

Scherzare col fuoco.



Educare al rischio
per prevenire il pericolo.

UNA RICERCA SUGLI INCIDENTI DOMESTICI GIOCANDO E LAVORANDO A SCUOLA E A CASA



coop

Associazione
Nazionale
Cooperative
di Consumatori

CAMPAGNA NAZIONALE PER LA SICUREZZA DOMESTICA DEI BAMBINI
FINANZIATA DALLA COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE.



ISTRUZIONI PER L'USO

Questa proposta è rivolta agli insegnanti delle scuole materne e del primo ciclo delle scuole elementari. Si tratta di un programma sintetico per affrontare in classe la questione degli incidenti domestici. In tutte le nostre case infatti si nascondono pericoli. La curiosità dei bambini e la sproporzione tra le loro abilità e la complessità dei moderni apparecchi e prodotti domestici, la distrazione degli adulti sono spesso causa di incidenti, anche gravi, anche mortali. Su questi temi è necessaria un'attenzione continua e l'insegnante può fare molto per aiutare il bambino a diventare più sicuro e quindi più consapevole dei pericoli, può abituarlo a vederli "prima" e quindi ad evitarli. Il programma è costituito da 5 gruppi di attività che corrispondono a 5 tipologie di situazioni pericolose. Sono proposte semplici che ciascun insegnante può trasformare, arricchire e sviluppare secondo l'età dei bambini e adeguarle ai propri programmi scolastici. Si tratta di scoprire e di imparare col gioco! Alla fine dei 5 giorni, sulla base delle esperienze fatte e delle conoscenze acquisite si potrà comporre in classe la "piantina" di un appartamento tipo, inventando la simbologia e la segnaletica che evidenzierà i luoghi di rischio, i punti dove si può giocare, le azioni consentite. Infine, insieme ai bambini, si potrà preparare un gioco di gruppo (tombola gigante, gioco dell'oca, indovina cosa si può fare..., etc.), che renda divertente la verifica e i successivi "ripassi".

LE FASI DEL PROGRAMMA

Fase 1: il Gioco

Si inizia sempre con un gioco che coglie l'aspetto **positivo** di situazioni nelle quali si nascondono anche i pericoli. Questo consente di verificare il livello di conoscenza e le capacità di percezione già in possesso del bambino. Al posto del gioco con gli alunni più grandi (del primo ciclo elementare) l'insegnante può sollecitare il racconto di testimonianze di incidenti avvenuti. Dalla raccolta di questi episodi si ricaveranno i materiali per le fasi due e tre. Si consiglia di condurre un'osservazione individuale.

Fase 2: la Riflessione

Conversazione-ricerca per scoprire i pericoli legati ad azioni, strumenti, sostanze. L'attività può essere svolta individuando e ritagliando immagini, effettuando classificazioni, insieme, etc.

Fase 3: l'Invenzione

Invenzione di un messaggio che riassume il pericolo-incidente: storia, drammatizzazione, disegno, canzone.

Questo pieghevole può essere appeso in classe: servirà da guida nel lavoro e da promemoria per i bambini.

È BELLO SALTARE!

Gioco motorio basato sulla coordinazione dei movimenti e sulla percezione delle distanze.

Predisporre un percorso a ostacoli costituito da salti da varie altezze e prove di equilibrio. Possono essere utilizzati i materiali presenti nella scuola: seggioline, sedie, tavoli bassi, tavoli alti, materassini, pedane elastiche. Le difficoltà dovranno essere gradualità. I bambini vengono invitati a mettersi alla prova uno a uno. Successivamente potranno inventare un loro percorso con nuove prove, aggiungendo o togliendo elementi.

PERÒ CHE MALE!

Si individuano con i bambini tutte le situazioni della casa che possono diventare pericolose in caso di azioni imprudenti. Si consiglia di insistere soprattutto su queste azioni:

- sporgersi da finestre e balconi
- correre in modo sbadato per le scale
- arrampicarsi su mobili troppo alti
- lanciarsi in scivolate su pavimenti lucidati a cera o bagnati
- arrampicarsi su scale senza la presenza di un adulto.

Con le immagini ritagliate o disegnate dai bambini si potrà realizzare un cartellone. Si illustreranno anche (con modalità diverse a seconda dell'età dei bambini e con la collaborazione eventuale del medico scolastico) le possibili conseguenze dei traumi da caduta.

QUANTE STORIE!

"Scivolin, un giorno, perse l'equilibrio..." è il titolo di una storia da inventare per completare l'unità didattica.

L'ULTIMA IDEA

Si possono predisporre percorsi e prove all'esterno della scuola, in ambienti e luoghi abitualmente utilizzati per giocare.

