

REGIONE  
TOSCANA



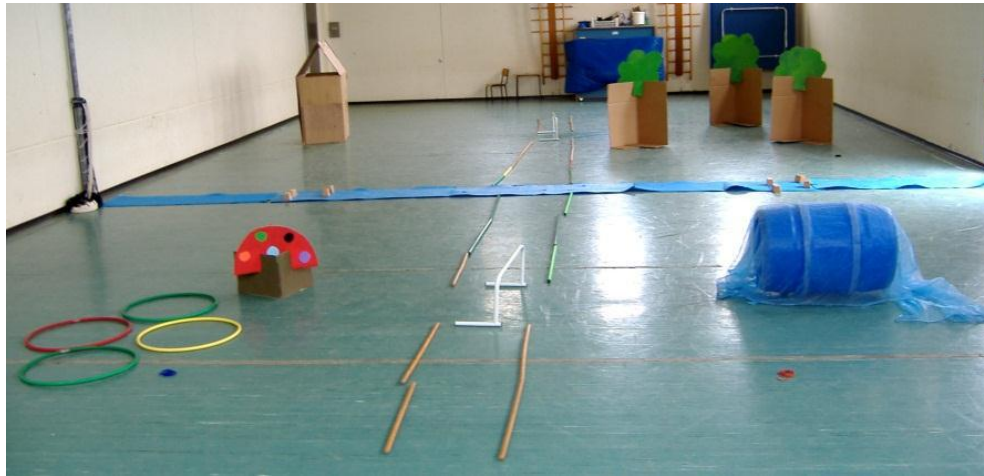
**Prodotto realizzato con il contributo della  
Regione Toscana nell'ambito dell'azione regionale  
di sistema**

# **Laboratori del Sapere Scientifico**

Istituto Comprensivo «Folgore da San Gimignano»

Scuola dell'Infanzia di Ugnano

Gruppo dei bambini di 5 anni



# 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

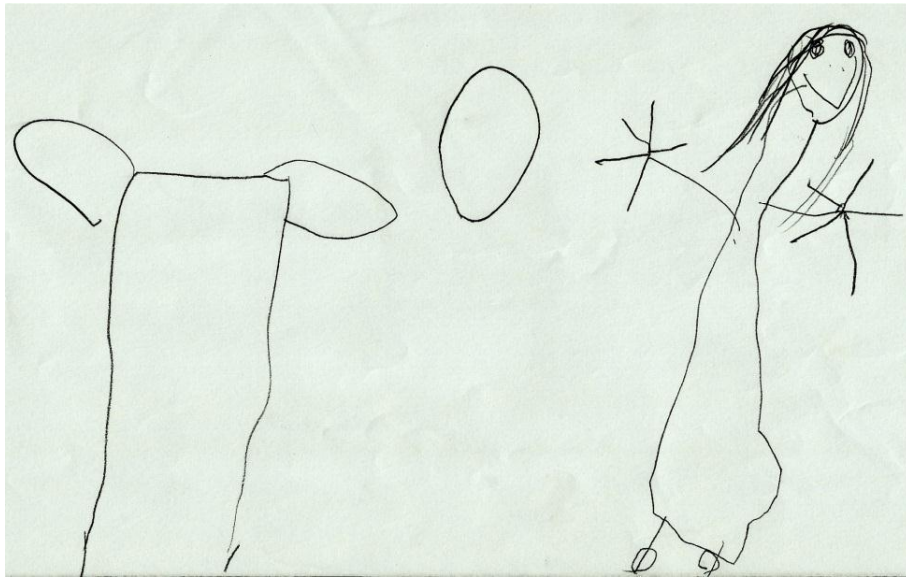
I bambini lavorano sulla localizzazione di se stessi durante i giochi psicomotori.



# 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.

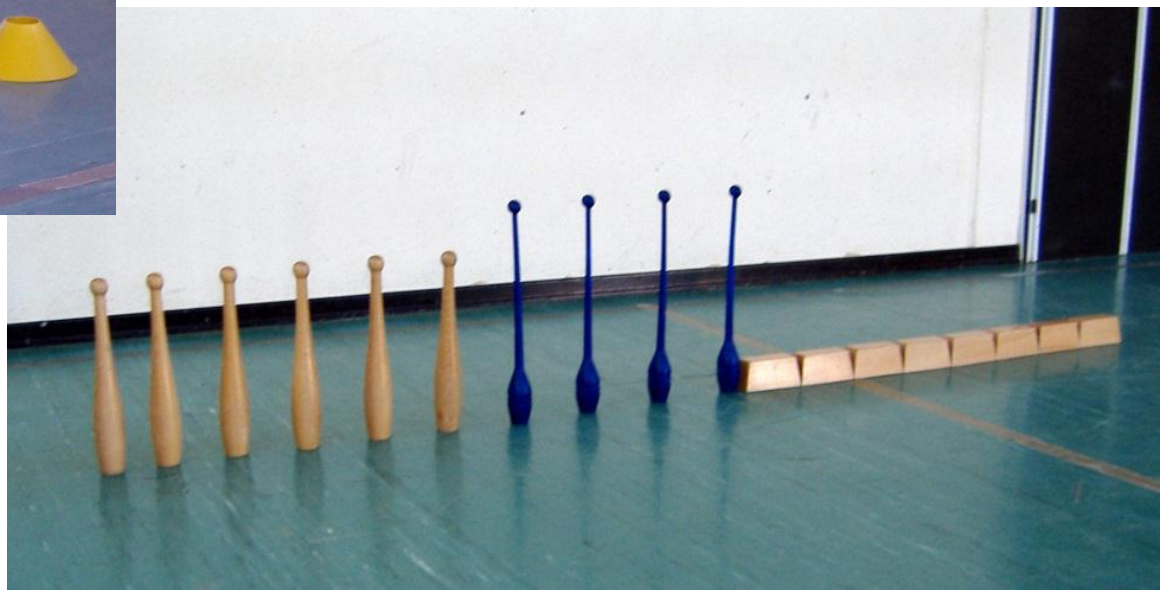


Attraverso modalità piacevoli e ludiche i bambini hanno eseguito il percorso più volte in modo da aumentare la percezione dello spazio strutturato.



