

Progetto **“GIOCO DEI PAESAGGI”**

DOCENTE – PANESI VISSIA

CLASSE 1^A – Scuola primaria – I.C. **“G. MARCONI”**

ELEMENTI del Paesaggio: Una casa, un albero, una macchina, una panca, due personaggi (maschio e femmina).

DISCIPLINE – Matematica – Geografia – Ed. Motoria – Ed. All’immagine

CONTENUTI – Concetti e relazioni spaziali – Connettivi logico-temporali – Sistemi di riferimento – Concetto di punti di vista.

PERIODO E DURATA DEL PROGETTO – Febbraio – Maggio 2017

ESPERIENZA DEL PERCORSO DIDATTICO

L'articolazione del percorso didattico è caratterizzata dalla scelta di attività basate sulla proposta di diversi media (GESTI, LINGUAGGIO, DISEGNI, IMMAGINI) e sulla valorizzazione della loro reciprocità. Particolare importanza viene data alla verbalizzazione che assume un ruolo fondamentale nello sviluppo delle competenze argomentative, organizzative e metacognitive.

OBIETTIVI:

Esprimere correttamente relazioni spaziali usando i termini: DAVANTI/DIETRO – DESTRA/SINISTRA.

Finalizzare la verbalizzazione alla costruzione della propria visuale.

Comprendere che variando la posizione dell'osservatore cambia la visuale e viceversa.

PRESENTAZIONE E ATTIVITA'.

La classe interessata è la 1^A della Scuola Primaria dell'I.C. "G. Marconi" di Castelfranco Emilia.

La classe a tempo pieno è composta da 22 bambini.

L'attività si è svolta attraverso giochi pratici in palestra, disegni, verbalizzazione orale e seguenti discussioni in classe con i bambini, nonché con immagini fotografiche del lavoro svolto.

DIFFICOLTA'

Come riuscire a ricostruire lo stesso paesaggio del compagno (codificatore) attraverso la semplice dettatura. Si utilizzano due set di oggetti uguali. Si impiegano due banchi identici di forma quadrata, separati da un divisorio di fronte ai quali si siedono nella stessa posizione due alunni (sia di fronte che accanto). Ogni alunno non vede il banco del compagno.



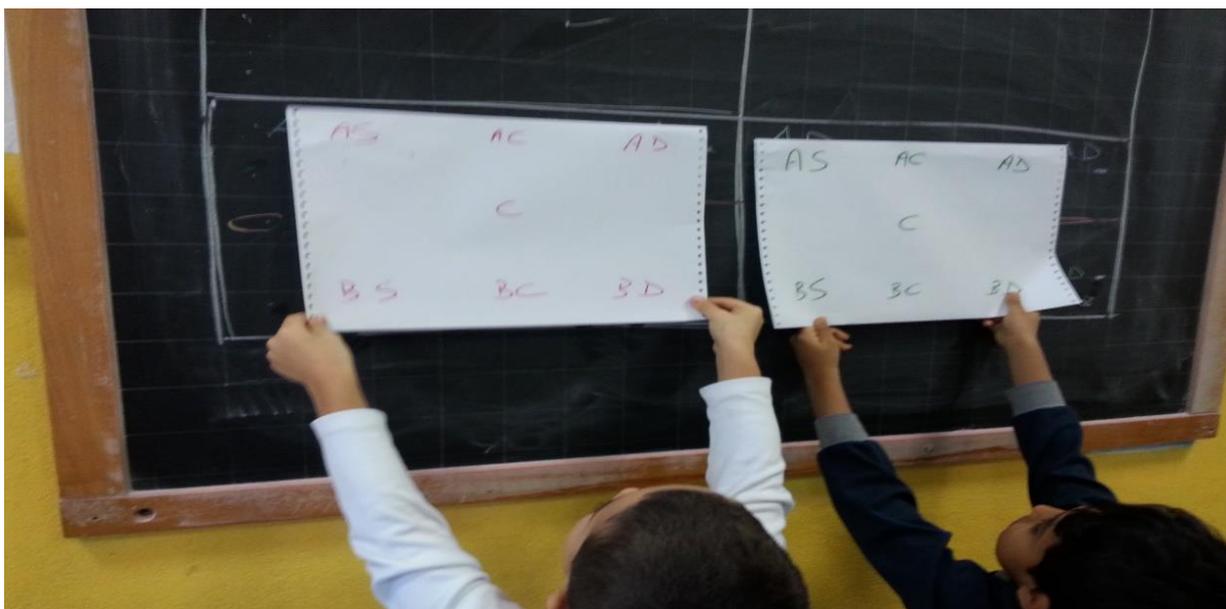
Propedeutico alle quattro fasi del Gioco dei Paesaggi, sono state delle lezioni svolte con i bambini sia in palestra che in classe, chiamandoli uno alla volta alla lavagna.

