

SCUOLA DELL'INFANZIA
"COLLODI"

I.C. MIRANO 2 °

PROGETTO: “PERCORSI, MODELLI e MAPPE”

Sezione A – Bambini di 5 anni

- ***COMPETENZA:***

- - *Capacità di costruire un modello tridimensionale su scala bidimensionale*
- - *Leggere ed interpretare simboli e mappe*

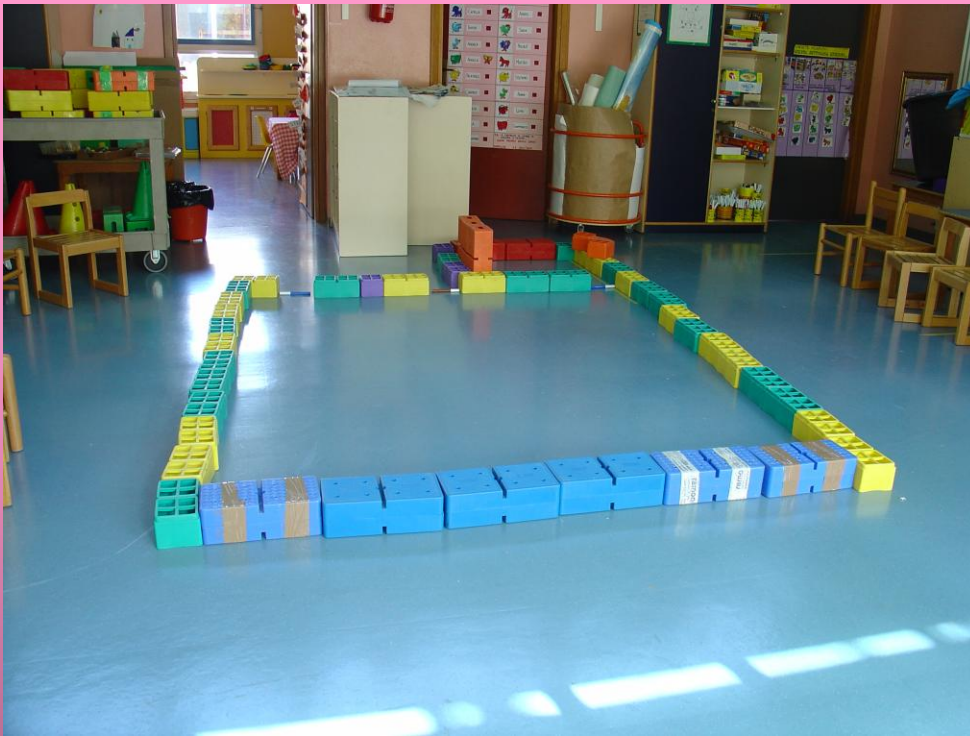
- ***OBIETTIVI:***

- - *Rispettare consegne e comandi*
- - *Progettare e costruire un plastico: trovare soluzioni per riprodurre in scala la propria aula*
- - *trasformare oggetti e materiali in modo creativo*
- - *Rappresentare graficamente dei percorsi*
- - *Leggere ed interpretare simboli e mappe*
- - *Costruire mappe che rappresentino lo spazio osservato*



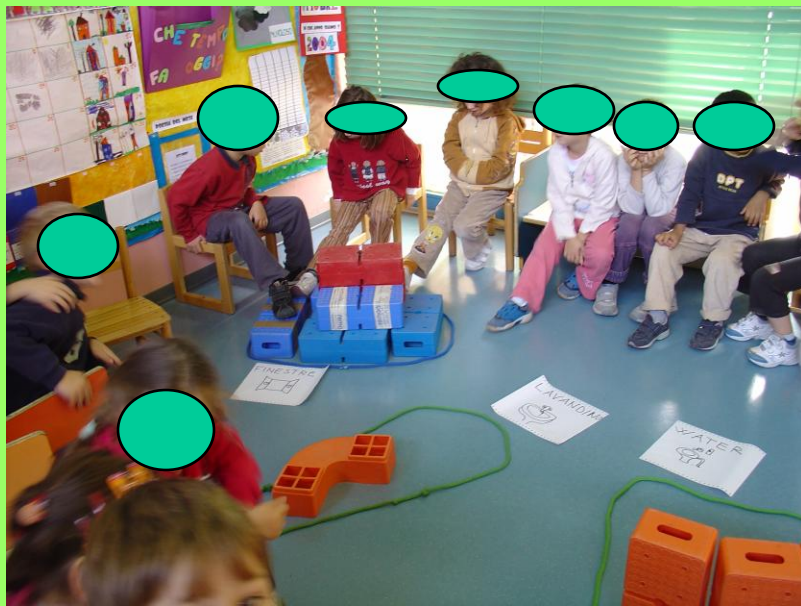
I bambini percorrono il confine dell'aula e relativo bagno toccando le pareti