# 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.



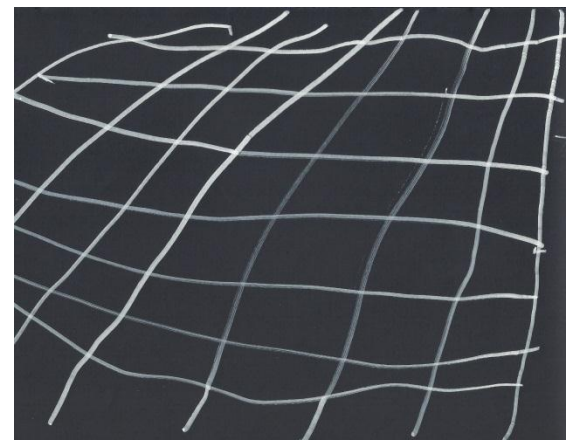
Poi Provano a disegnare la situazione vissuta in palestra.



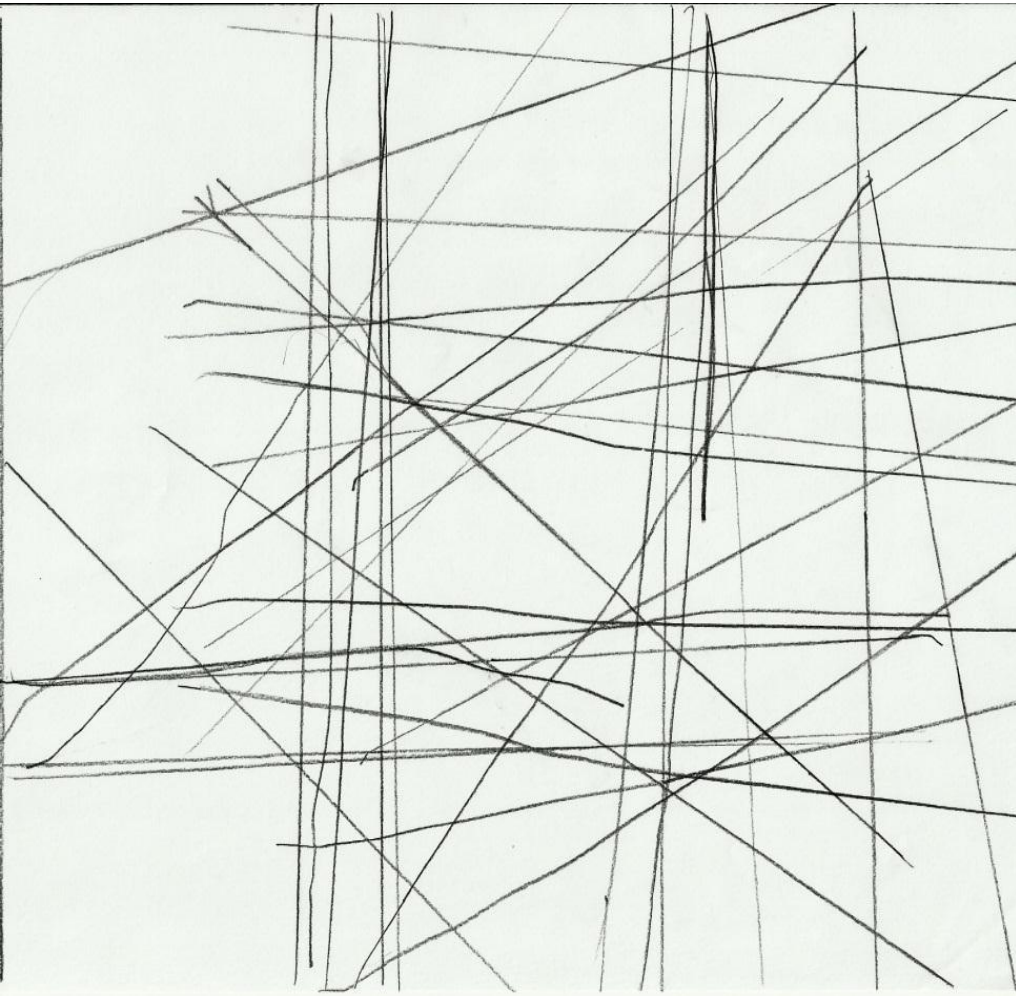
# Altre esperienze con le linee dritte: le linee di luce



