

COSTANTINO – LA TARTARUGA POSTALE

SUSSIDIO PER L'INSEGNANTE



Introduzione

Costantino, la piccola tartaruga di peluche, accompagna i bambini della scuola dell'infanzia in un viaggio avventuroso nel mondo della Posta attraverso il quale scoprono il percorso di un pacco visto con gli occhi del coraggioso animaletto: la preparazione, l'impostazione allo sportello, il trattamento nel centro pacchi, il trasporto nel container ferroviario, il recapito da parte del fattorino fino alla gioia di chi riceve e apre l'invio. Anche la lettera e l'autopostale, altri due servizi postali oltre i pacchi, fanno parte della storia. Il libro stimola inoltre i bambini a immedesimarsi, indovinare, scoprire, giocare, discutere e raccontare.

Negli ultimi anni è emersa la grande necessità di uno strumento didattico per la scuola dell'infanzia. Dalla convergenza di diverse idee è risultata alla fine la storia di Costantino, la tartaruga postale. Il libro illustrato si rivolge prevalentemente alle scuole dell'infanzia ed è un'integrazione ideale a «Il pacco postale» per la scuola dell'infanzia e la scuola elementare 1° ciclo, ordinabile anch'esso gratuitamente presso PostDoc. Le idee didattiche e i materiali di supporto qui presenti consentono di vivere più intensamente l'esperienza Posta. Costantino può accompagnare i bambini per un periodo di tempo più o meno lungo e rimane attuale per molti anni.

Buon divertimento con Costantino, la tartaruga postale.

Corinne Roth, insegnante
Christine Jost, insegnante della scuola dell'infanzia
Petra Menzi, insegnante
Eva Woodtli Wiggerhauser, direzione del progetto
Beat Sigel, grafica e illustrazioni
Nick Moser, responsabile PostDoc Servizio scolastico



Riferimento al Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese

Il libro illustrato «Costantino – la tartaruga postale» può essere impiegato in modo versatile per le lezioni del 1o ciclo. A seconda del caso è possibile impiegarlo per trattare diverse competenze previste dal Piano di studio, specialmente per la materia «Italiano». I principali ambiti di competenza sono elencati di seguito.

Italiano

Ascoltare

Attivare: Individuare termini non noti e chiederne il significato.

Contestualizzare: Riconoscere la funzione comunicativa principale di testi orali appartenenti a tipi diversi.

Strutturare: Distinguere testi orali di diversi tipi.

Realizzare: Capire i messaggi comunicativi espliciti contenuti in testi orali di diversi tipi.

Parlare

Realizzare: Sostenere la propria opinione su temi di discussione conosciuti, rispettando le opinioni altrui.

Esprimere in modo chiaro e semplice i propri bisogni, le proprie emozioni, le proprie domande e i propri pensieri.

Area scienze umane e sociali, scienze naturali

Indagare: Porsi domande in rapporto alle proprie esperienze di vita.

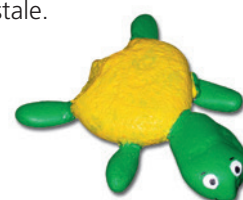
Distinguere eventi fantastici e immaginari da fatti e fenomeni oggettivi.

Orientarsi nello spazio e nel tempo: Riconoscere e orientarsi negli spazi di vita familiari e locali.

Descrivere semplici percorsi e la posizione del corpo e di oggetti nello spazio attraverso riferimenti condivisi con l'interlocutore.

Modellizzare: Individuare i bisogni fondamentali di un essere vivente.

