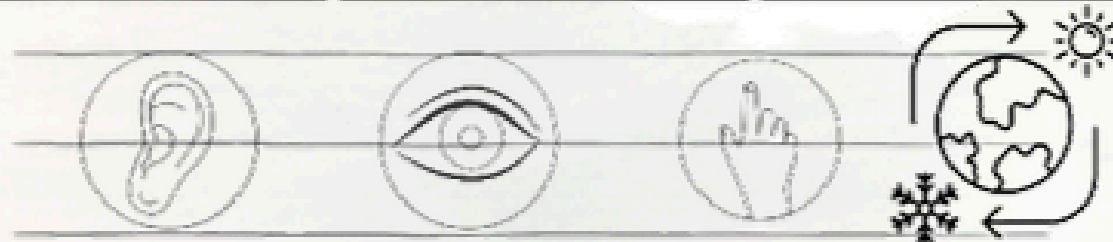
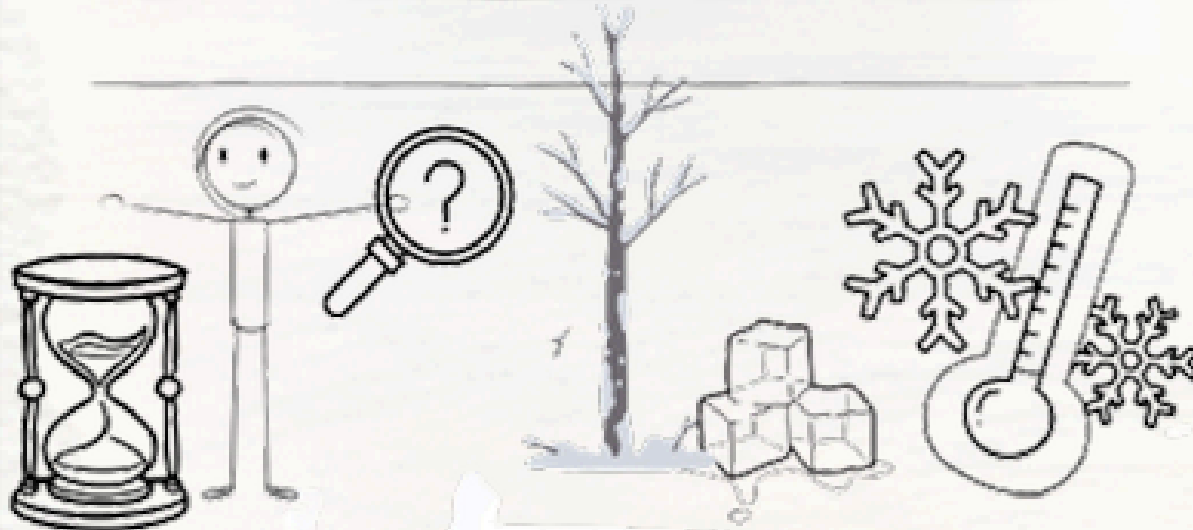


SCUOLA DELL'INFANZIA COLLODI

DOCUMENTAZIONE (SEZ.B)



Percorso GENNAIO-FEBBRAIO -MARZO



LA VOCE DEL CORPO (PARTE II)

TEMPO PER ASCOLTARE OSSERVARE
SPERIMENTARE INSIEME

Un percorso educativo che
trasforma la narrazione in
esperienza, muovendosi
dall'ascolto strutturato alla
libertà del gioco euristico.



PERCORSO MULTIDISCIPLINARE: NARRAZIONE • LOGICA • ARTE



L'innescò narrativo apre le porte all'apprendimento

La storia dello scoiattolo offre il contesto emotivo per esplorare il tema dell'inverno. Il libro non è solo lettura, ma una 'provocazione' che stimola la curiosità verso i concetti di freddo, neve e cambiamento.