Disegnano l'esperienza



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



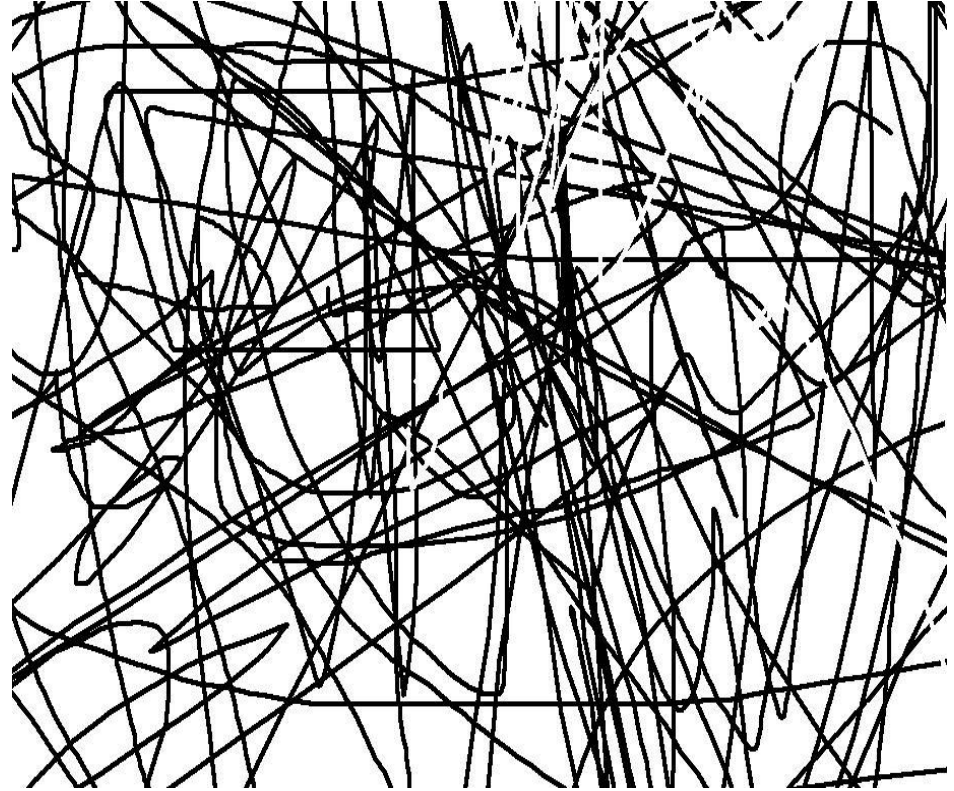
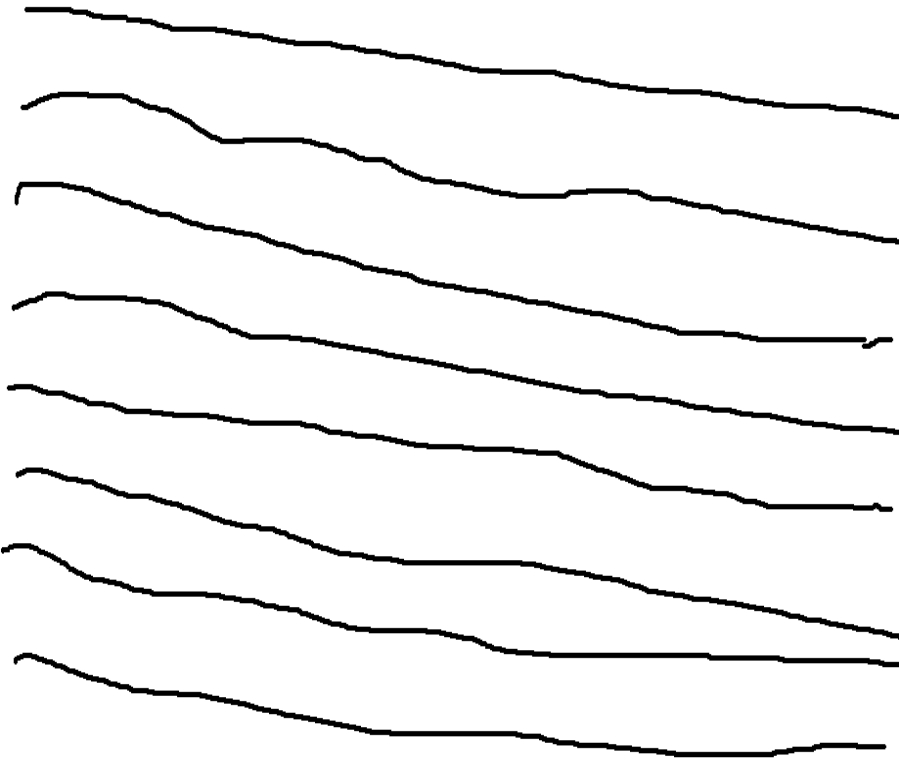