Materiale di supporto e idee didattiche



Idee con il burattino per le dita Costantino

- Il burattino viene nascosto nell'armadio dentro a una pantofola. Il giorno dopo il bambino che trova Costantino nella sua pantofola può iniziare un gioco per primo, scegliere una canzone ecc.
- L'insegnante prepara ogni giorno un pacco postale con qualcosa che è ad es. utile per introdurre un'attività o per ampliare l'area di gioco. Costantino viene nascosto da qualche parte a scuola. I bambini cercano la tartarughina. Chi la trova si siede in cerchio. Il bambino che vede per primo Costantino lo prende e, come premio, può aprire il pacco e scartare la sorpresa.
- I bambini portano a scuola qualche piccolo oggetto di cui non hanno più bisogno o che non vogliono più. A scuola questi oggetti vengono incartati, contrassegnati con il nome e messi in un pacco postale. L'insegnante scrive il nome di un bambino su un foglietto e lo nasconde nella pancia della tartaruga. Ogni mattina si svolge un breve colloquio tra Costantino e i bambini. Magari Costantino ha voglia di ascoltare una canzoncina cantata da tutta la classe. Terminata la canzone, si svela il segreto: Costantino mostra il biglietto che ha nella pancia. Il bambino il cui nome compare sul biglietto può scegliere uno degli oggetti nel pacco postale.

pagina 2

Costruire Costantino

Le tartarughe possono essere create con materiali diversi. Alcune idee:

Carapace:

- mezzo guscio di noce
- monodosi di marmellata o ketchup
- palline di feltro
- modellare in rilievo il cartoncino
- sasso grande

Testa e zampe:

- palline di legno
- cartoncino
- palline di feltro
- cartoncino
- sassi più piccoli

A seconda delle dimensioni, la tartaruga può essere usata anche come pedina per il gioco da tavolo (vedi commento alla pagina 22).

pagina 3

Prendere in giro – Uno spunto di riflessione

Costantino viene preso in giro perché è piccolo e lento. Tutti siamo stati bersaglio di canzonature. Ponendo domande su chi, come e perché, i bambini possono riconoscere questo fenomeno senza che debba necessariamente verificarsi o essere discusso come problema di classe. Nella storia Costantino mostra come reagire se si viene presi in giro. I bambini riflettono sul proprio comportamento in queste situazioni e si confrontano reciprocamente.

pagina 4

Facciamo ordine! – Piegare i vestiti

Ai bambini viene mostrato passo passo, facendolo insieme o mediante una sequenza di immagini, come si piega un maglione. Chi riesce a piegare diversi vestiti o abiti delle bambole in modo che siano tutti contenuti in una determinata scatola?

pagina 5

Un oggetto nella pila di vestiti – Chi cerca trova

In una pila di vestiti si nasconde un oggetto conosciuto. I vestiti vengono mescolati. Ora due bambini cercano l'oggetto. Chi lo troverà?

pagina 7

Nascondere oggetti nell'aula – Chi cerca trova

- Gioco a coppie: un bambino chiude gli occhi e si tappa le orecchie mentre l'altro nasconde un oggetto da qualche parte nell'aula che dovrà essere trovato. Durante la ricerca gli altri bambini possono aiutare dicendo «acqua» o «fuoco».

- Gioco di gruppo: i bambini sono seduti in cerchio con occhi chiusi e orecchie tappate. Qualcuno nasconde un oggetto nell'aula in modo però che se ne veda una parte. Chi scopre l'oggetto torna nel cerchio. I bambini in cerchio che hanno già trovato l'oggetto possono aiutare gli altri dicendo «acqua» o «fuoco». Chi scopre per primo l'oggetto può nascondere nel turno successivo.

Perdere e ritrovare – Raccontare la propria esperienza

I bambini si raccontano a vicenda dove hanno perso e ritrovato qualcosa. In quali situazioni è successo? Cos'hanno provato? Forse una situazione di questo tipo può essere rappresentata o simulata (molte fiabe dei Grimm contengono il tema della ricerca e del ritrovare, ad es. Il principe ranocchio, Madama Holle, I sette corvi ecc.).

pagina 9

L'indirizzo – Spiegare insieme un mistero

Il fatto che una lettera o un pacco arrivi nel posto giusto è sicuramente un mistero per i bambini. Come fa la Posta a sapere dove devono andare tutti gli invii che smista ogni giorno?

