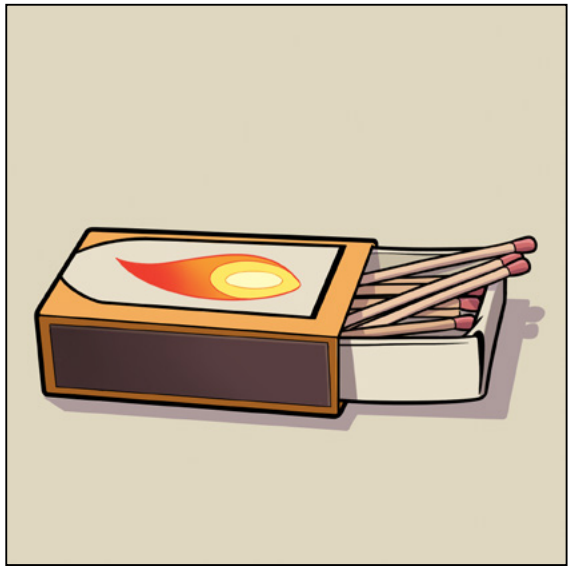
STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Casco

6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Fiammiferi



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

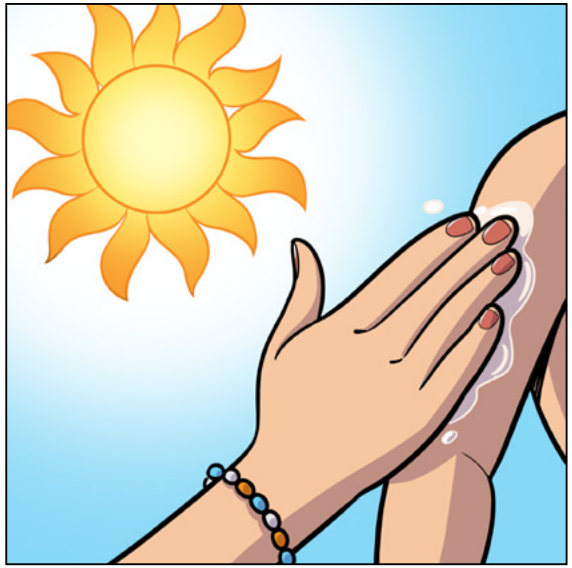
Guanto

6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Altalena

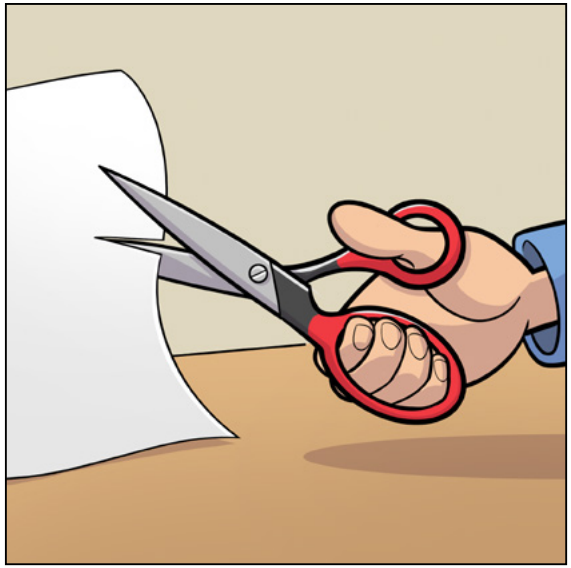
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Crema



