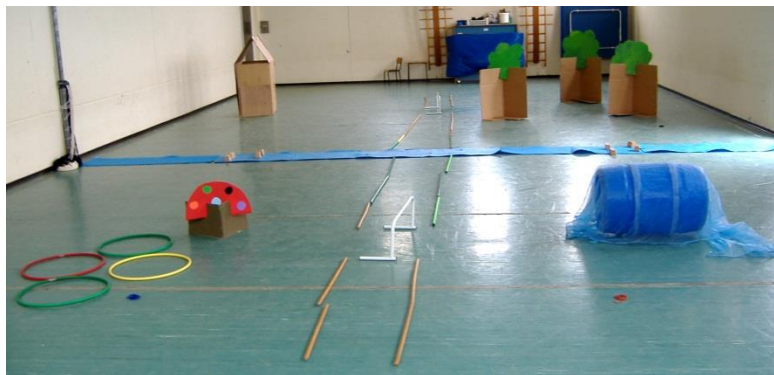


Istituto Comprensivo «Folgore da San Gimignano»

Scuola dell'Infanzia di Uignano

Gruppo dei bambini di 5 anni



Anno scolastico 2011-2012

Insegnanti: Paola Conti e Laura Frosali

Consulenza della Dott.ssa Silvia Stiaccini

DALLO SPAZIO VISSUTO

ALLO SPAZIO RAPPRESENTATO

Percorso didattico per il passaggio
alla Scuola Primaria

Esperienze significative

Le esperienze che abbiamo proposto sono state graduali, partendo da quelle più conosciute ed adeguate all'età per arrivare a quelle più complesse.

I percorsi sono stati proposti al gruppo di bambini di cinque anni e sono stati organizzati con cura da parte delle insegnanti: prima, utilizzando elementi naturali ed artificiali come ostacoli adatti nelle loro dimensioni, e successivamente sempre più formalizzati così da permettere il passaggio alla bidimensionalità per rappresentare

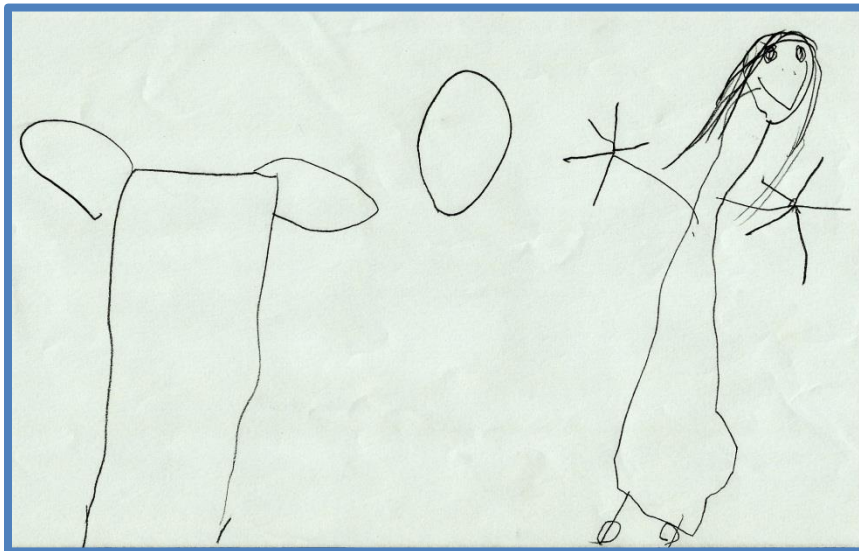
LOCALIZZARE: DAL GIOCO ALLA RAPPRESENTAZIONE

I bambini lavorano sulla localizzazione di se stessi durante i giochi psicomotori



LA RAPPRESENTAZIONE

Dopo aver eseguito il gioco ed essere diventati capaci di eseguirlo anche autonomamente viene richiesto ai bambini di rappresentarlo



Segue la verbalizzazione

Sono io che butto la palla dentro allo scatolone

I PERCORSI LINEARI

"La pista delle macchinine"

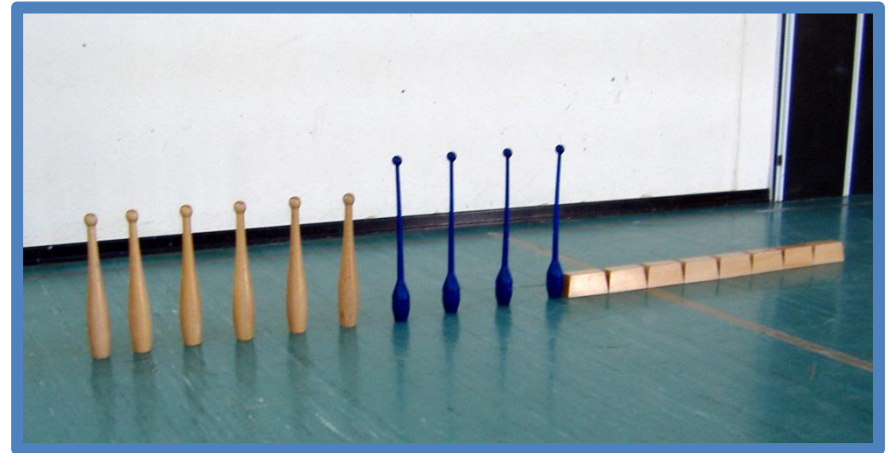
I bambini hanno giocato e sperimentato il percorso che la macchinina deve fare dentro la pista.

Attraverso modalità piacevoli e ludiche i bambini hanno eseguito il percorso più volte in modo da aumentare la percezione dello spazio strutturato.