PRIMA ATTIVITA'

La prima attività con la classe si è svolta in palestra, luogo in cui i bambini hanno sperimentato gli indicatori spaziali (DESTRA/SINISTRA – DAVANTI/DIETRO – DENTRO/FUORI) attraverso il loro corpo e i loro movimenti.

SECONDA ATTIVITA'

In classe ho suddiviso la lavagna in quattro parti e abbiamo cercato insieme di stabilirne dei punti precisi. Ogni alunno doveva trovare CENTRO – DESTRA – SINISTRA – BASSO – ALTO e seguentemente lo stesso lavoro è stato fatto sul quaderno.



IL GIOCO DEI PAESAGGI

Il gioco dei paesaggi è costituito da quattro momenti.

1. DISPOSIZIONE DELLA CLASSE E REALIZZAZIONE DEL DISEGNO.

La classe è stata disposta a ferro di cavallo ed ogni bambino ha realizzato il proprio disegno osservando il paesaggio che si trovava composto su di un banco e posto al centro dell'aula.

Ogni bambino disegnerà secondo il proprio punto di osservazione/vista.



Alla fine del lavoro, i bambini hanno percepito, subito, di avere prodotto ognuno un disegno diverso pur avendo tutti lo stesso paesaggio e gli stessi elementi da disegnare. Da qui è partita una discussione aperta sul PUNTO DI VISTA. Le difficoltà emerse sono state conoscere e riconoscere i termini specifici per fornire indicazioni spaziali e quindi individuare la posizione degli elementi del paesaggio (avanti – dietro – accanto – di fronte – ecc.).

2. DETTATURA E DISCUSSIONE DEL PAESAGGIO.

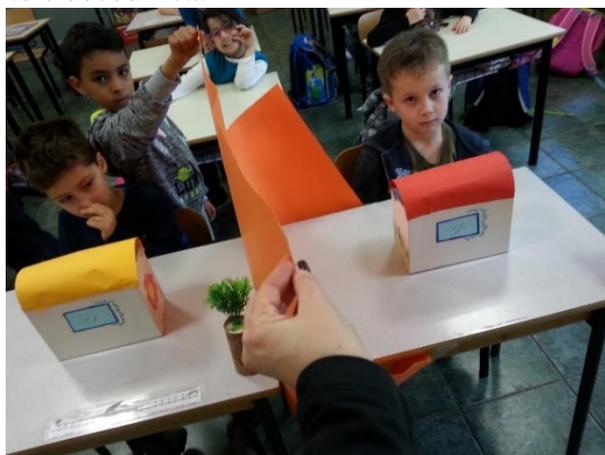
Sono stati scelti degli alunni ai quali ho dettato la posizione degli elementi del paesaggio da sistemare ognuno sul proprio banco.

L'attività svolta ha portato a riflettere anche sul supporto degli elementi, ossia il banco, non solo come figura geometrica ma anche come oggetto con delle linee di confine.

Alcuni alunni ponevano domande sulla differenza tra un rettangolo ed un quadrato avendo in classe banchi di diverse dimensioni, oltre a discutere sui confini del banco stesso.

OSSERVAZIONE

Gli alunni seguendo la mia dettatura hanno potuto autonomamente sperimentare la costruzione del paesaggio passando dall'utilizzo del solo linguaggio verbale a quello pratico. Gli stessi superati i brevi momenti di difficoltà, hanno dimostrato buone capacità di ascolto e decodifica.