# Uno strumento in più: il computer

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



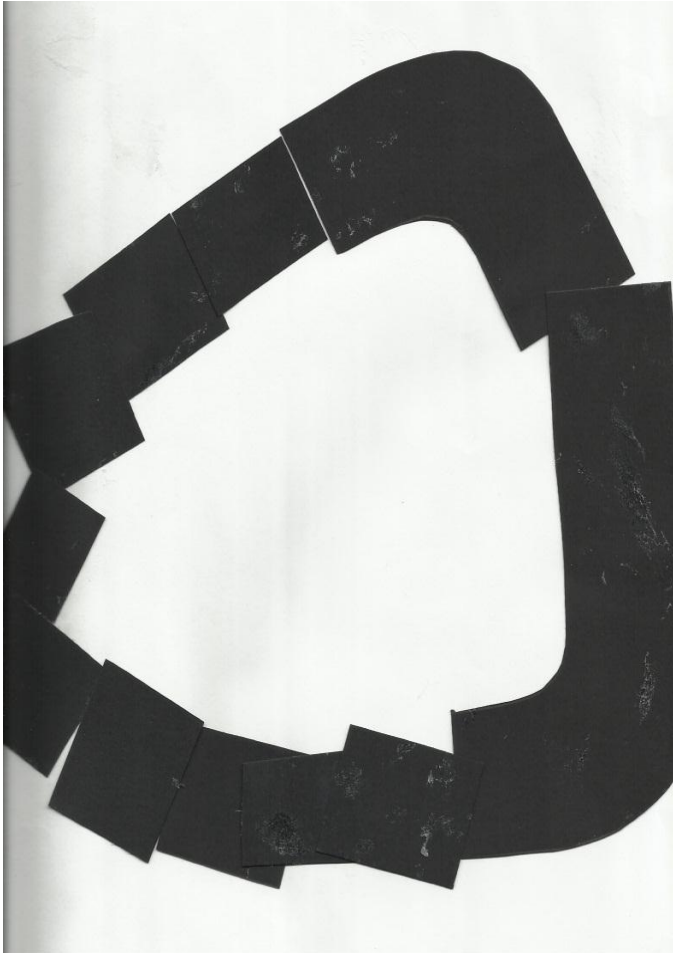


# Rappresento in 3D

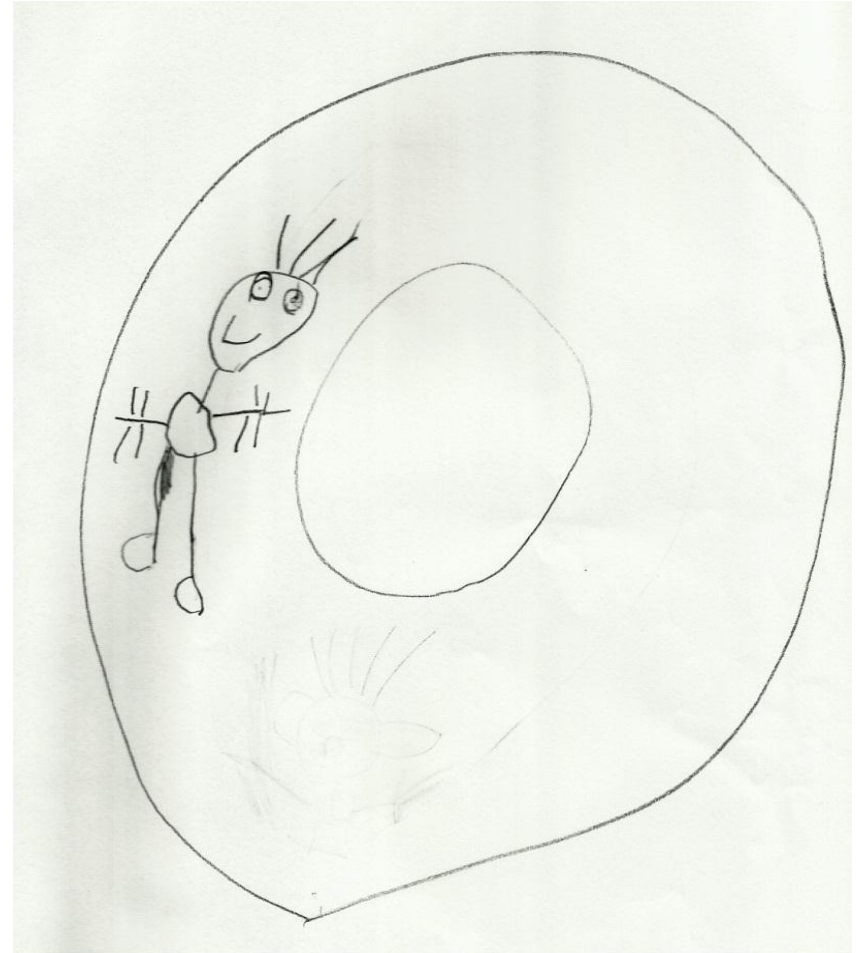


# Rappresento in 2 D

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

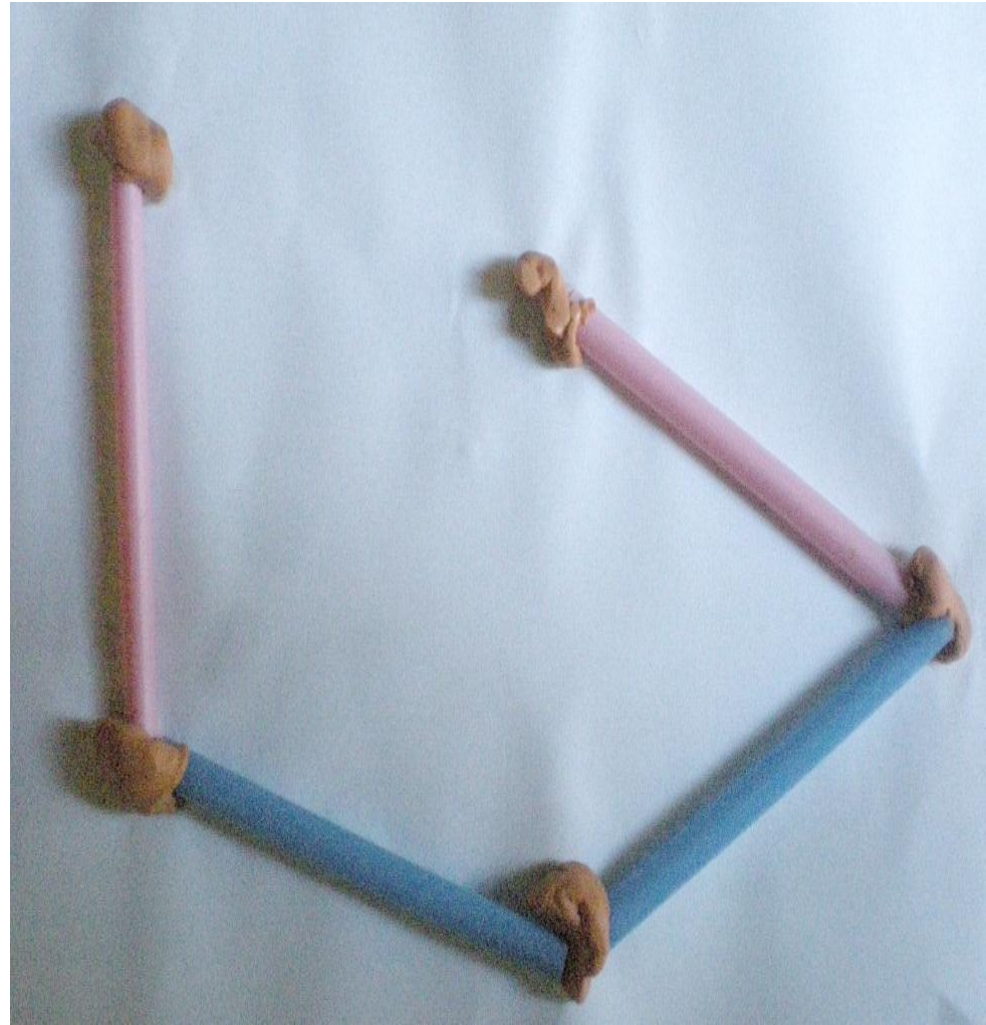


Poi provano a disegnare la situazione vissuta in palestra



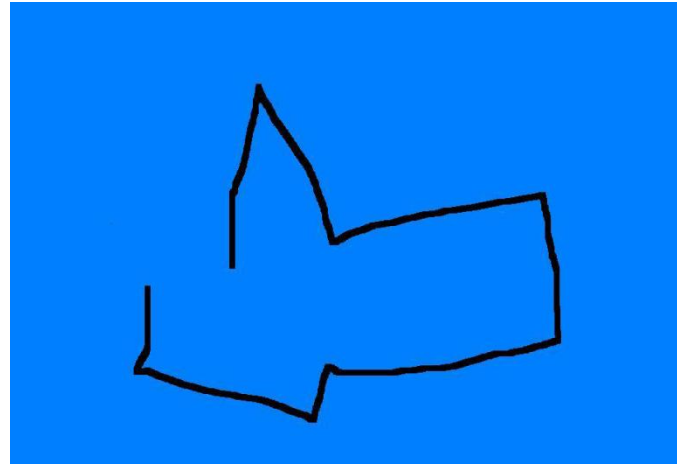
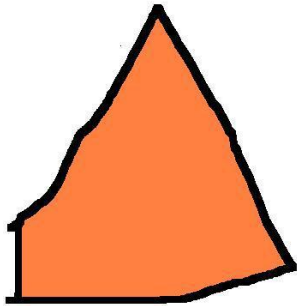


