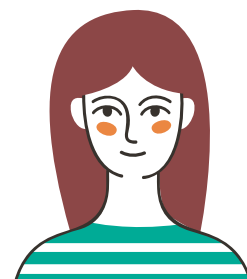


Ambienti e percorsi

Guidiamo i bambini a riconoscere con i sensi le caratteristiche di un luogo, a rappresentarlo e descriverlo. In un percorso orientiamoci con gli indicatori spaziali e interpretiamo mappe disegnate dai compagni.



OBIETTIVI SPECIFICI

- Rappresentare un luogo in un disegno, usando materiali adeguati alle caratteristiche ambientali.
- Rappresentare un percorso utilizzando dei simboli condivisi.
- Muoversi nello spazio usando indicatori spaziali e dare indicazioni verbali per seguire un percorso.



GUARDA
L'INTERVISTA
a Cristiano Giorda

IL MIO RIFUGIO

Durante le vacanze estive i bambini hanno avuto occasione di giocare all'aperto in molti luoghi dove hanno vissuto tante avventure: una capanna fatta di rami nel bosco, una cassetta di legno in un parco giochi o nel giardino di casa, una tenda parasole in spiaggia... Proponiamo un'attività di rappresentazione e mappatura di un luogo in cui amano rifugiarsi. Se non ne hanno in mente uno reale, possono immaginarne uno.

Poniamo alcune domande stimolo, per animare una discussione in classe:

- Com'è fatto il vostro rifugio?
- Quando sentite il bisogno di andarci?
- Che cosa vi piace fare nel rifugio?

Durante la discussione emergeranno anche riflessioni sui vissuti dei bambini: accoglierle come occasione di crescita e conoscenza reciproca.

Com'è fatto il vostro rifugio? In quale ambiente si trova?

Diciamo ai bambini di non rivelare ad alta voce ciò a cui hanno pensato. Chiediamo di rappresentare il proprio rifugio con la tecnica del collage. Mettiamo a disposizione pezzi di stoffa, cotone, lana, tappi vari, ritagli di riviste, tetrapak... che possano far percepire le qualità dell'ambiente e del rifugio attraverso i cinque sensi.

A questo punto possiamo proporre l'attività del **LABORATORIO**, che si divide in due momenti:

1. in classe, dove ogni bambino deve ideare e realizzare su carta un percorso accidentato per raggiungere il proprio rifugio;
2. in palestra, dove i bambini a turno sperimentano i percorsi e proveranno a dare istruzioni per raggiungere i rifugi.



IL PERCORSO VERSO IL RIFUGIO

1. Mostriamo un esempio di percorso (qui a fianco).

Osserviamolo insieme. Il bambino che l'ha realizzato ha:

- scelto gli ostacoli che preferiva (in base all'ambientazione del suo rifugio) e li ha collocati nella griglia. Alcuni ostacoli (montagna, casa, albero) vanno necessariamente aggirati; altri possono essere saltati (torrente, staccionata, muretto);
- tracciato nella griglia, con una matita rossa, il percorso per arrivare al rifugio.

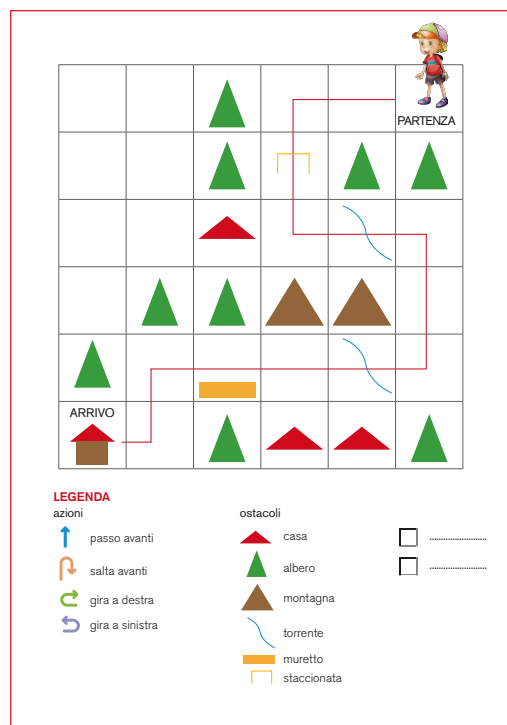
2. Consegniamo ai bambini la **SCHEDA 1** e invitiamoli a realizzare il percorso per il loro rifugio, lasciando vuota la striscia dei comandi. Accertiamoci che abbiano capito le indicazioni.

3. Rechiamoci in palestra e formiamo delle coppie. Chiediamo a ciascun bambino di consegnare al compagno il percorso e il collage realizzati e di compilare la striscia dei comandi relativa al percorso ricevuto.

4. A turno, un membro della coppia verrà bendato. L'altro dovrà guidare il compagno bendato, verbalizzando le azioni da compiere. Per esempio: "Devi fare 2 passi avanti, poi gira a sinistra. Salta una staccionata e fai 1 passo avanti".

5. Al termine del percorso, il bambino-guida descrive al compagno bendato l'aspetto del rifugio così come lo percepisce guardando e toccando il collage. Insieme potranno poi confrontarsi sull'idea di rifugio che aveva l'autore del collage e verificare la correttezza del percorso (corrispondenza fra mappa e comandi). Poi si invertono i ruoli.

6. Riflettiamo insieme: "Vi è sembrato complicato 'leggere' le mappe disegnate da altri?". Sottolineiamo l'utilità della legenda nel rendere una carta comprensibile a tutti.



SCHEDA 1

LA MAPPA DEL PERCORSO

• Con i simboli posiziona gli ostacoli, traccia il percorso e compila la striscia dei comandi.

LEGENDA

azioni

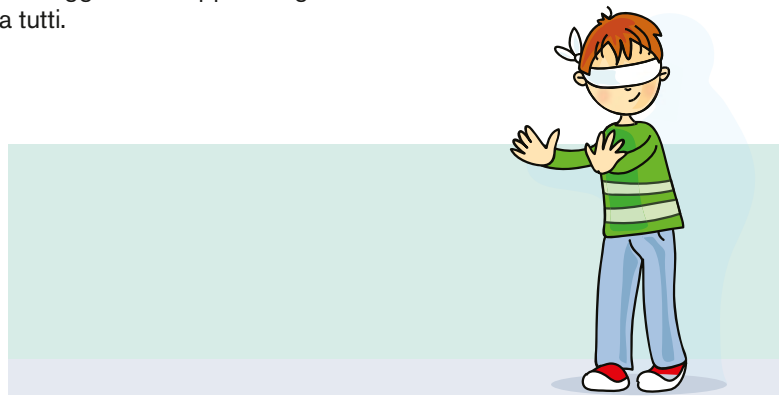
- ↑ passo avanti
- ↗ salta avanti
- ↻ gira a destra
- ↺ gira a sinistra

ostacoli

- ▲ casa
- ▲ albero
- ▲ montagna
- torrente
- muretto
- staccionata

STRISCIA DEI COMANDI

TRACCIARE UN PERCORSO SU UN RETICOLO UTILIZZANDO UNA LEGENDA.



Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- rappresenta un percorso mediante simboli?
- "legge" la mappa di un percorso e usa indicatori spaziali per dare istruzioni?
- collabora con i compagni nel lavoro a coppie?

SCARICA
LA SCHEDA 1



www.lavitascolastica.it >
Didattica