3. CODIFICA E DECODIFICA DELLA DETTATURA DEL PAESAGGIO.

A turno in classe due alunni per volta hanno giocato alla costruzione di un paesaggio da protagonisti. Uno faceva da codificatore e l'altro da decodificatore.

I banchi sono stati disposti verso la lavagna uno accanto all'altro e seguentemente di fronte, separati da un paravento.

Il codificatore sul proprio banco trasformato in reticolo ha costruito il paesaggio che seguentemente ha dettato al compagno.





Gli alunni hanno trovato la costruzione di un reticolo sul tavolo con il quale avevano già lavorato sul libro, sul quaderno e alla lavagna. Precedentemente, infatti, gli stessi avevano utilizzato i riferimenti topologici basilari e via via sempre più complessi, sino ad arrivare al concetto di righe e colonne, orizzontale e verticale, l'incrocio di queste a formare caselle del reticolo per poi passare a denominare queste ultime con delle coordinate che possono essere numeri, lettere, colori ecc. In questo modo hanno potuto sperimentare, individuando ed inserendo concretamente gli elementi del paesaggio negli spazi del reticolo attraverso delle coordinate date in questo caso da numeri e lettere.

4. DISCUSSIONE E APPROFONDIMENTO DI CIÒ CHE È STATO FATTO.

Ho cercato nell'ultima fase di evidenziare nei vari passaggi del progetto quelle che sono state le eventuali difficoltà e di rispondere alle domande poste dagli alunni.

Ho cominciato riproponendo il gioco in maniera diversa. In classe abbiamo posizionato i banchi su cui avevamo costruito i reticoli. Agli alunni ho chiesto di collaborare insieme alla dettatura del paesaggio all'insegnante che a sua volta seguendo le coordinate date dai bambini posizionava gli elementi sul reticolo. La scelta chiara e fluida delle coordinate date, su cui lavorare, ha dimostrato da parte degli alunni la padronanza degli argomenti che sono stati trattati. Tale padronanza ha permesso loro di essere ugualmente protagonisti, anche se in maniera diversa dalle esperienze precedenti del progetto. Lo scopo di questo cambio di ruoli è stato quello di cercare di arrivare alla costruzione del concetto di PUNTO DI VISTA socialmente condivisibile e alla portata degli alunni interlocutori.

Dopo aver ricostruito nuovamente i momenti più salienti del lavoro in precedenza già svolto, gli alunni hanno riproposto gli stessi quesiti ai quali però grazie all'"esperienza precedente" e alla mia guida hanno saputo dare una logica spiegazione.

A questo punto ho posto loro la domanda “adesso avete capito cosa vuol dire punto di vista?” Gli alunni hanno risposto in svariati modi, ma sempre pertinenti, anche se alle volte non sufficientemente chiari nell’esposizione verbale ma pur sempre adeguati in considerazione del livello degli interlocutori e della maturità personale dagli stessi acquisita, ossia alunni della prima classe della scuola primaria.

OSSERVAZIONI

Gli alunni hanno trovato qualche difficoltà nella decodifica della dettatura del compagno CODIFICATORE in quanto povera di descrizioni, considerando alcuni elementi del paesaggio rispetto ad altri con un impatto visivo più forte e quindi di più facile comprensione e verbalizzazione. Una delle curiosità più significative da parte degli alunni è stata l’incomprensione immediata, ma seguentemente superata, nell’aver notato che in posizione speculare, tolto il paravento, i paesaggi erano come rovesciati. Uno degli alunni infatti afferma: “Maestra qui c’è qualcosa che non va”. Una volta spiegato che gli elementi del paesaggio alla sua destra erano stati posizionati anche dal compagno alla propria destra, facendo sempre riferimento alla mano cui gli stessi scrivono, non avendo ambidestri in classe, tutto è sembrato naturale. Gli obiettivi di questa sperimentazione sono stati la conoscenza e quindi la comprensione dei concetti spaziali come normale uso dei sistemi di riferimento recepiti e dati.

L’INSEGNANTE

L’insegnante in questa attività assume un ruolo secondario, seppur importante, rispetto all’alunno che ne è il protagonista. Infatti, sono intervenuta solo se strettamente necessario per evitare di modificare o influenzare con i miei interventi le idee degli alunni fondamentali per la sperimentazione e la discussione sull’attività stessa.