

Titolo	Coordinamento punti di vista: il gioco dei paesaggi.
Docente	Sarpa Carmela
Classi	1D e 1E Scuola primaria I.C. Marconi – Castelfranco Emilia
Elementi del paesaggio:	Una casa, un albero, una macchinina, una panchina, due personaggi (un maschio e una femmina)
Scheda del progetto	Il lavoro si pone come obiettivo la costruzione del significato del “punto di vista”, attraverso esperienze spaziali diversificate alternate alla discussione matematica e all’acquisizione delle capacità di orientamento. Il punto di vista diventa poi punto di partenza per esplorare l’ambiente circostante, per comprendere la rappresentazione di uno spazio.
Discipline	Matematica, Geometria, Geografia, Educazione all’immagine, Educazione fisica
Contenuti concetti e relazioni spaziali	Connettivi logici e sistemi di riferimento Concetto di punti di vista
Periodo e durata del progetto	Febbraio-Aprile 2017
Presentazione attività	Il gioco dei paesaggi: - dettatura di un paesaggio (lavoro a coppie) - discussione del paesaggio (lavoro collettivo) - disegno del paesaggio (lavoro individuale) - discussione del disegno (lavoro collettivo) Discussione di concettualizzazione sul punto di vista
Difficoltà	Saper ricostruire uno stesso paesaggio dettato dal codificatore attraverso la verbalizzazione e saper collocare gli elementi
Documentazione	Verbalizzazione orale, fotografie, disegni, giochi in classe e in palestra

Il gioco dei paesaggi: obiettivi

Costruire la visuale e la posizione dell’osservatore

Costruire la visuale partendo dalla posizione dell’osservatore utilizzando il gesto, la verbalizzazione (scritta e orale) e il disegno

Comprendere che variando la posizione dell’osservatore cambia la visuale

Comprendere che il variare della posizione dipende dal cambiamento della posizione dell’osservatore.

Leggere e costruire rappresentazioni di uno spazio attraverso una simbologia non convenzionale.

