

Dallo spazio vissuto allo spazio rappresentato

Paola Conti* e Barbara Scarpelli**

Percorso didattico per un agevole passaggio tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria

La documentazione che presentiamo rappresenta il tentativo di realizzare percorsi didattici capaci di accompagnare i bambini nel passaggio tra due scuole, temporalmente vicine (le dividono due mesi estivi) ma, talvolta, ancora troppo lontane dal punto di vista dell'impostazione metodologica e didattica. Il tentativo (di per sé ambizioso) si complica ulteriormente se si sceglie come ambito di lavoro l'organizzazione dello spazio e se il gruppo dei bambini coinvolti presenta difficoltà di relazione e di concentrazione. Per questi motivi è necessaria una premessa prima di passare alla descrizione delle diverse fasi del percorso, che collochi l'attività all'interno dell'appropriata cornice di senso.

Una ricerca... di significato

Il lavoro è iniziato nell'Istituto Comprensivo di Barberino di Mugello (Fi) dove, da anni, è attivo un laboratorio di ricerca sul curriculum di matematica seguito dal Prof. Antonio Moro (Professore di statistica, Università di Firenze). Grazie alla sua preziosa consulenza le insegnanti dei diversi segmenti scolastici, progettano e sperimentano percorsi didattici innovativi, significativamente ancorati, da un lato alle esigenze pedagogico-didattiche della scuola e, dall'altro, all'elaborazione disciplinare. Così è nato il percorso *Dallo spazio vissuto allo spazio rappresentato* che, una volta ultimato, è stato

presentato al gruppo di ricerca per la scuola dell'infanzia del CIDI (Centro di Iniziativa Democratica degli Insegnanti) di Firenze, di cui entrambe le insegnanti che presentano il percorso fanno parte. L'anno successivo nella scuola dell'infanzia di Ulignano (Istituto Comprensivo di San Gimignano, Siena) le insegnanti hanno rilevato forti difficoltà di organizzazione spaziale, nel gruppo dei bambini di 5 anni. È stata chiesta la consulenza della psicologa Dott.ssa Silvia Stiaccini che, dopo un'attenta osservazione, ha consigliato un intervento per mettere i bambini nelle migliori condizioni per affrontare l'ingresso nella scuola primaria. Così il percorso di Barberino è stato ripreso, adattato e ampliato e ha costituito la base sulla quale costruire anche tutte le attività di accoglienza e di primo approccio alle attività della nuova scuola. Perché abbiamo ritenuto necessario fare questa premessa? Perché entrambe riteniamo che, per essere all'altezza delle sfide educative sempre più complesse che si pongono alla scuola, il singolo insegnante, per quanto motivato, preparato, professionalmente impegnato, si trovi in difficoltà se è lasciato da solo. Proprio la complessità delle situazioni all'interno delle quali ci troviamo ogni giorno a operare, richiede e anzi impone, la collaborazione, il confronto, la sinergia tra saperi e competenze diversi e tra loro complementari. Al di fuori di un approccio professionale caratterizzato dalla ricerca e dall'innovazione che si concretizza

* Insegnante di scuola dell'infanzia, Istituto Comprensivo di San Gimignano (Si).

** Insegnante di scuola dell'infanzia, Istituto Comprensivo di Barberino del Mugello (Fi).

Entrambe le insegnanti fanno parte del Gruppo di Ricerca e Sperimentazione del CIDI di Firenze.

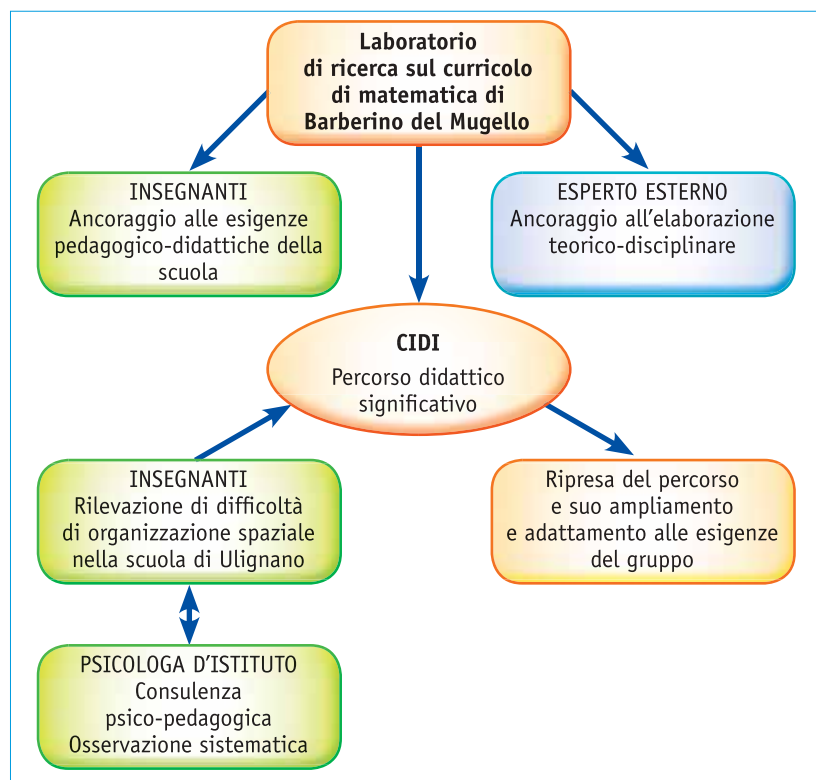
za nell'apporto di professionalità diverse ma altamente qualificate, c'è il rischio dell'improvvisazione, della messa a punto di percorsi didattici sensati, magari "esteticamente" accattivanti, coinvolgenti per i bambini e per gli adulti che li mettono in pratica, ma che difficilmente sono in grado di incidere profondamente sulle problematiche in risposta alle quali sono stati pensati e progettati.