# Ancora esperienze con le linee chiuse e aperte





# Linee chiuse e linee aperte al computer



# Le svolte a destra e a sinistra con le macchinine

Bisogna mettere la freccia

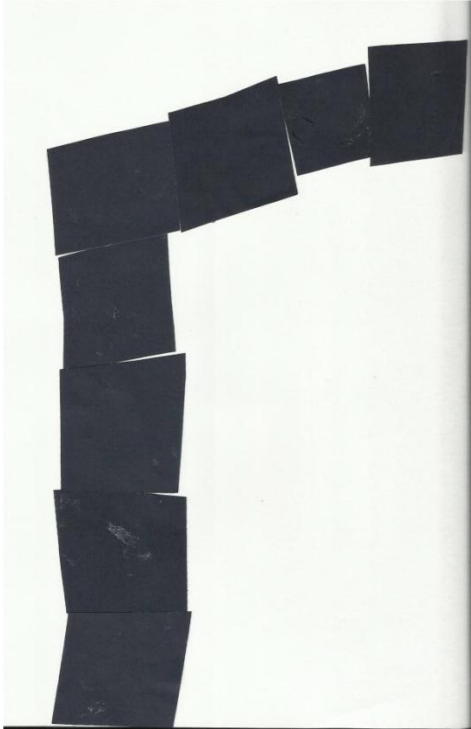


Bisogna farsi guidare da un amico per non fare incidenti

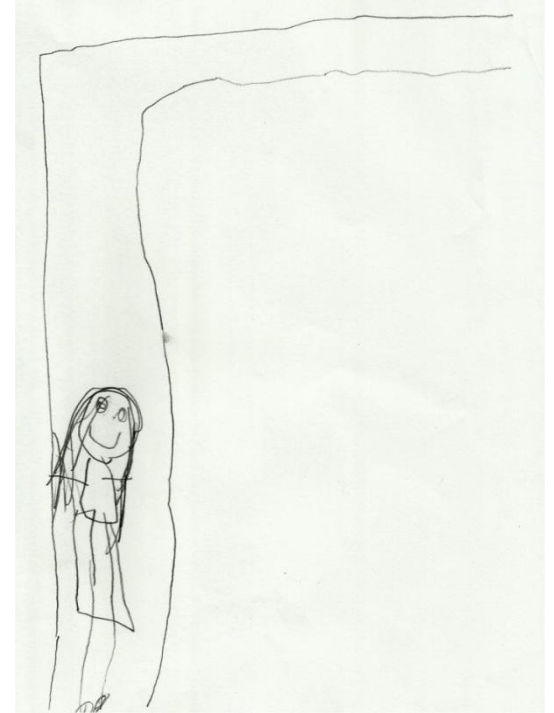


# Rappresento in 2 D

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

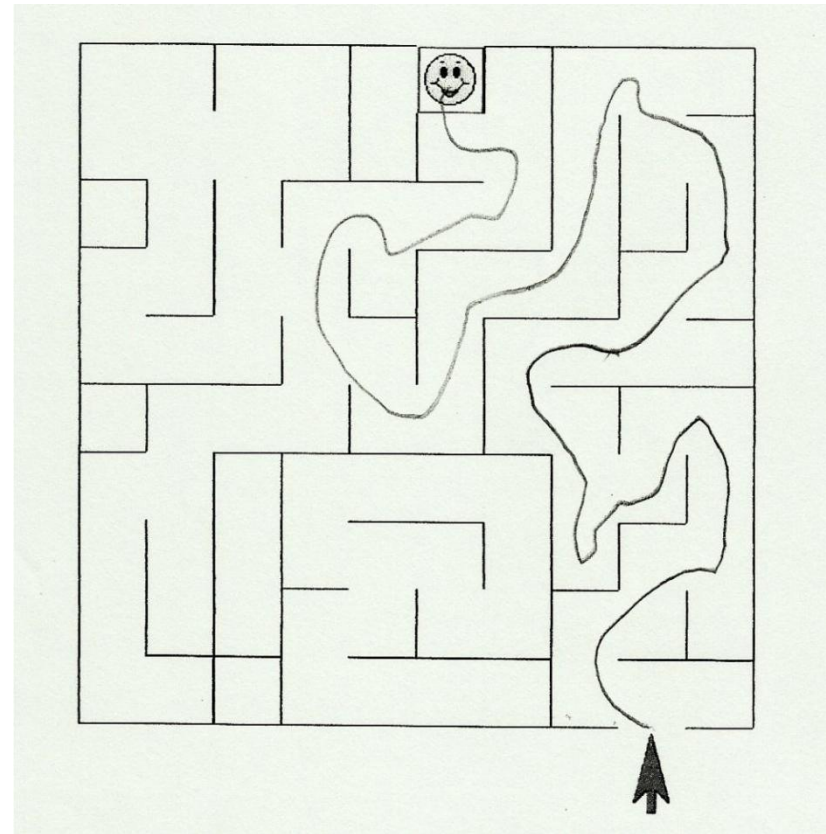
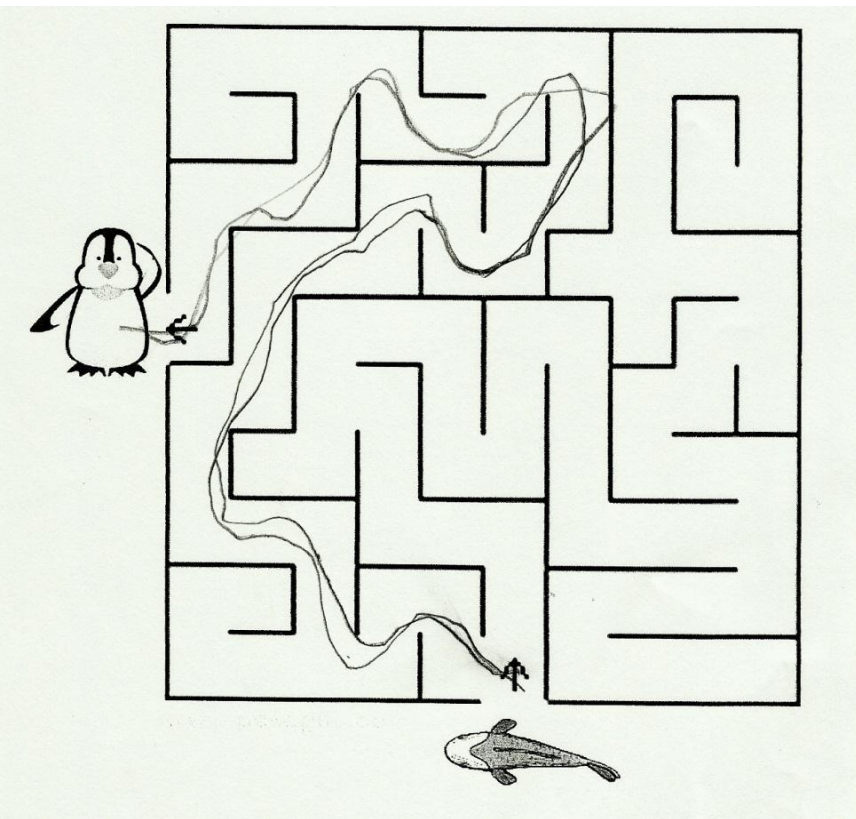