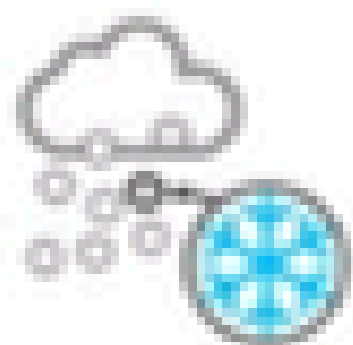
INVERNO

NEVE

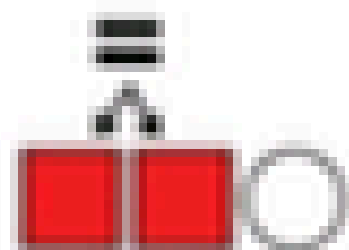
SCOPERTA

NEVE

I FIOCCHI



UGUALI.



L'esplorazione tra proiezione e ombra

L'utilizzo della lavagna interattiva permette un primo approccio sensoriale e visivo. I bambini indagano la forma del fiocco di neve attraverso la luce e il movimento del proprio corpo.

Inclusione e Tecnologia: Narrazione Accessibile

L'uso della LIM e della CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) abbatte le barriere linguistiche e cognitive.



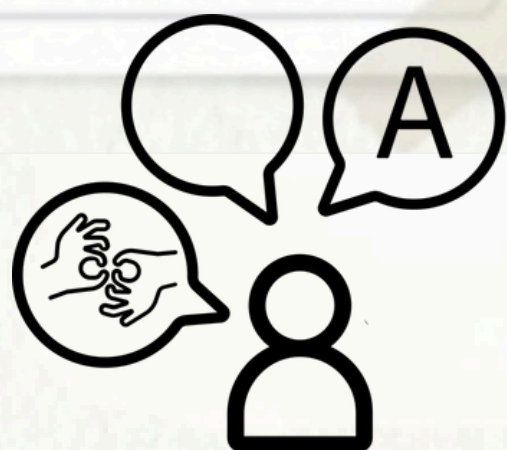
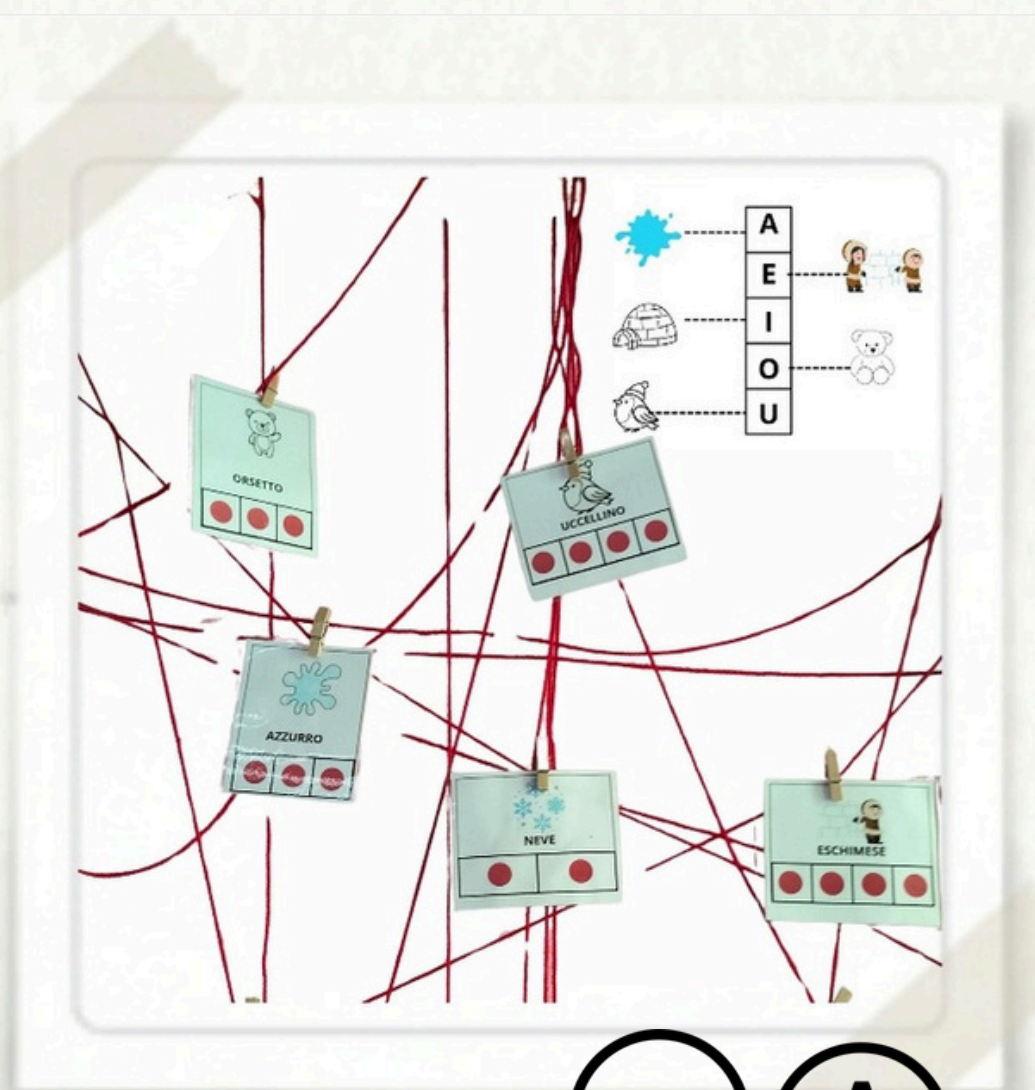
Codificare la realtà attraverso i simboli