Il percorso a Barberino

La riflessione sull'organizzazione dello spazio grafico è nata dalla consapevolezza delle difficoltà incontrate dai bambini nel passaggio dalla realizzazione di esperienze tridimensionali (percorsi motori in palestra, uso di attrezzi, posizioni nello spazio) alla loro rappresentazione grafica bidimensionale. Per questo:

- le esperienze che abbiamo proposto sono state graduali, partendo da quelle più conosciute e adeguate all'età per arrivare a quelle più complesse;
- i percorsi sono stati proposti ai gruppi di bambini di 5 anni e sono stati organizzati con cura da parte delle insegnanti: prima, utilizzando elementi naturali e artificiali come ostacoli adatti nelle loro dimensionalità, e successivamente sempre più formalizzati, così da permettere il passaggio alla bidimensionalità da rappresentare.

Prima fase: la localizzazione. Già a 4 anni i bambini iniziano a lavorare sulla localizzazione di se stessi durante i giochi psicomotori come "Volpi e galline" in classe e in palestra.



Dopo aver eseguito il gioco ed essere diventati capaci di eseguirlo anche autonomamente viene richiesto ai bambini di rappresentarlo attraverso l'uso di materiale conosciuto (legnetti e animali). Segue la verbalizzazione individuale del gioco e delle sue regole. Questo passaggio dall'esperienza diretta a quella rappresentata con il materiale (sempre in 3D) prima del disegno e della verbalizzazione, si è rivelata particolarmente efficace per far comprendere ai bambini relazioni spaziali che altrimenti rischiavano di rimanere nell'implicito.

Seconda fase: 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.

Dopo aver eseguito fisicamente il percorso delle macchinine, i bambini hanno ricostruito con i legnetti la pista della macchinina e utilizzato l'automobilina giocattolo per percorrere la pista. La stessa proposta è stata fatta utilizzando materiali non strutturati.

Solo a questo punto i bambini provano a rappresentare la pista utilizzando strisce di carta colorate e giocano con le macchinine e, infine, viene richiesta la rappresentazione in 2D su carta e la relativa verbalizzazione:



“Il percorso della macchinina è così: la strada è di cartone, era lunga e dritta, poi si girava e quando si era girato si girava ancora e si andava dritto per un pezzo cortissimo. Poi si tornava indietro”.

Terza fase: la gimcana. Il gioco si svolge in sezione usando gli arredi e si compie effettuando diverse tipologie di movimento: strisciare sopra la panca, passare sotto il tavolo, fare lo slalom tra le sedie, passare dentro al tunnel.

Le insegnanti hanno preparato i materiali necessari per la rappresentazione: legnetti, tubi di cartone e pupazzetti sono diventati il materiale fondamentale per la realizzazione del percorso. I bambini, sopra a un tavolo appositamente predisposto, rappresentano, utilizzando i materiali messi a disposizione, il percorso eseguito nel gioco.

Infine, rappresentano graficamente il percorso vissuto e riprodotto e lo descrivono verbalmente:

“Prima eravamo alla porta della classe e avevamo trovato una panca e ci si doveva strisciare sopra, poi si trovava un tavolo e si doveva passare sotto. Poi c'erano tre sedie, e si passava in mezzo, alla fine si trovava un tunnel che ci portava fino al giardino e si passava dentro al tunnel”.



Il percorso a Uignano

La prima parte del lavoro ha ripercorso le tappe del lavoro di Barberino con alcune variazioni rese necessarie dalla presenza di una bambina diversamente abile e dalle difficoltà diffuse riscontrate nel gruppo. Così, oltre ai percorsi lineari, le macchinine ci sono servite anche per sperimentare percorsi curvi (aperti e chiusi) e cambi di direzione (svolta a destra e a sinistra).

È stata introdotta la modalità “a occhi chiusi” per fare in modo che tutti i bambini (anche quelli che presentavano maggiori difficoltà di attenzione e concentrazione) avessero la possibilità di interiorizzare pienamente le esperienze senza lasciarsi distrarre dal contesto.



Inoltre, per favorire il controllo della motricità fine, è stata proposta la rappresentazione grafica con l'uso del computer e con altre tecniche e materiali (rappresentazione di linee bianche su fogli neri, disegno di linee dritte su fogli quadrettati, con l'uso del righello, ritaglio di strisce di carta).