# Rappresentiamo tutte le situazioni con oggetti e materiali diversi





# Labirinti





# LA GIMCANA

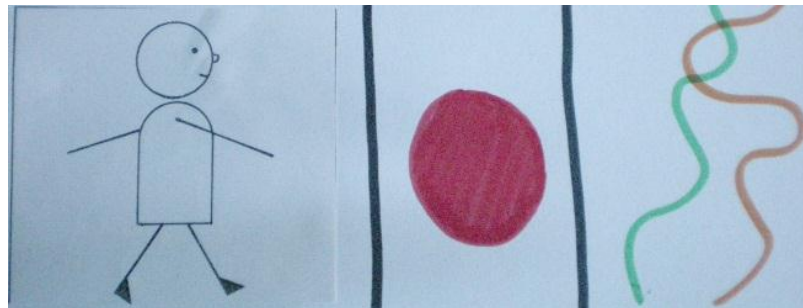
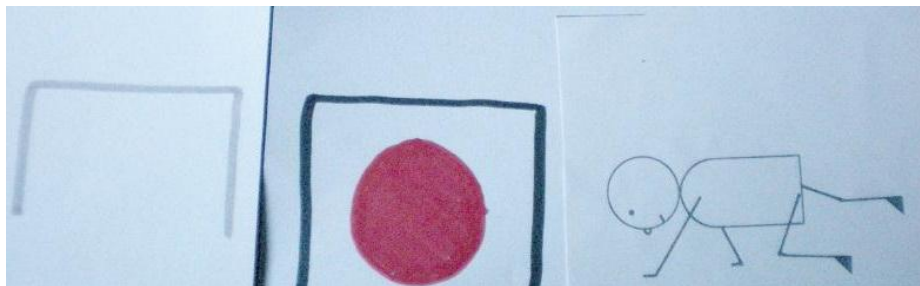
Il gioco si svolge in palestra usando gli arredi.

Si compie effettuando diverse tipologie di movimento: strisciare sopra, passare sotto, in mezzo, passare dentro, girare a destra o a sinistra.



# Per ogni movimento c'è un simbolo

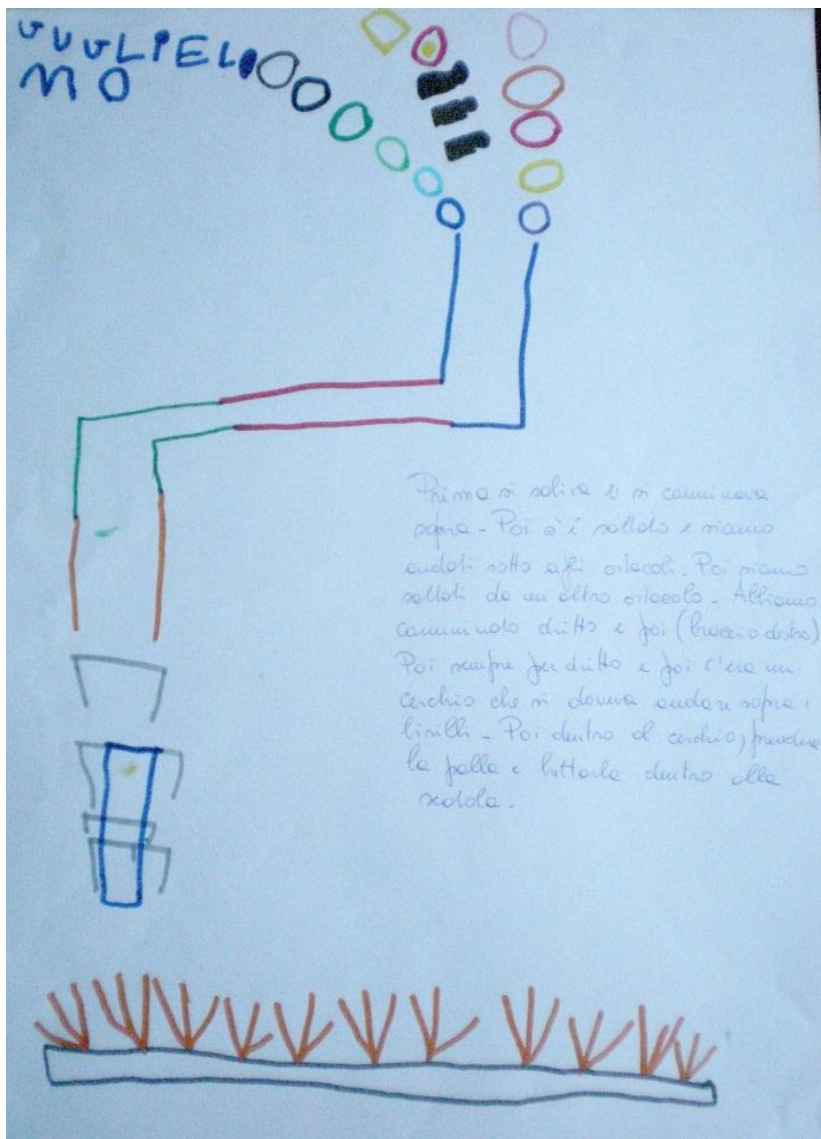
I bambini leggono i simboli e guidano i compagni