L'astrazione del concetto passa attraverso il riconoscimento simbolico.

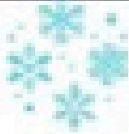
- I Fiocchi: Identificazione dell'oggetto.
- Uguali: Introduzione ai prerequisiti logici di confronto e identità.

Codificare la realtà attraverso i simboli



ATTIVITÀ FONOLOGICHE PER LA COMPETENZA ALFABETICA

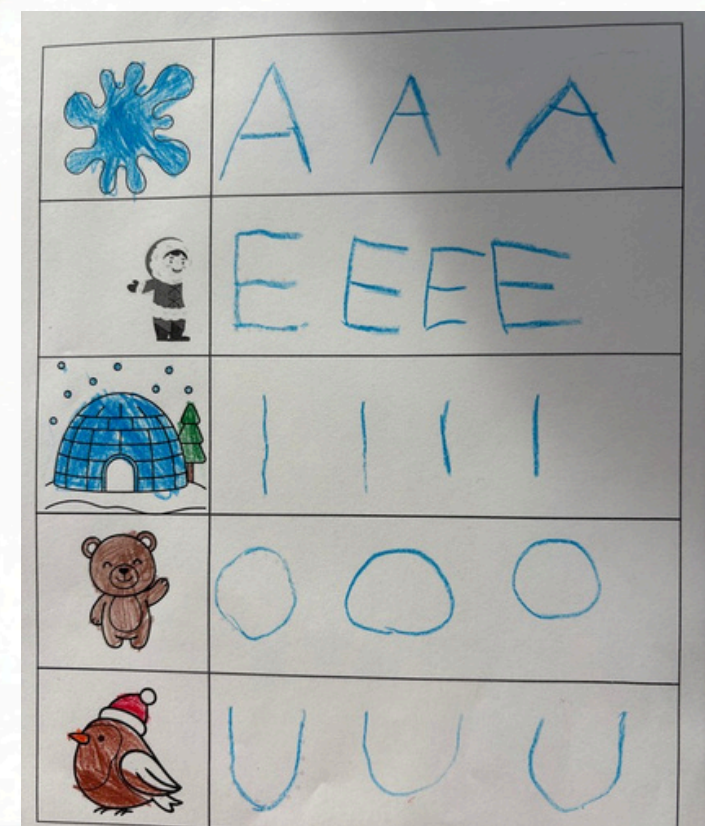
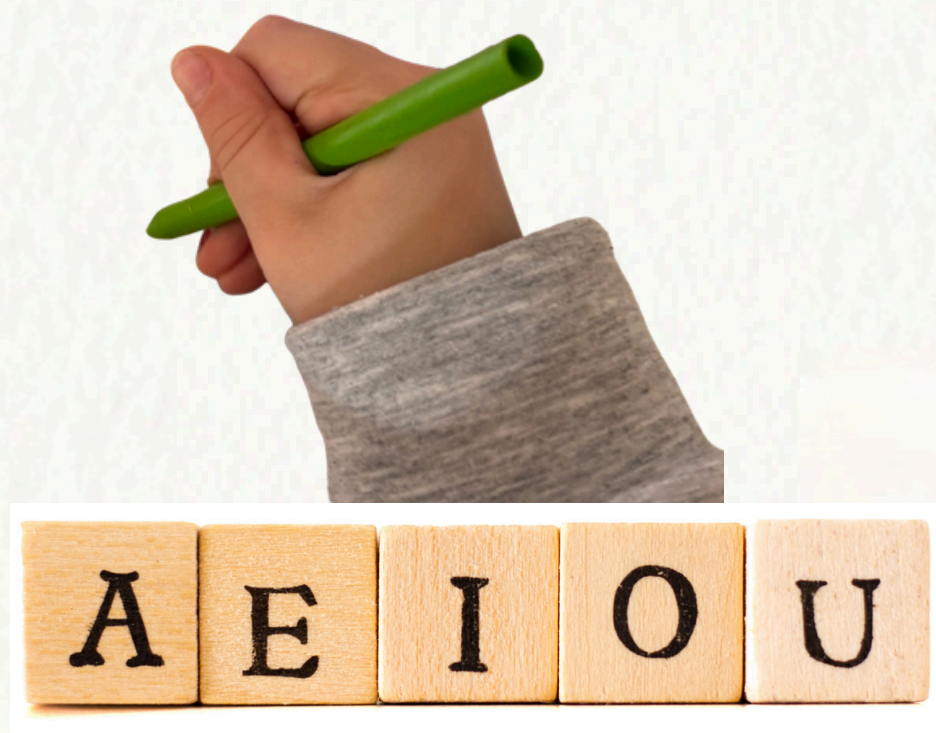
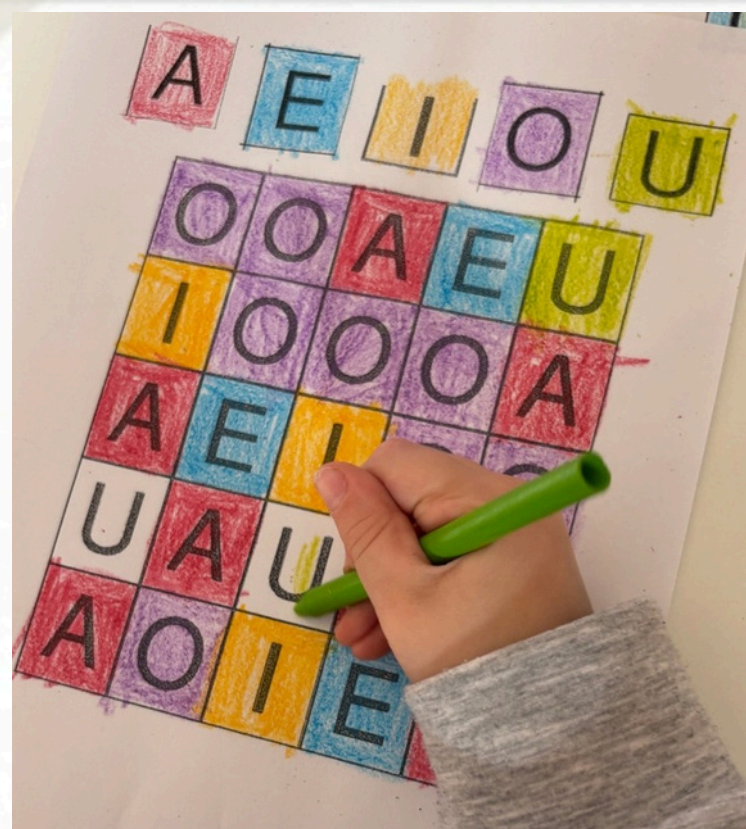
**Giochiamo
con le carte fonologiche,
battendo le mani
ad ogni impulso sonoro**