Non basta che su una cartolina sia scritto «Sonia Rossi». Quali altri elementi servono? Quando si scrive o si dice un indirizzo iniziamo dal cerchio più piccolo, ossia con il nome e cognome. I cerchi diventano sempre più grandi, si aggiungono via e numero civico, numero postale di avviamento e località e infine il paese. Durante il recapito la Posta procede in senso contrario restringendo sempre più il campo intorno al destinatario.

Chi conosce già il proprio indirizzo? Chi sono? Come si chiama la mia famiglia? Come si chiama la via dove abito? Come si chiama il luogo dove abito? Come si chiama il paese dove abito?

pagina 12

Impilare pacchi – Un gioco di abilità

Affinché tutti i pacchi trovino spazio nel carrello, devono essere impilati correttamente. Chi è capace di farlo? Si preparano una grande cassa e molte piccole scatole. Solo se le scatole vengono inserite in ordine, ci staranno tutte nella cassa.

pagina 13

Non riesco ad addormentarmi – Qualche consiglio

A tutti può succedere di fare fatica ad addormentarsi e per i motivi più diversi. I bambini possono raccontare le proprie esperienze. Cos'è che non li fa addormentare? Cosa fanno quando non riescono ad addormentarsi? Cosa li aiuta ad addormentarsi? Un consiglio potrebbe essere utile:

- sfogliare un libro
- ascoltare musica rilassante
- accendere una lucetta
- socchiudere la porta
- bere un goccio d'acqua
- bere latte e miele (e lavarsi poi i denti)
- contare le stelle o le pecore
- appoggiare la mano sulla fronte e pensare a qualcosa di molto bello

pagina 14

Dove sono? – Gioco di orientamento

Costantino viaggia dentro un pacco e non vede nulla. Cosa si prova a viaggiare così? Un bambino viene trasportato con gli occhi chiusi in giro per la scuola su un apposito mezzo. Il gruppo si ferma in diversi punti. Il bambino riesce a indovinare dove si trova?

pagina 15

Mezzi di trasporto postali – Il recapito – Una passeggiata

La Posta ha moltissimi mezzi di trasporto e consegna lettere e pacchi in bicicletta, nel motofurgone elettrico, in auto, furgone, autopostale, autocarro, treno e slitta. Il veicolo viene scelto in base alla distanza e alla quantità di merce da trasportare. Con quale veicolo arriva il postino a casa dei bambini? Perché proprio con quello?

In una mappa vengono inserite tutte le abitazioni dei bambini. Se possibile, viene organizzato un giro di recapito quanto più efficiente possibile. I bambini possono percorrere insieme all'insegnante questo tragitto, cercare gli indirizzi e mettere nella cassetta delle lettere un giornale o una lettera (vedi commento alla pagina 19).

Costantino nel pacco – Gioco sensoriale e uditivo

- Chi vuole essere Costantino? Al centro del cerchio si mette una cassa abbastanza grande da permettere a un bambino di sedersi al suo interno. Chi vuole condividere la stessa esperienza di Costantino può sedersi dentro alla cassa. Il bambino che fa Costantino racconta dall'interno della cassa come ci si sente a stare seduti lì dentro. Pensi che riusciresti anche tu a fare un viaggio così lungo come quello di Costantino? Un'esperienza di questo tipo potrebbe spaventare e per questo motivo non bisogna insistere che i bambini si siedano dentro alla cassa.
- Quando si racconta la storia di Costantino occorre ricordare sempre ai bambini che per fortuna si tratta di una tartaruga di stoffa.
- Chi è il signor / la signora Gentile? Costantino (il bambino nella cassa) cerca di indovinare a chi viene spedito. La voce del fattorino dice ad es.: «Buongiorno signor/signora Gentile, ho un pacco per lei.» Il signor / la signora Gentile dice: «Oh, viene da Berna! Cosa ci sarà dentro?». Il bambino nella cassa cerca di indovinare chi è il signor / la signora Gentile.