# Rappresento in 2D

Prima disegno



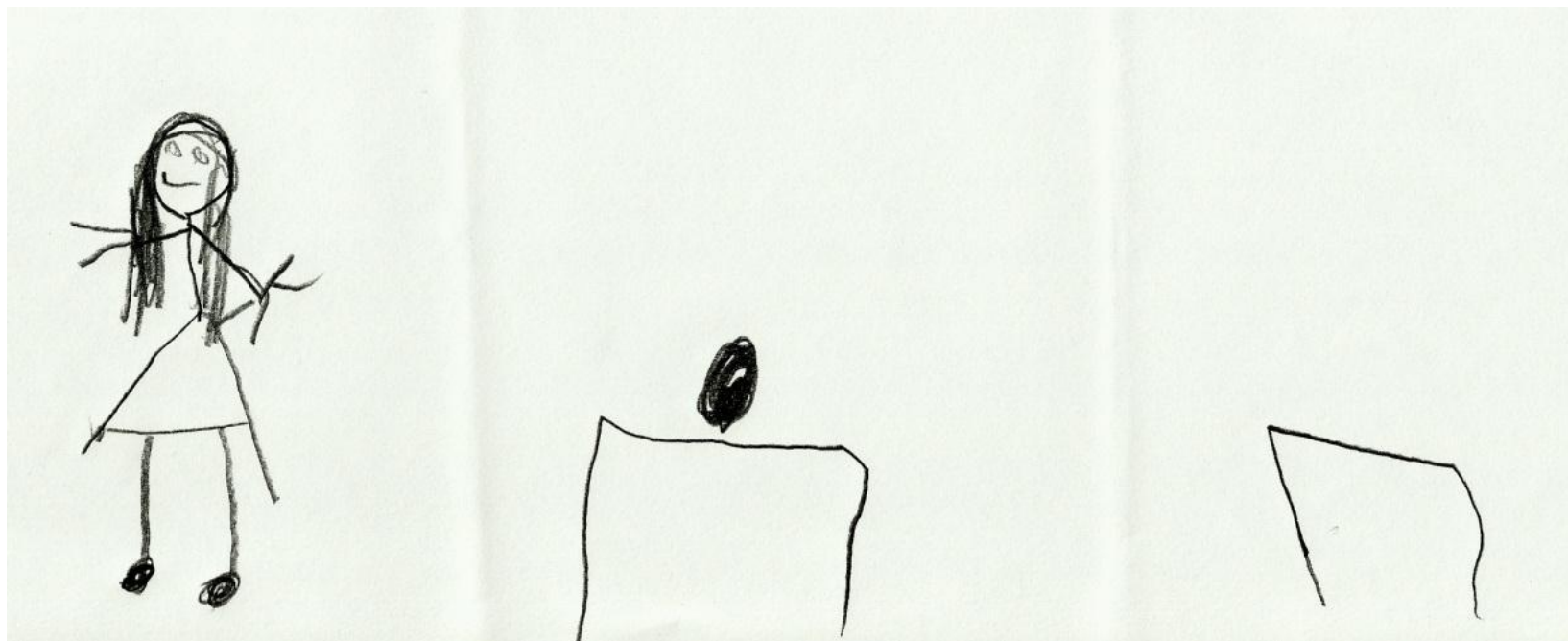
Poi verbalizzo

Prima si saliva e si camminava sopra. Poi s'è saltato e siamo andati sotto gli ostacoli. Poi siamo saltati da un altro ostacolo. Abbiamo camminato dritto e poi ( mostra il braccio destro). Poi sempre dritto. C'era un cerchio e si doveva passare sopra ai birilli. Poi dentro al cerchio, prendere la palla e buttarla dentro alla scatola