**attività motoria
con l'uso dei cerchi,
facendo un salto nel cerchio
ad ogni impulso sonoro**



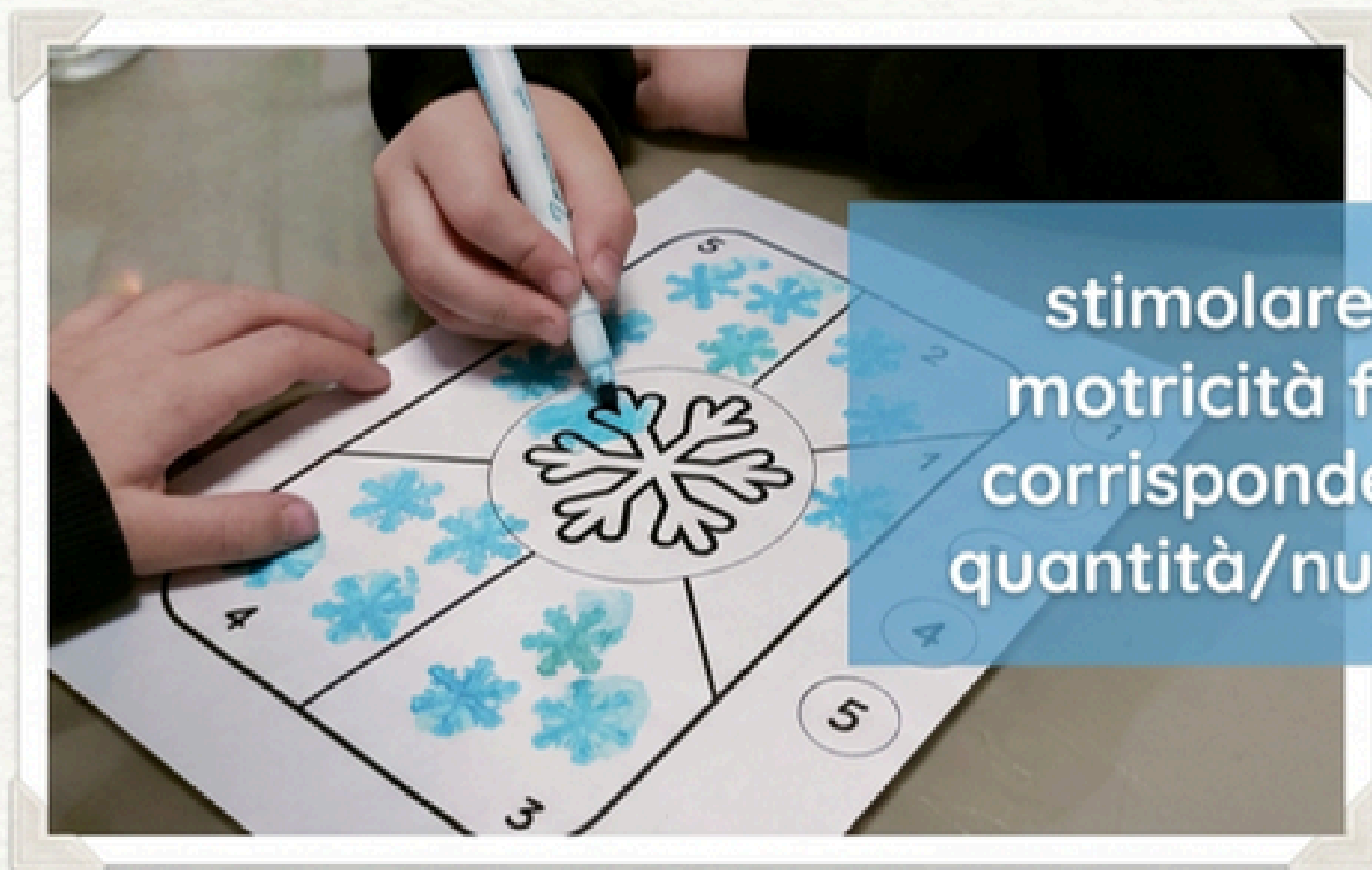
Codificare la realtà attraverso i simboli