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Forbici

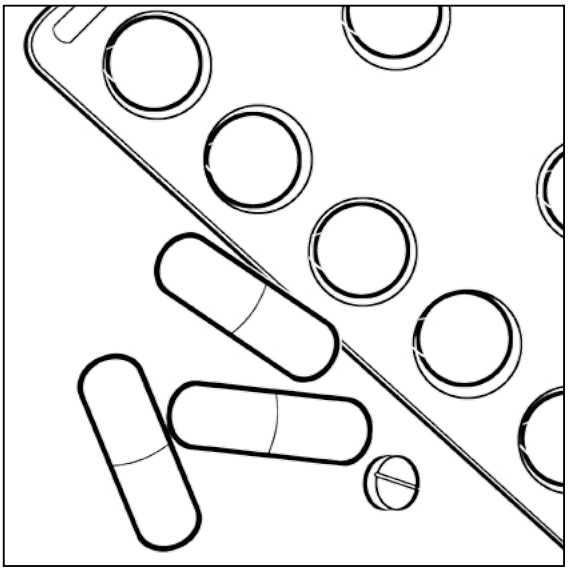


STAMPA
Ritaglia
COLORA

6-7 ANNI

FOTOQUIZ

Caccia alle parole...di sicurezza

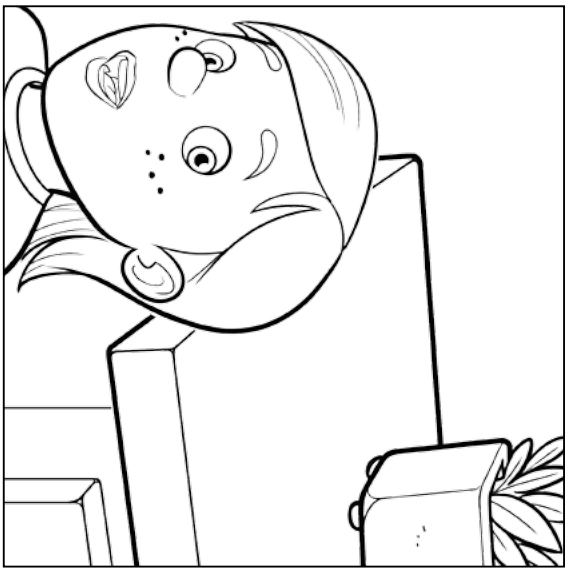


6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Medicine

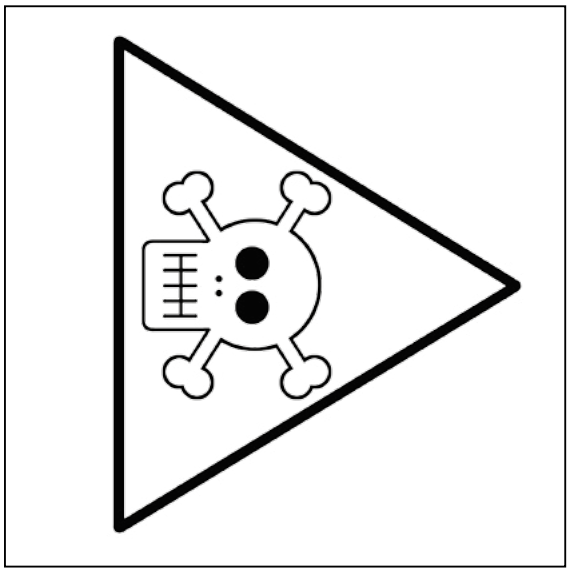
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Scossa



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Spigolo



6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole...
di sicurezza

Veleno

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

6-7 ANNI

FOTOQUIZ

Caccia alle parole...di sicurezza

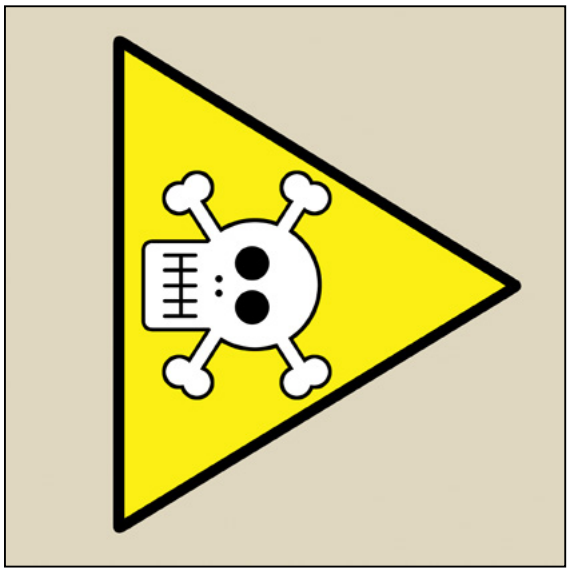
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole... di sicurezza