# Giochiamo ancora

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



# Arriva una lettera

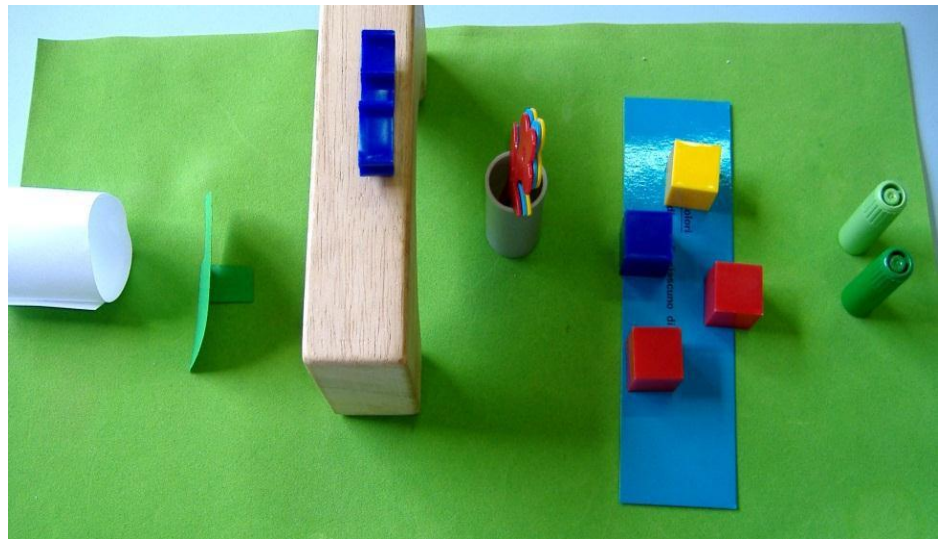




# Percorso simbolizzato

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

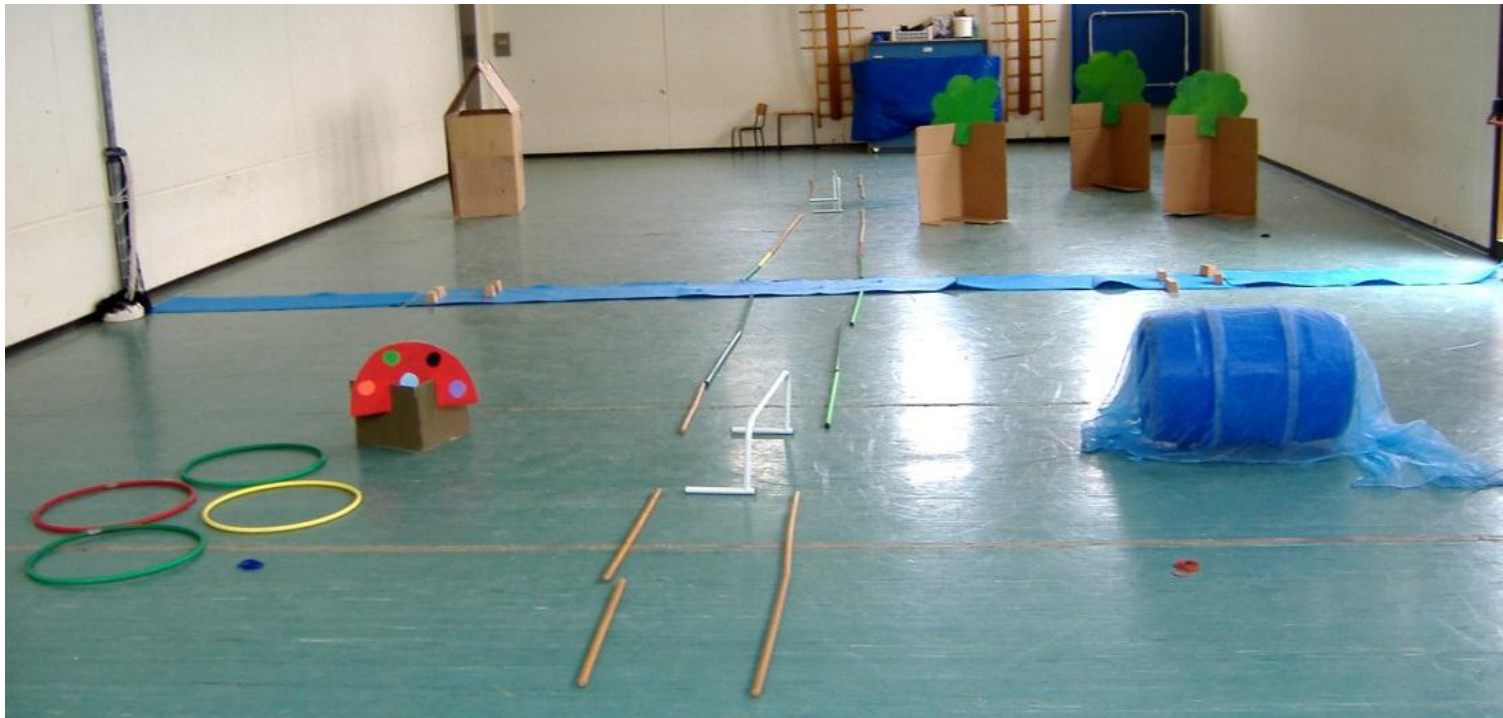
Noi prima giochiamo e poi lo riproduciamo con gli oggetti





# 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

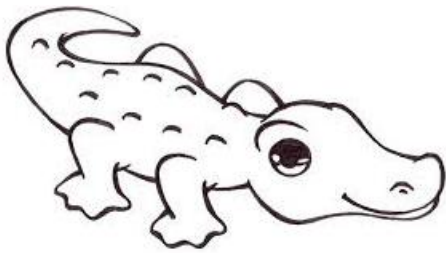
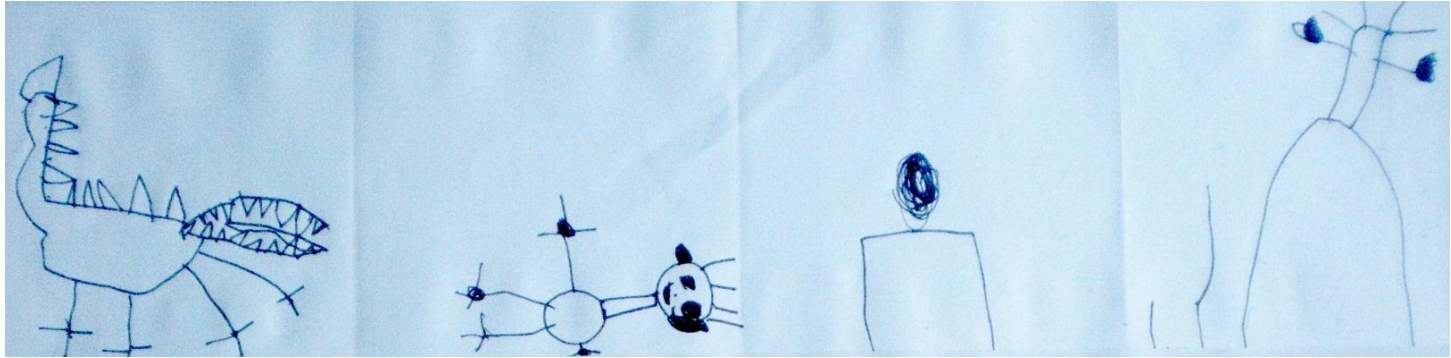




# E quali prove dovremo superare?

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

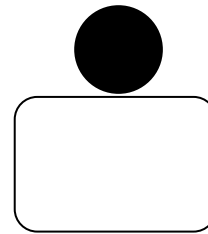
Le maestre le trasformano al computer così che tutti li possano leggere



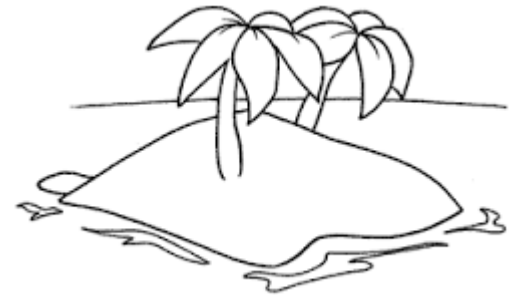
IL COCCODRILLO



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.