RAPPRESENTO IN 3D

I bambini costruiscono linee dritte con materiali non strutturati



Rappresento in 2 D

I bambini provano a rappresentare la pista utilizzando strisce di carta colorata.

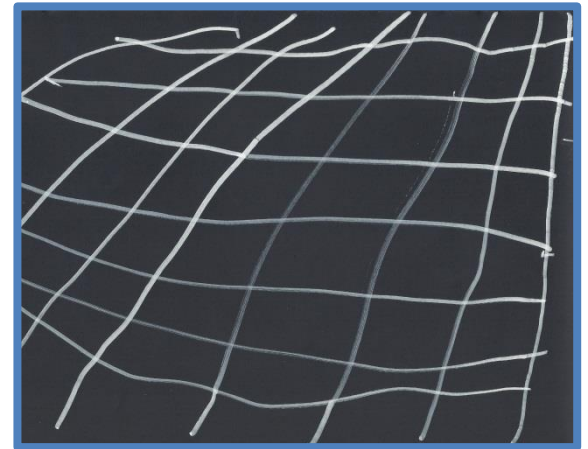
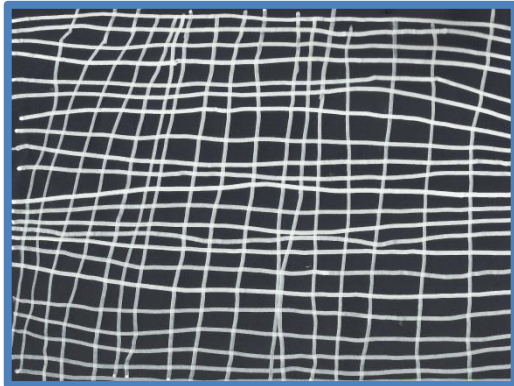