Una volta arrivati alla gimcana, il lavoro è proseguito con le seguenti fasi.

Prima fase: la simbolizzazione. Costruzione dei simboli grafici per ricordare e



seguire correttamente la sequenza dei movimenti e delle posizioni.

Costruzione dei percorsi in relazione a sequenze di simboli. Giochi di comandi con lettura di simboli: un bambino legge i simboli e gli altri eseguono i comandi; un bambino esegue il percorso e un altro registra i simboli. Scrivere/comporre sequenze di simboli e costruire percorsi con materiale di recupero e costruzioni. Farli eseguire da pupazzi. Ogni bambino pensa un comando e lo scrive usando i simboli concordati per il gioco. I comandi vengono eseguiti dal gruppo.

Seconda fase: arriva una lettera. “La torre fatata”. La lettera alterna parole, disegni e simboli. Si procede alla lettura di gruppo e i bambini riescono in poco tempo a decifrare il contenuto del messaggio.

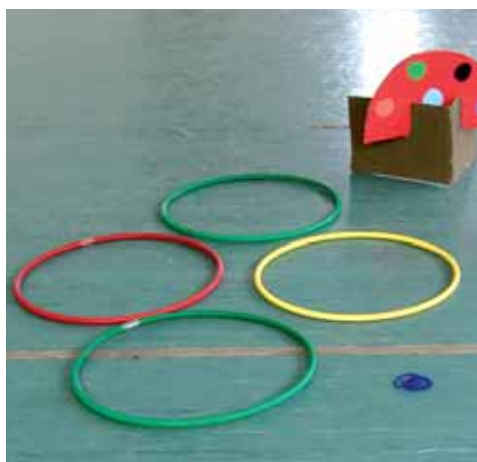


Ci spostiamo in palestra, dove troviamo una sorpresa: il percorso per arrivare alla torre fatata è stato ricostruito fedelmente con tutti gli elementi presenti nella lettera.



I bambini eseguono più volte il percorso. Poi lo rappresentano con materiale messo a disposizione; infine lo disegnano.

Terza fase: il percorso si trasforma in un gioco di strategia. Ci dividiamo in quattro gruppi e ciascun gruppo si posiziona in uno dei quattro settori in cui è divisa la palestra. Si lancia la 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 superano la prova possono prendere un braccialetto colorato. Vince la squadra che per prima riesce a collezionare tutti e quattro i braccialetti.



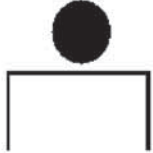
Dopo aver giocato in palestra, trasformiamo l'attività in un gioco da tavolo che i bambini porteranno a casa per giocare con fratelli e genitori. Basta modificare alcune regole: al posto della palestra c'è un tabellone; al posto dei braccialetti ci sono le faccine; e al posto delle prove motorie? I bambini inventano e disegnano frasi contenenti i comandi usati per i giochi motori.

Le maestre le trasformano al computer, così tutti le possono leggere. Otteniamo in questo modo un mazzo di "frasi" da "leggere".

non si legge nessun messaggio e non si prende nessuna faccina. Vince chi ottiene per primo quattro faccine di quattro colori diversi.

Il percorso continua

Il lavoro che si è concluso nella scuola dell'infanzia con la realizzazione del gioco da tavolo, ha costituito la base della progettazione delle attività di accoglienza nella scuola primaria. Le colleghe hanno preparato una presentazio-

			
Coccodrillo	Sta sdraiato	sopra	Isola

Si può giocare in due, tre, quattro, giocatori.

Si inizia sistemando le faccine dello stesso colore negli spazi del tabellone. Ciascun giocatore sceglie un segnalino dorato e lo sistema in un settore a scelta. Il giocatore che ha il segnalino nel settore della torre, lancia la moneta.

Se viene la faccia grigia, il giocatore può attraversare la ferrovia; se viene la faccia azzurra, si può attraversare il torrente.

Il giocatore estrae un cartello delle frasi dal mazzo e legge il messaggio. Se lo legge correttamente può prendere una faccina del settore dove è capitato.

Con il procedere del gioco può capitare di ritornare in un settore dove il giocatore è già passato e quindi ha già la faccina corrispondente. In questo caso

ne multimediale della nuova scuola per i genitori, proprio partendo dalla storia narrata nella lettera e facendo "derivare" da questo stimolo molti percorsi disciplinari: geografia, matematica, geometria, approccio alla lingua scritta. L'ingresso a scuola, il primo giorno, è stato organizzato come un percorso da seguire con i genitori che portava dall'esterno della scuola alla classe prima con gli elementi della lettera: il bosco del castagno, il torrente chiacchierino... Attraverso questa modalità i bambini si sono sentiti accolti e hanno ritrovato elementi conosciuti. Ma ciò che più conta è che hanno potuto ritrovare una metodologia di lavoro, un sistema di richieste, un approccio coerente e motivante dal quale partire verso nuovi e più complessi apprendimenti.