Scossa

6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole... di sicurezza

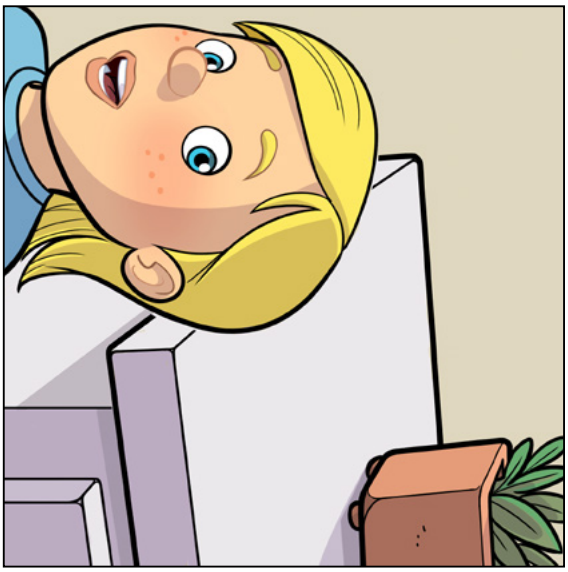
Medicine

6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole... di sicurezza



Veleno

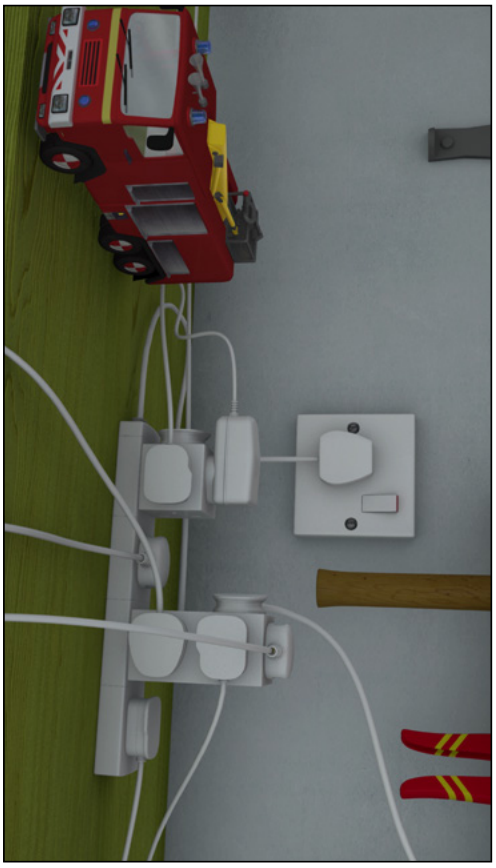
6-7 ANNI
FOTOQUIZ
Caccia alle parole... di sicurezza



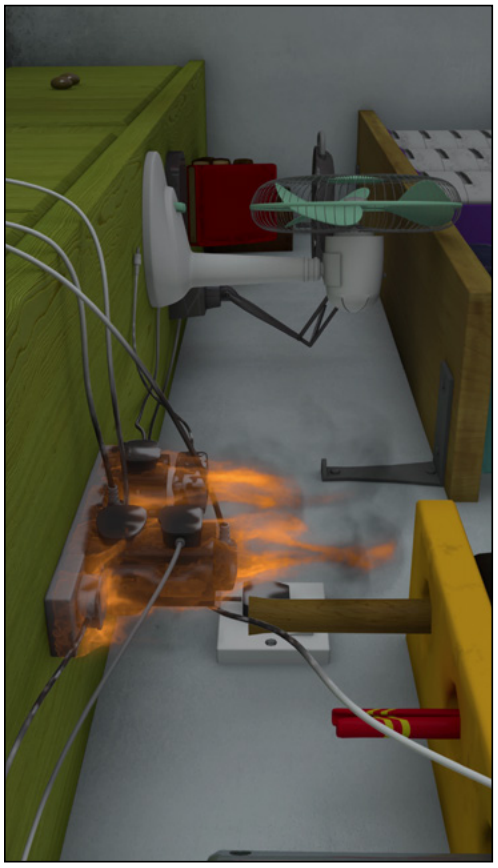
Spigolo

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?



PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?



PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

STAMPA
Ritaglia
GIOCA!

PER TUTTI
DRAG&DROP
Prima o dopo?

Scuola Channel

© 2017 Prism Art & Design Limited

MATTEL