Poi Provano a disegnare la situazione vissuta in palestra

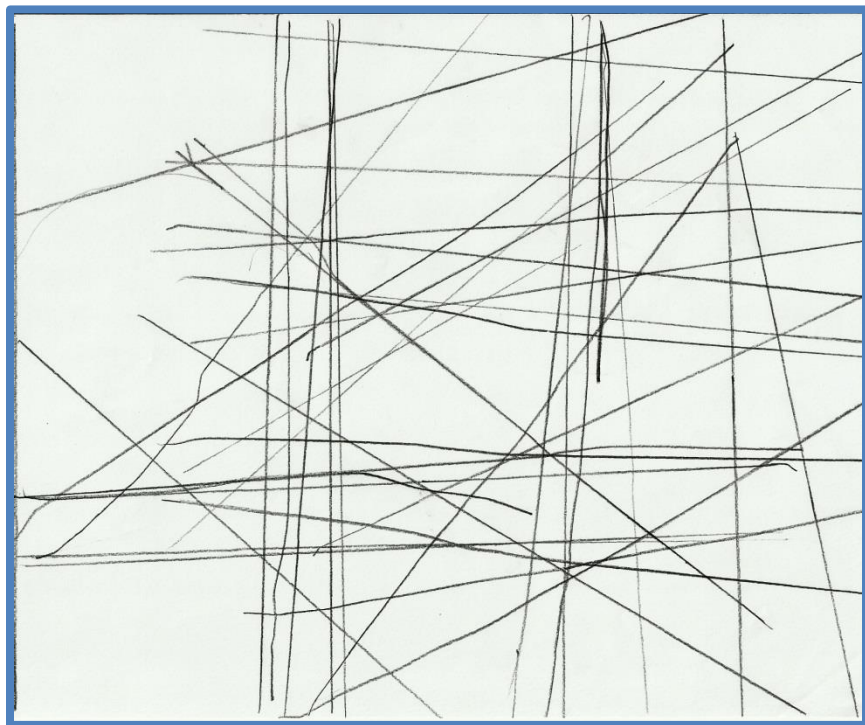


Altre esperienze con le linee dritte: le linee di luce

Disegnano l'esperienza



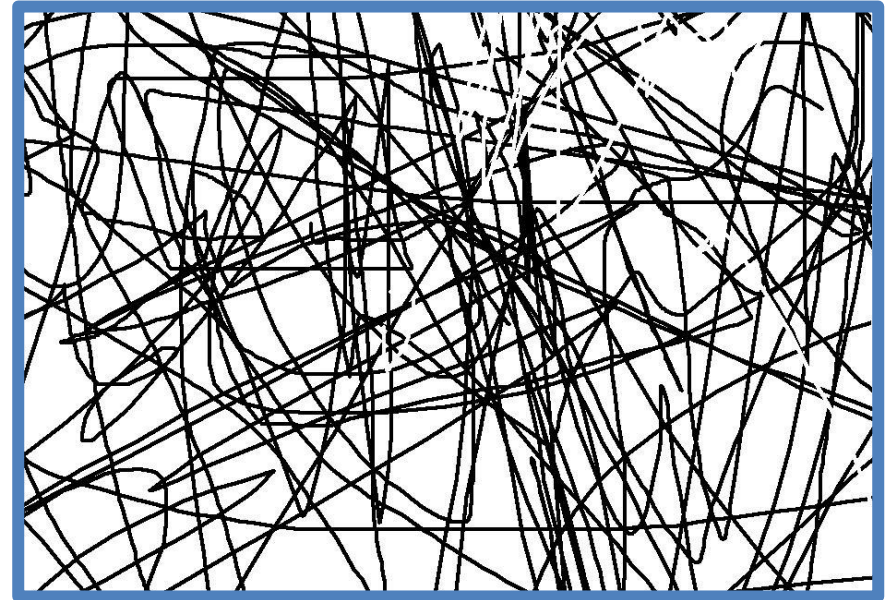
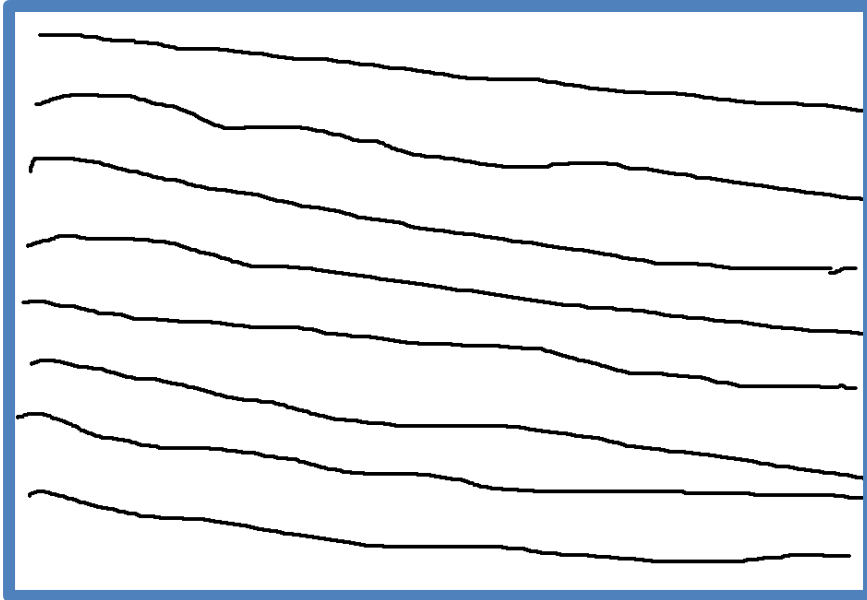
Ancora esperienze con le linee dritte: l'uso del righello e delle forbici



Uno strumento in più: il computer

Attraverso l'uso del cursore del computer i bambini imparano a controllare e coordinare movimenti sempre più precisi e ad affinare la propria capacità di attenzione e concentrazione.