Ascoltare e comunicare – Telefono senza fili

- I bambini si siedono in cerchio. Un bambino bisbiglia qualcosa nell'orecchio del vicino. Il ricevente trasmette l'informazione al vicino e così via fino a quando la frase ha fatto tutto il giro. L'ultimo bambino può dire a voce alta cosa gli è stato bisbigliato nell'orecchio.
- Due bambini sono seduti schiena contro schiena. Mantenendo questa posizione si raccontano delle cose che hanno fatto o si accordano su qualcosa.
- Un bambino è il narratore. Gli altri sono ascoltatori. Il narratore dice: «Oggi a pranzo ho mangiato spaghetti» (o qualcosa di simile). Questa frase viene ora riprodotta esprimendo sentimenti diversi. Quali sentimenti riescono a indovinare i bambini?

C'è posta per Lisa – Disegnare e spedire alcune cartoline postali

Cosa c'è nella lettera per Lisa? I bambini devono indovinare. Possono portare a scuola il loro peluche preferito e disegnarlo o disegnare quello di un altro bambino su una cartolina o su carta da lettere. Chi vuole, ed è capace, può anche scrivere un messaggio. I bambini decidono liberamente a chi vogliono spedire la lettera o la cartolina.

In viaggio con l'autopostale – Una gita

Un viaggio in autopostale è sicuramente una bellissima sorpresa per la classe. Percorrere anche solo due-tre fermate con il grande bus giallo è una grande gioia per i bambini.

Perdere e ritrovare – Scambio di esperienze

Quello dell'oggetto smarrito e poi ritrovato è un tema che suscita una vasta gamma di emozioni. Tutti i bambini sanno di che si tratta e hanno qualcosa da raccontare. Dove hanno perso qualcosa? Dove l'hanno ritrovato?

Che sentimento è? – Gioco di mimica

Da cosa si capisce che Lisa è felice? Da cosa si capisce che è triste? Ogni bambino riflette sul proprio aspetto quando è soddisfatto, felice, triste, impaurito ecc. e cerca di riprodurre questo sentimento con la mimica. Gli altri bambini riescono a indovinare di che sentimento si tratta?

Costantino ci vuole raccontare qualcosa – Una storia tutta da ascoltare

Durante tutto il viaggio Costantino non ha visto nulla. Ma ha sentito un sacco di rumori (l'indirizzo applicato sul pacco, il traffico per strada da casa alla posta, il dialogo tra Lisa e suo padre, il dialogo nella filiale, i pacchi che vengono impilati, i pacchi che vengono caricati sul treno, il viaggio in treno, il pacco che viene caricato in auto, il viaggio in auto, la porta scorrevole che si apre, il campanello di casa che suona, il dialogo tra il fattorino e la signora Hasler). Basandosi sul gioco da tavolo i bambini possono raccontare la storia e immaginare molti altri rumori che Costantino può aver sentito con le sue orecchie. Quali rumori sono piacevoli per Costantino e quali no?



Gioco da tavolo

Materiale: gioco da tavolo, pedine e dado

Svolgimento (2–4 giocatori): tutti i Costantini (pedine) partono dalla cameretta di Lisa. Inizia il bambino che ottiene il numero più alto con il dado. Lancia il dado e avanza del numero di caselle indicato sul dado. Il turno passa poi al bambino successivo.



Chi giunge nella casella con Costantino che ride può avanzare baldanzoso di tre caselle.