Osservare, descrivere e rappresentare gli elementi di uno spazio

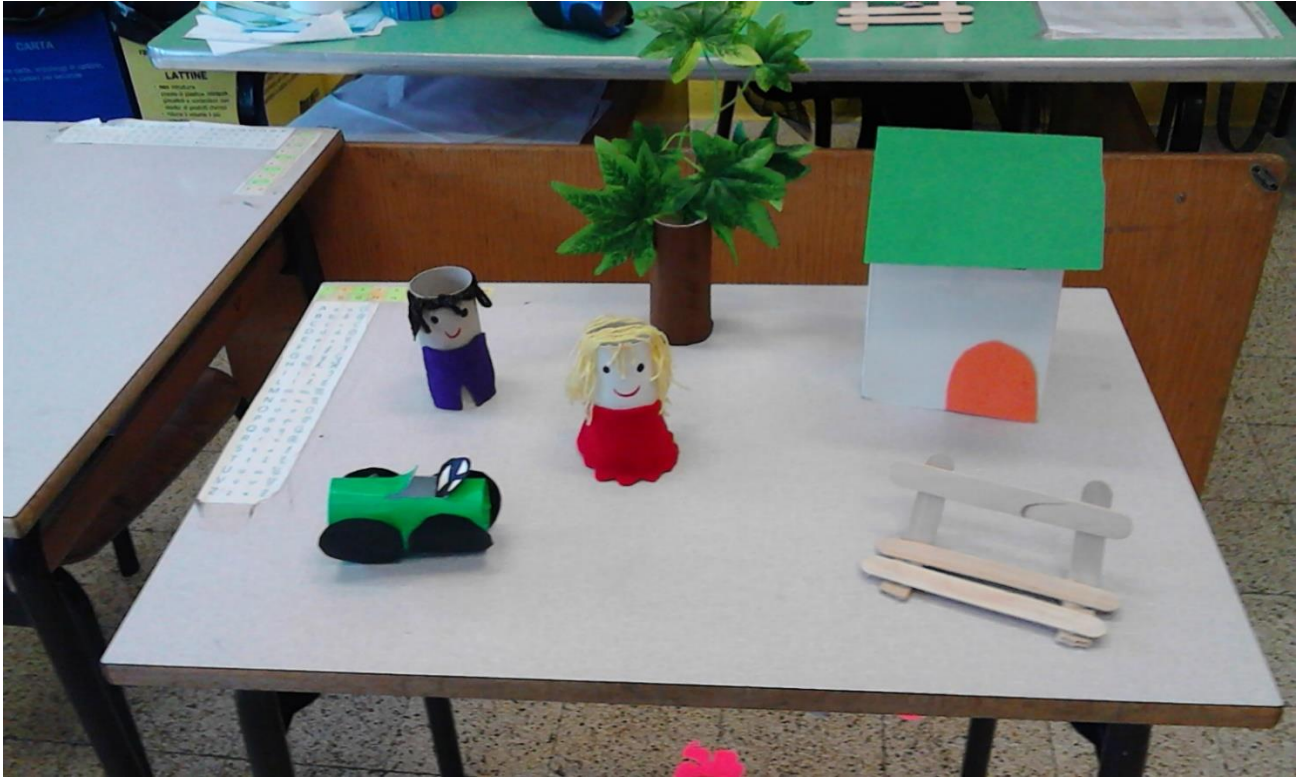
Fasi del progetto

Il gioco dei paesaggi è costituito da quattro momenti da svolgere, i primi tre, in tempi ravvicinati

1. Al gioco dei paesaggi partecipano due alunni per volta, il codificatore e il decodificatore, che si siedono al centro dell'aula, mentre il resto della classe è predisposta a ferro di cavallo.

Al codificatore e al decodificatore vengono consegnati degli oggetti (identici tra loro) per la costruzione di un paesaggio:

- una casetta alta circa 15 cm,
- due personaggi (un maschio ed una femmina),
- un'automobilina
- un albero
- una panchina.



Il progetto parte proponendo un ripasso di geometria. I bambini osservano gli oggetti posti sul tavolo e l'insegnante chiede:

- Cos'è il confine del tavolo?

Maria: - E' la fine del tavolo.

- Solo quello?

Alice: - Anche quel lato (lo indica).

- Secondo voi il tavolo che figura è? (Qualcuno dice quadrato, altri rettangolo)
- Quanti lati ha un quadrato?

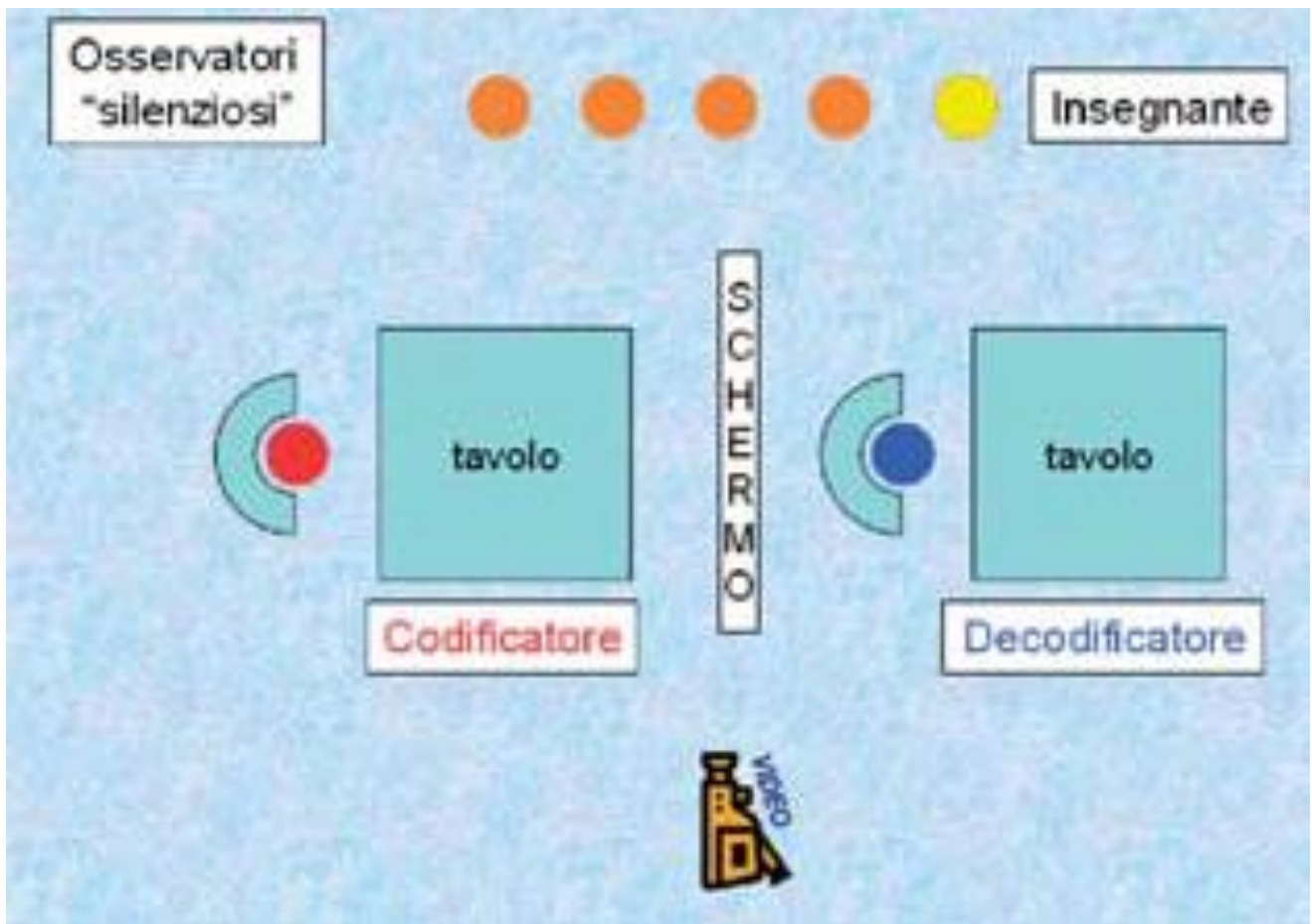
Quasi tutti: - Quattro e sono tutti uguali.