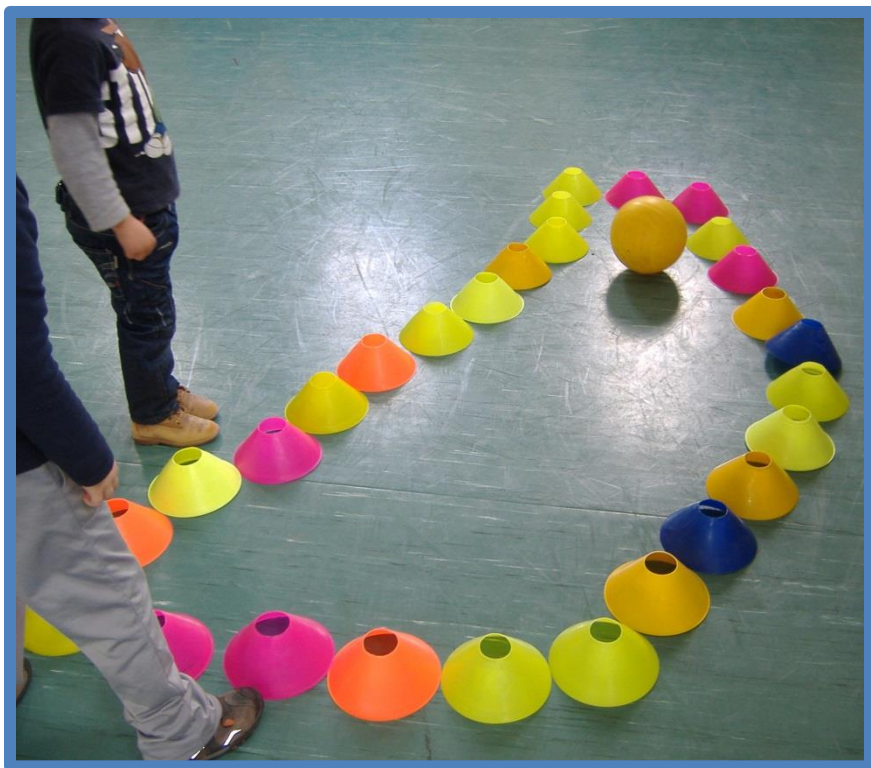
Questi sono i risultati



I percorsi curvi: riprendiamo le macchinine



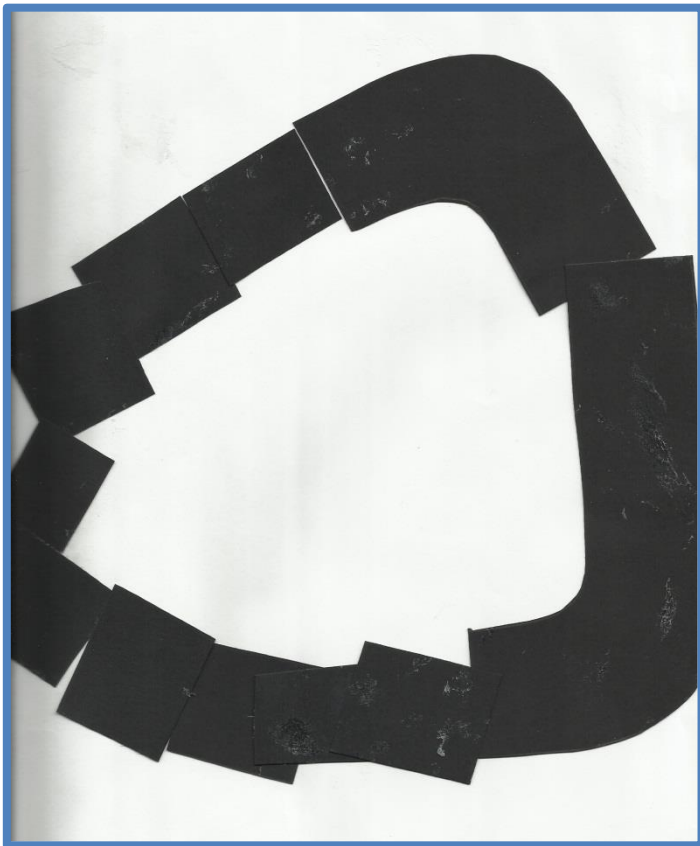
Rappresento in 3D



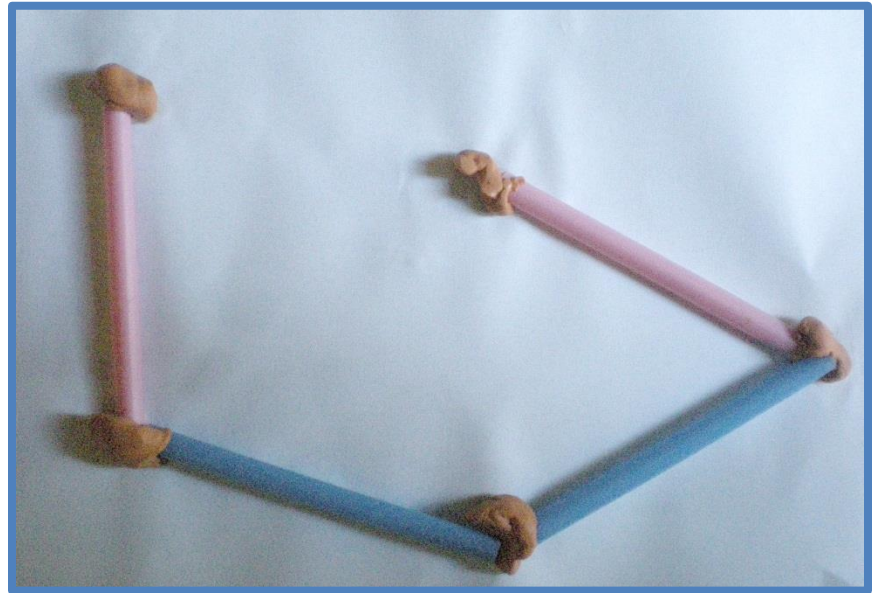
Rappresento in 2 D

I bambini provano a rappresentare la pista utilizzando strisce di carta colorata.

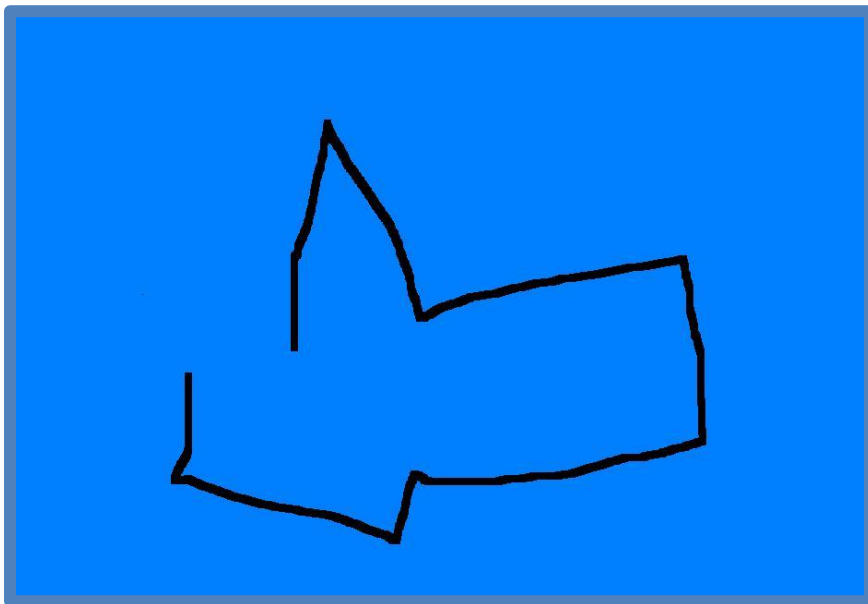
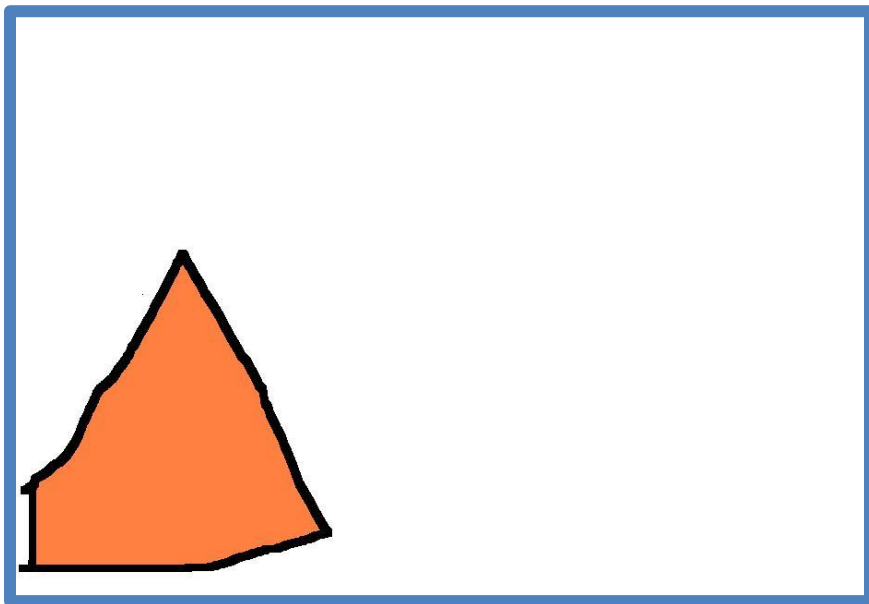
Poi Provano a disegnare la situazione vissuta in palestra