*.... Poi ricostruiscono il modello
dell'aula
e del bagno
utilizzando mattoni di plastica*



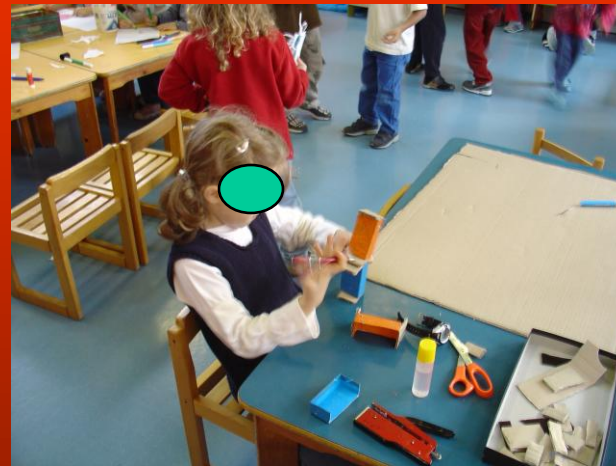
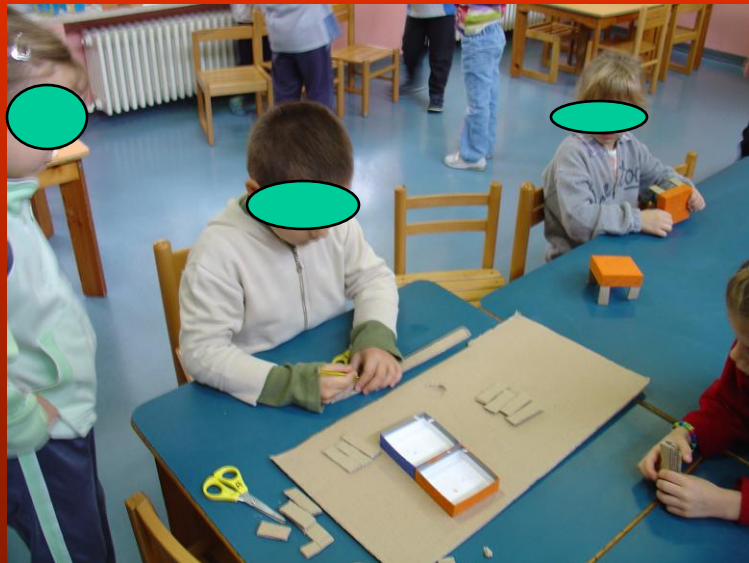


*... i bambini riflettono
e svolgono un'attività logica
con gli elementi
utilizzati,
osservano,
confrontano,
individuano corrispondenze,
definiscono quantità ...*





*... ora i bambini
provano
a costruire il plastico
dell'aula
inserendo i vari
elementi significativi,
nel rispetto dei rapporti
spaziali ...*





*... ogni bambino
costruisce
il proprio burattino
e lo sposta
nei vari punti
del plastico,
seguendo le
indicazioni date ...*



*lo stesso percorso
viene poi svolto
nello spazio
dell'aula in un
gioco -
drammatizzazione*





*.. I bambini leggono
e decodificano
una mappa ...
poi vanno alla ricerca
del tesoro nascosto.*



*... ora i bambini sono
capaci di inventare
una mappa e poi di
proporla
agli altri bambini per
la sua decodifica.*

SCELTE METODOLOGICHE:

Sono stati effettuati insieme ai bambini vari spostamenti degli arredi, ponendo interrogativi, problemi e costruendo insieme i percorsi di soluzione: da problemi spaziali-logistici, all'osservazione delle caratteristiche degli arredi, alla loro rappresentazione prima tridimensionale, poi via via sempre più simbolica.

Una volta compreso il meccanismo, anche per le mappe si sono raccolti i suggerimenti sia sull'iter concreto del percorso, che sulla sua codifica. Sono stati osservati i comportamenti di "problem-solving", a tutti i livelli; e la curiosità e l'interesse per la scrittura non-convenzionale.