Matteo: - Il rettangolo ha solo due lati uguali.

La maestra coglie l'occasione per ripetere il concetto di linee aperte, linee chiuse, confine, regione interna ed esterna.

Successivamente i bambini si siedono su due banchi vicini, ma separati da un paravento oppure uno davanti l'altro e guardano nella stessa direzione.

La comunicazione che useranno sarà verbale.





Gli oggetti sono posizionati su due tavoli.

L'insegnante dice al codificatore di disporre a piacere gli oggetti sul banco e di costruire il suo paesaggio.

Dopo aver finito, dovrà dettarlo al compagno e lo guiderà affinché possa costruire lo stesso paesaggio.





Nel frattempo l'insegnante sollecita il codificatore ad esprimersi al meglio e allo stesso tempo chiede al decodificatore, di chiedere chiarimenti se non capisce.

Al termine il paravento viene tolto e si passa al confronto tra i due paesaggi.

2. Discussione del paesaggio (lavoro collettivo)

L'insegnante sollecita gli alunni a porre domande.

Matteo: "Tommaso ha sbagliato tutto"

Maestra: "Cosa è successo?"

Tommaso: "Non capivo cosa diceva Maha"

Molti alunni hanno notato la diversa posizione degli oggetti del decodificatore e qualcuno aggiunge che il comando del codificatore non era chiaro.

L'insegnante chiede al decodificatore di essere più chiaro affinché il comando possa essere da tutti capito.

3. Disegno del paesaggio (lavoro individuale)

L'insegnante mette in vista il paesaggio del codificatore. Chiede al resto della classe di disegnarlo nel modo in cui lo vedono.

Gli alunni disposti a ferro di cavallo in aula, iniziano il lavoro.



IL GIOCO DEI PAESAGGI



IL GIOCO DEI PAESAGGI





L'insegnante ritira i disegni per poterli esaminare.

Dopo qualche giorno ricompono la classe nello stesso modo di quando gli alunni hanno fatto il disegno e osservando alcuni disegni, fa notare che qualcuno ha aggiunto elementi che non erano richiesti.

Maestra: "Come mai nel tuo disegno c'è un cagnolino?"

Arianna: "Mi piacciono tanto. Ne vorrei uno"

Maestra: "Lo capisco. Ma non dovevi disegnarlo"

Arianna: "Non ti piace?"

4. Discussione del disegno: bilancio (lavoro collettivo)

L'insegnante sceglie tre disegni non provenienti dalla stessa parte, uno a destra, uno dal centro, uno dalla sinistra ed apre una discussione

- C'è una differenza tra questi disegni?

Dopo un silenzio abbastanza lungo, Tyler si fa coraggio: "Sono disegnati in posti diversi"

- E perché sono disegnati in posti diversi?

Alcuni bambini: Eravamo seduti in posti diversi.

- Perché Matteo vede la casa disegnata diversa da Tommaso?

Alcuni bambini dopo un po': "Perché Matteo era a destra e Tommaso a sinistra"

- Bravi, siete stati davvero bravi. Quindi avete capito cosa significa punti di vista? Il punto di vista è un punto di partenza per comprendere la rappresentazione di uno spazio"

Nonostante abbia ripetuto il significato, credo che ad alcuni non sia ancora chiaro.

Quindi faccio un'altra domanda

- "Ma il disegno può essere visto anche in un altro modo? In un'altra direzione?"

Tyler: "Sì, anche dal basso e dall'alto"

Francesco: E' vero!"