Ancora esperienze con le linee chiuse e aperte



Linee chiuse e linee aperte al computer



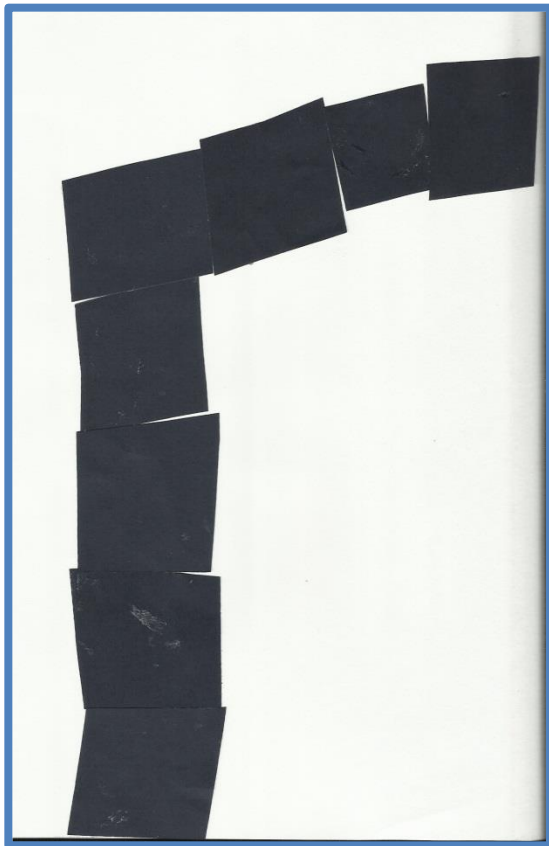
Le svolte a destra e a sinistra con le macchinine

- Bisogna mettere la freccia
- Bisogna farsi guidare da un amico per non fare incidenti