Le Ustioni e le Scosse

È BELLO TOCCARE!

Gioco sensoriale basato sulla scoperta delle diverse temperature.

Si fanno provare ai bambini diversi materiali: cubetti di ghiaccio, un qualsiasi liquido raffreddato in frigorifero, acqua a temperatura ambiente, liquidi riscaldati a diversi gradi, dal tiepido al molto caldo (max. 50 gradi). Il gioco consiste nel verificare attraverso il tatto (mani, viso, braccia, gambe) le differenze e ordinare i materiali secondo una gradualità. Per i bambini più grandi sarà introdotto anche l'uso del termometro. Lo stesso gioco sarà ripetuto con oggetti: panetto di ghiaccio sintetico, contenitori o giocattoli raffreddati in frigo, borsa dell'acqua calda, calorifero, pentolini precedentemente scaldati, ferro da stiro, lampadine accese, etc.. Successivamente i bambini (bendati e a turno) dovranno identificare gli oggetti e il loro calore, senza toccare, ma solo avvicinando le mani.

ATTENZIONE!! Per quanto riguarda la scossa elettrica non potendo disporre a scuola di batterie a basso voltaggio che facciano provare scosse innocue, dovrà essere spiegato ai bambini la pericolosità dell'energia elettrica a contatto del corpo, utilizzando esempi e non prove di gioco.

PERÒ CHE MALE!

Si individueranno tutti gli oggetti di uso domestico che possono produrre ustioni e scosse elettriche, spiegandone l'utilizzazione corretta, le precauzioni da usare, le proibizioni necessarie. Si può realizzare un cartellone con la mappa degli ambienti più pericolosi della casa. Il cartellone, tenuto in aula, può servire per verificare periodicamente il livello di consapevolezza raggiunto dai bambini. Sarà anche spiegato (con modalità diverse a seconda dell'età) l'effetto del troppo caldo o troppo freddo sulla pelle. Si consiglia di consultare il medico scolastico. Passando in rassegna le azioni da non compiere, suggeriamo di insistere particolarmente sulla pericolosità di:

- usare l'asciugacapelli con le mani bagnate o comunque vicino all'acqua
- introdurre dita e oggetti nelle prese elettriche
- usare il ferro da stiro senza la presenza di un adulto
- curiosare nelle pentole poste sul fuoco
- aprire il forno in funzione
- giocare vicino a stufe accese
- giocare con accendini e fiammiferi.

QUANTE STORIE!

"OCHE SBADATA, era una bambina bellissima che sognava sempre, anche quando...", è il titolo di una storia che può essere realizzata anche a fumetti.

L'ULTIMA IDEA

Il calore e i cambiamenti di materia: dal solido al liquido e viceversa. Le osservazioni scientifiche potranno essere svolte attraverso il "laboratorio di cucina".

È BELLO ANNUSARE!

Gioco sensoriale basato sulla scoperta dei diversi sapori e odori.

Vengono presentati ai bambini alcuni prodotti alimentari: cacao, caffè, erbe aromatiche, biscotti, aceto, frutta, caramelle, etc. (importante che abbiano odori caratteristici e sufficientemente percepibili). Dopo aver esaminato attentamente gli oggetti del gioco, i bambini a turno dovranno riconoscerli a occhi bendati utilizzando solo l'olfatto. Il gioco verrà ripetuto con alcune sostanze non commestibili e nocive: varechina, detersivi liquidi e in polvere, benzina, insetticida, medicinali, etc. Le modalità del gioco rimarranno invariate. Successivamente i prodotti della prima e seconda serie verranno presentati contemporaneamente ma casualmente: i bambini saranno invitati ad individuarli ed a distinguere quelli proibiti e pericolosi da quelli non nocivi. L'insegnante dovrà sottolineare come quasi tutte le sostanze siano riconoscibili dagli odori, quindi anche quelle velenose.

PERÒ CHE MALE!

Si individueranno insieme ai bambini tutti i prodotti di uso domestico non commestibili, presenti nelle loro case, graduandone la tossicità. Si illustrerà quindi l'utilizzo dei singoli prodotti, le precauzioni da usare, le proibizioni necessarie. Si preparerà il cartellone che dovrà contenere anche la mappa dei luoghi della casa ove possono essere collocate le sostanze nocive. Sarà anche spiegato (con modalità diverse a seconda dell'età dei bambini) in cosa consiste l'avvelenamento, quali siano i sintomi, quali le cure. Si consiglia di consultare il medico scolastico. Nel presentare le azioni da non compiere, suggeriamo di insistere particolarmente sulla pericolosità di:

- scambiare confetti medicinali per caramelle
- assaggiare il contenuto di bottiglie sconosciute
- frugare negli armadietti "riservati alla mamma".