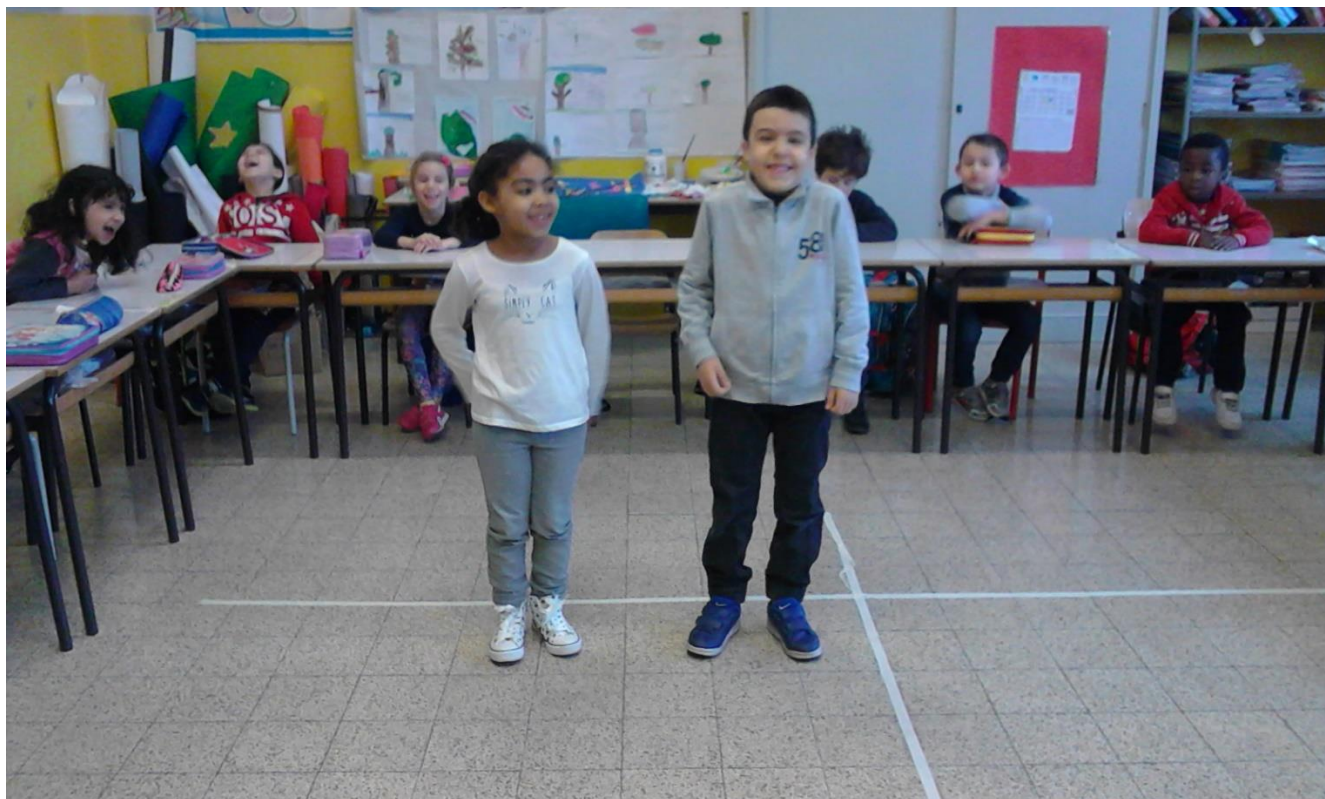
Terminate le domande l'insegnante spiega che lo scopo del disegno era quello di riprodurre esattamente ciò che vedevano e non quello che sapevano.

Alla fine del progetto, l'insegnante ha proposto ai bambini due attività:

-dividere una parte della classe in un quadrato e successivamente in tanti piccoli quadrati, in modo da realizzare un reticolo e giocare

- un disegno che riportava indicazioni su ciò che dovevano fare

I risultati ottenuti sono stati abbastanza soddisfacenti.





IL QUADRO
COMPLETA IL QUADRO DISEGNANDO CIÒ CHE TI VIENE RICHIESTO. POI
COLORA.



- IN ALTO, A DESTRA, DISEGNA IL SOLE.
- IN BASSO, A SINISTRA, DISEGNA DUE ALBERI.
- DAVANTI ALLA CASA DISEGNA UN LAGHETTO.
- IN ALTO, A SINISTRA, DISEGNA UNA NUVOLA.
- DIETRO LA CASA DISEGNA UN'ALTRA CASETTA.



Conclusioni:

Punti di debolezza:

- passare dall'utilizzo di un linguaggio verbale e gestuale soggettivo all'uso corretto delle relazioni spaziali
- individuare un davanti, un dietro negli oggetti o nei paesaggi
- individuare la destra e la sinistra su altro da sé
- conoscere i termini specifici per fornire indicazioni spaziali

Punti di forza

Gli obiettivi di questa sperimentazione sono:

- consolidare le conoscenze dei concetti e delle relazioni spaziale e avvicinarsi all'uso dei sistemi di riferimento che riguarda il superamento del punto di vista

Gli apprendimenti forti consistono nel cambiamento in base al punto di vista dei riferimenti spaziali, nell'avviamento all'uso di un sistema di riferimento che riguarda il superamento del punto di vista.