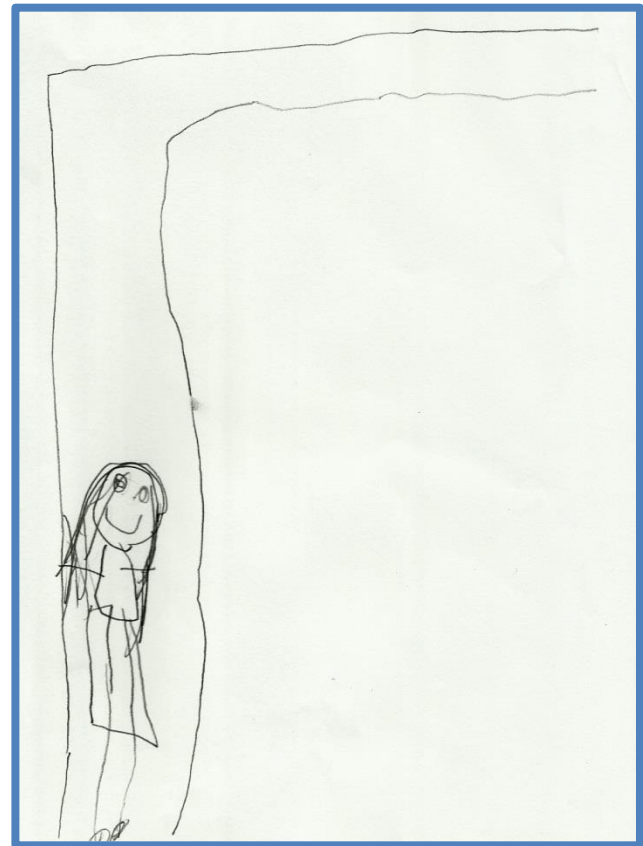


Rappresento in 2 D

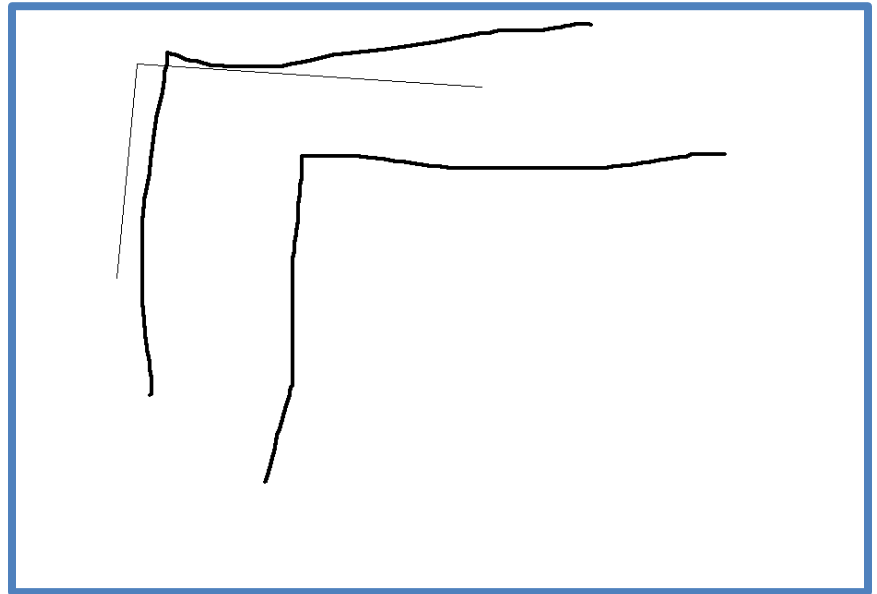
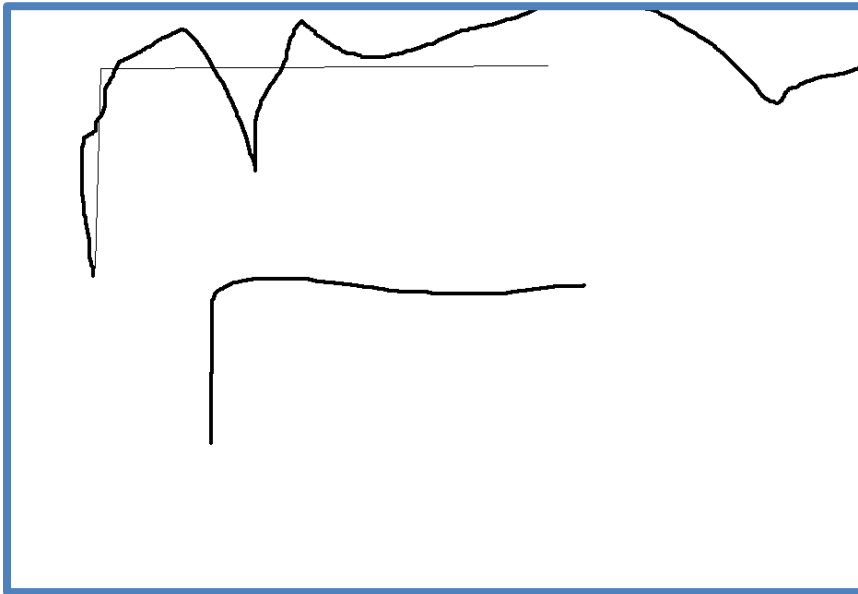
I bambini provano a rappresentare la pista utilizzando strisce di carta colorata.



Poi Provano a disegnare la situazione vissuta in palestra



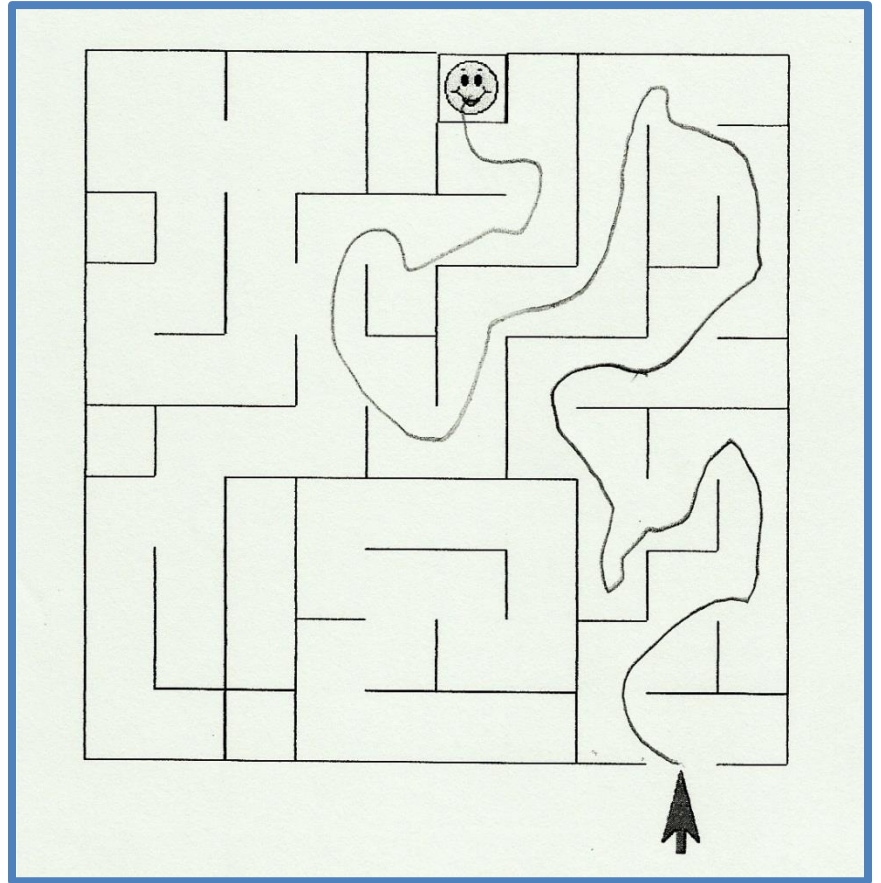
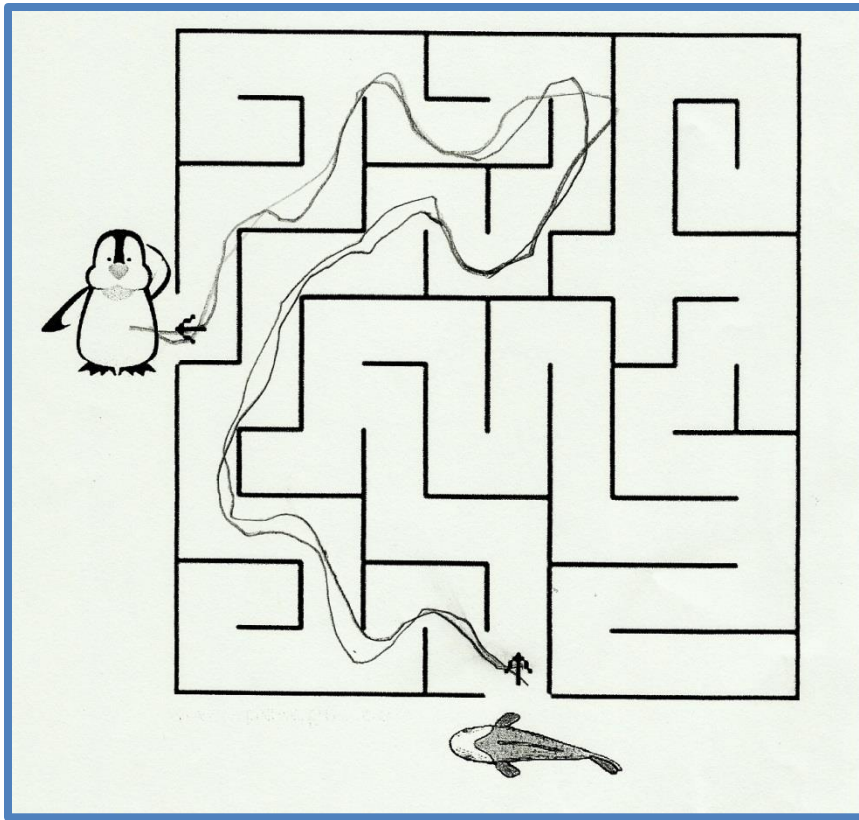
Svolte a destra e a sinistra al computer