QUANTE STORIE!

"PUZ-PUZ, fratelli gemelli, erano abituati a fare tutto insieme, però..." è il titolo della fiaba che i bambini possono inventare e anche illustrare.

L'ULTIMA IDEA

Parliamo del cibo e del nostro corpo: cos'è il processo di assimilazione.

i Soffocamenti e gli Annegamenti

È BELLO SOFFIARE!

Gioco sensoriale basato sull'uso dell'aria, sulla scoperta del respiro e della sua importanza vitale.

La prima parte del gioco consiste nel far scoprire ai bambini che attraverso il naso e la bocca esce e entra aria nel corpo.

L'aria che esce: verranno messi a disposizione dei bambini piccoli quadrati di polistirolo (cm 2 x 2 circa), stuzzicadenti e carta leggera. Con questo materiale ognuno costruirà la propria barchetta a vela. Il gioco consiste nel far muovere le barchette in bacinelle piene d'acqua, soffiando con la bocca o con una cannuccia.

L'aria che entra: a turno i bambini saranno invitati a tapparsi prima il naso, poi la bocca, successivamente naso e bocca resistendo qualche secondo. Potranno riprendere il gioco tappandosi il naso e parlando senza fermarsi, il più a lungo possibile. Si commenteranno insieme le sensazioni provate e le difficoltà, riverificando eventualmente il fenomeno che si produce con altri strumenti (palloncini da gonfiare e sgonfiare; pezzettini di carta e batuffoli di cotone da "aspirare" facendoli aderire all'estremità di una cannuccia, etc.).

PERÒ CHE MALE!

Si invitano i bambini a individuare gli oggetti e le situazioni domestiche che possono provocare un arresto della respirazione, insistendo in particolare su:

- non succhiare oggetti piccoli non commestibili
- non correre, non ridere, non parlare mentre si hanno in bocca cose piccole o dure (caramelle, ciliegie, etc.)
- non infilare la testa in sacchetti di plastica
- non introdurre oggetti nel naso
- fare molta attenzione mentre si gioca nella vasca da bagno piena d'acqua.

Dopo aver illustrato tutto questo su di un cartellone, sarà spiegato (con modalità diverse a seconda dell'età dei bambini) il meccanismo del soffocamento e gli interventi possibili. Si consiglia di consultare il medico scolastico.

QUANTE STORIE!

"NUVOLETTA, bambina piccola e curiosa..." è il titolo della storia che stavolta vi proponiamo di trasformare in una canzoncina.

L'ULTIMA IDEA

Raccogliere in classe e a casa tutti i piccoli oggetti che non si devono mettere nel naso, in bocca e nelle orecchie. Possono essere utilizzati per preparare in classe una piccola mostra.

È BELLO RITAGLIARE E AFFETTARE!

Gioco basato sulla coordinazione dei movimenti fini della mano.

I bambini avranno a disposizione frutta fresca e secca, molto assortita, coltelli con punta arrotondata, carta colorata di vario tipo, cartoncini e forbici senza punta. Il gioco consiste nello sbucciare o spezzettare la frutta per preparare una macedonia. Successivamente, ritagliando in vario modo carta e cartoncino, i bambini potranno predisporre decorazioni per apparecchiare il proprio banco o un tavolo da pranzo.

PERÒ CHE MALE!

Si individueranno tutti gli oggetti di uso domestico che possono produrre tagli e ferite, spiegandone l'uso corretto, le precauzioni necessarie, le proibizioni inevitabili. Nel ricordare le azioni da non compiere, suggeriamo di insistere su:

- non infilare le mani nei piccoli elettrodomestici in funzione (frullatore, affettatrice, etc.)
- non giocare e correre vicino a finestre e porte a vetri
- non far cadere o percuotere oggetti di vetro.

ATTENZIONE!! Trattandosi di incidenti molto frequenti, sarà opportuno illustrare ai bambini le diverse cure (dalla semplice disinfezione alla sutura) che vengono prestate a seconda della gravità delle ferite (casa, scuola, pronto soccorso). Per attenuare la paura, è bene che sappiano prima come si svolgono le operazioni di soccorso e cura.

QUANTE STORIE!

"Il viaggio di SALAMOT, dalla cucina al pronto soccorso" è il titolo della storia che vi proponiamo di mettere in scena. La drammatizzazione si concluderà facendo merenda con la macedonia preparata in precedenza.

L'ULTIMA IDEA

Programmare periodicamente l'uso di attrezzi da taglio o con punte e con materiali differenti, dalla carta al metallo, secondo una certa gradualità che renda i movimenti dei bambini sempre più precisi e addestri la coordinazione oculo-manuale.