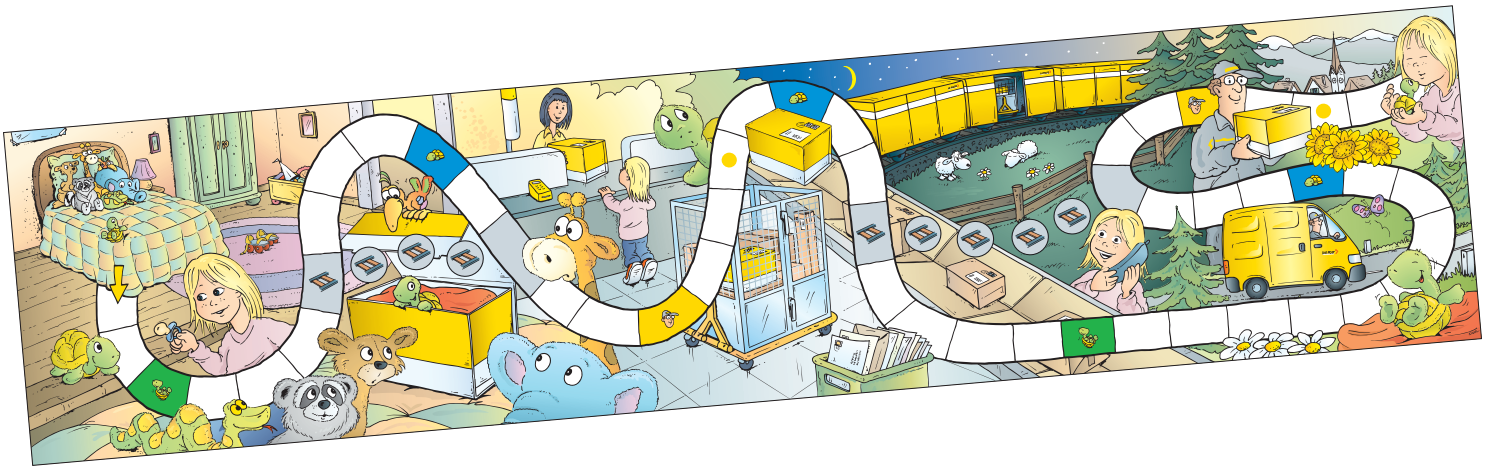
Con il treno si viaggia più veloci. Chi finisce su una casella con i binari può prendere una scorciatoia e, seguendo le rotaie, spostarsi sulla casella grigia.



Chi finisce sulla casella con Costantino che dorme salta un giro.



Il fattorino consegna il pacco. Chi finisce nella casella con il fattorino può avanzare fino al punto giallo. L'obiettivo è di tornare a casa il più rapidamente possibile.



Nota bene

Presso PostDoc si può noleggiare un gioco chiamato «Posta dei bambini» che si compone di uno sportello postale in legno con buca delle lettere, timbro, Postomat, telefono, un set di moduli postali e adesivi e un set di banconote. Attraverso dei giochi di ruolo si scoprono in prima persona tutti gli aspetti del mondo della Posta.



Colophon

Idea e testo del libro illustrato
Corinne Roth, insegnante, Berna

Direzione del progetto
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Autrici del materiale di supporto
Christine Jost, insegnante della scuola dell'infanzia, Jegenstorf
Petra Menzi, insegnante, Grasswil

Collaborazione
Annina Spescha, insegnante, Berna (1^a edizione)
Philipp Elsaesser, PostDoc Servizio scolastico, Berna (1^a edizione)
Marco Zemp, PostDoc Servizio scolastico, Berna (2^a e 3^a edizione)
Franziska Bernhard, PostDoc Servizio scolastico, Berna (4^a edizione)
Nick Moser, PostDoc Servizio scolastico, Berna (5^a edizione)

Grafica e illustrazioni
Beat Sigel, Büren zum Hof

Per saperne di più sui servizi della Posta
potete recarvi in filiale o visitare il sito
www.posta.ch.

La Posta
PostDoc Servizio scolastico
Casella postale 934
3000 Berna 9
postdoc@posta.ch
www.posta.ch/postdoc

5^a edizione 2020
© La Posta, Personale, Berna
039.70 it (207032) 01.2020 P

COSTANTINO – LA TARTARUGA POSTALE

SUSSIDIO PER L'INSEGNANTE