Rappresentiamo tutte le situazioni
con oggetti e materiali diversi



Labirinti



LA GIMCANA

Il gioco si svolge in palestra usando gli arredi.

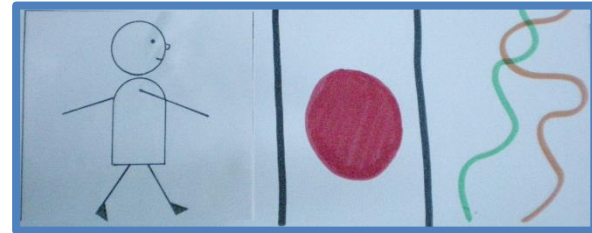
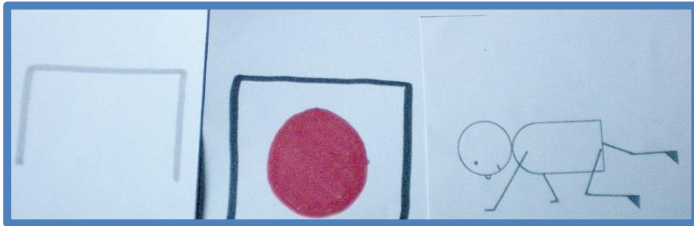
Si compie effettuando diverse tipologie di movimento:

strisciare sopra,
passare sotto, in mezzo,
dentro, girare a destra o a sinistra



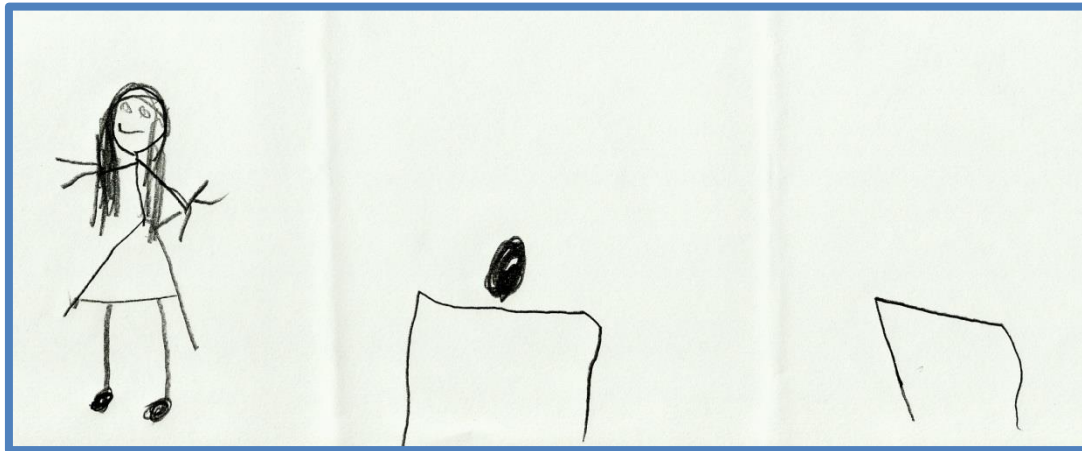
Per ogni movimento c'è un simbolo

i bambini leggono i simboli e guidano i compagni



Giochiamo ancora

Ogni bambino pensa un comando e lo scrive usando i simboli concordati per la gimacana . I comandi vengono eseguiti dal gruppo



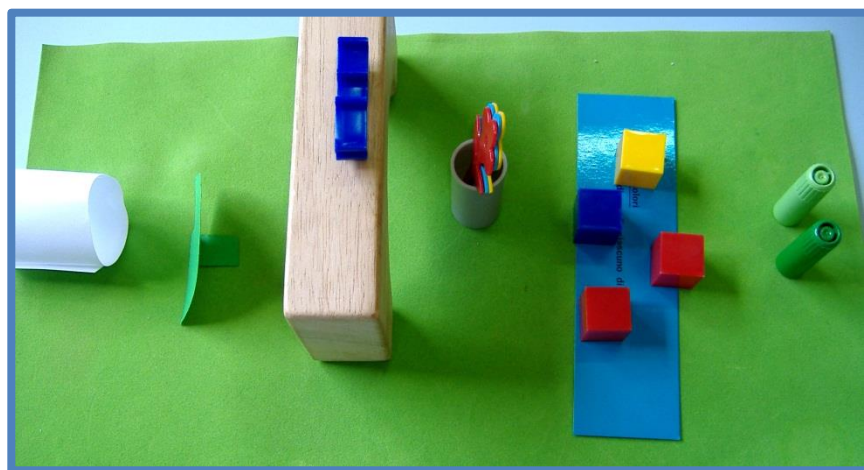
Arriva una lettera



Percorso simbolizzato

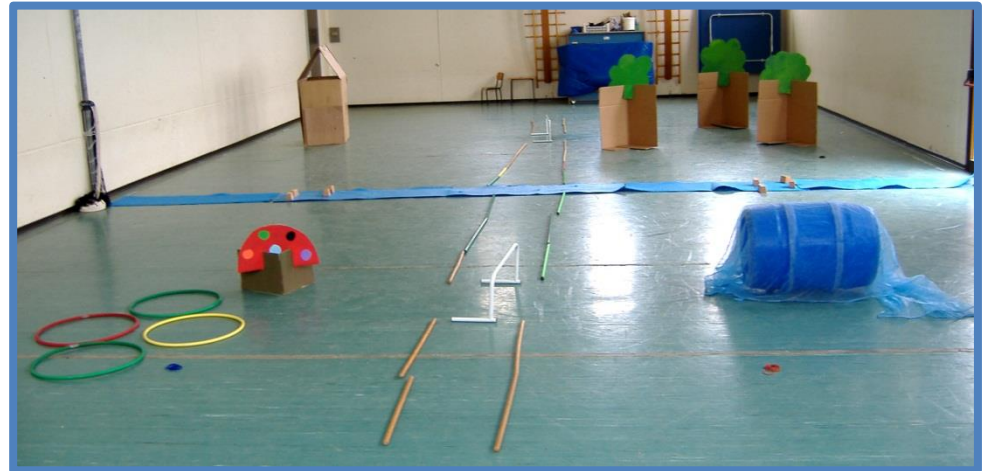
In palestra ci aspetta una sorpresa: c'è il percorso indicato nella lettera

Noi prima giochiamo e poi lo riproduciamo con gli oggetti



Il percorso si trasforma in un gioco

- Ci dividiamo in 4 gruppi e ogni gruppo si posiziona in uno dei 4 settori in cui è divisa la palestra
- Si lancia una moneta: se viene la faccia blu, si può attraversare il torrente; se viene la faccia grigia, si può attraversare la ferrovia
- In ogni settore c'è una prova da superare. Se tutti i componenti della squadra la superano possono prendere un braccialetto colorato
- Vince la squadra che riesce a collezionare tutti e 4 i braccialetti per prima



Il gioco in palestra si trasforma in un gioco da tavolo

Al posto della palestra c'è un tabellone



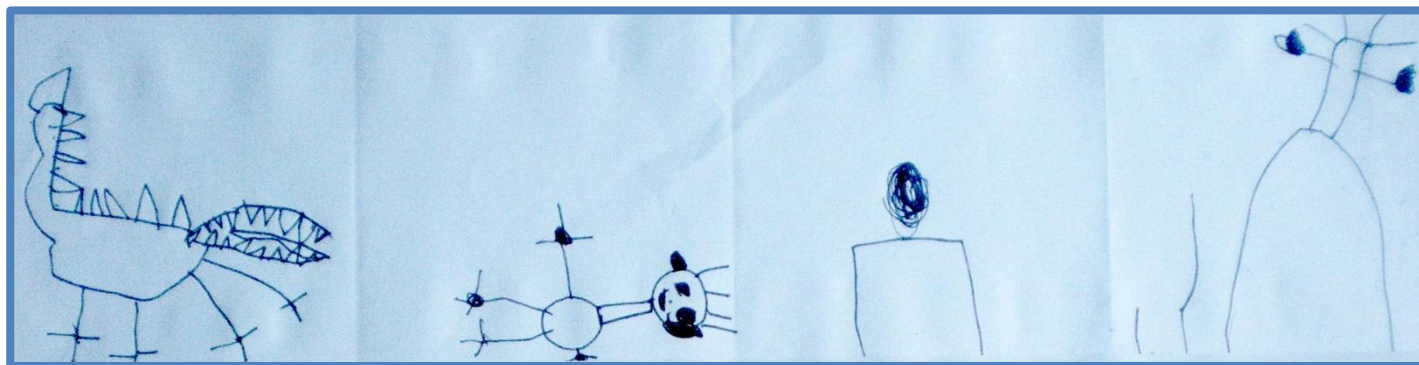
Al posto dei braccialetti ci sono le faccine

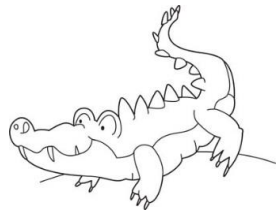
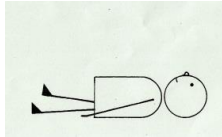
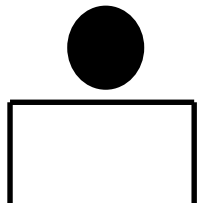



E quali prove dovremo superare?

I bambini inventano e scrivono frasi contenenti i comandi usati per i giochi motori

Le maestre le trasformano al computer così che tutti li possano leggere



			
IL COCCODRILLO	STA SDRAIATO	SOPRA	L'ISOLA

Ringraziamenti

Il percorso è stato realizzato grazie alla collaborazione e al sostegno del gruppo di ricerca e di sperimentazione del CIDI di Firenze.

In particolare, l'ideazione e la progettazione della prima parte è stata realizzata dall'insegnante Barbara Scarpelli (Istituto Comprensivo di Barberino di Mugello) con la supervisione del Prof. Antonio Moro dell'Università di Firenze.

Grazie ad entrambi!!!