L'apprendimento passa attraverso le mani

L'esercizio logico diventa palestra per la manualità.

Obiettivo: Stimolare la motricità fine attraverso la manipolazione precisa di strumenti grafici.



stimolare la
motricità fine:
corrispondenza
quantità/numero

Interpretare l'inverno con segno e colore

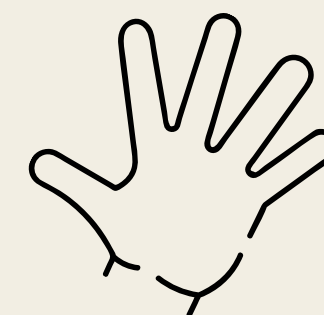
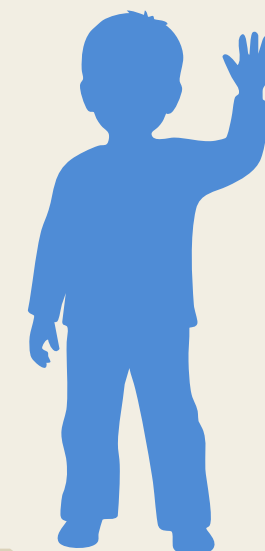
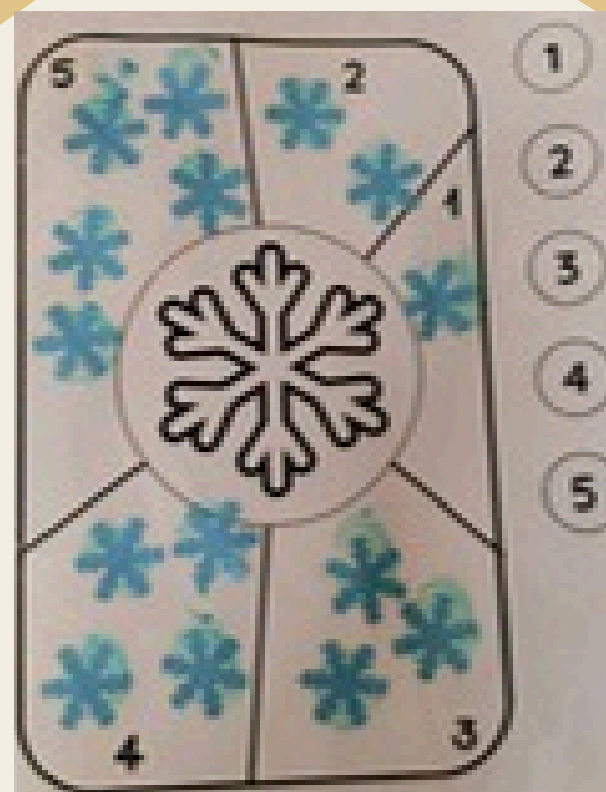
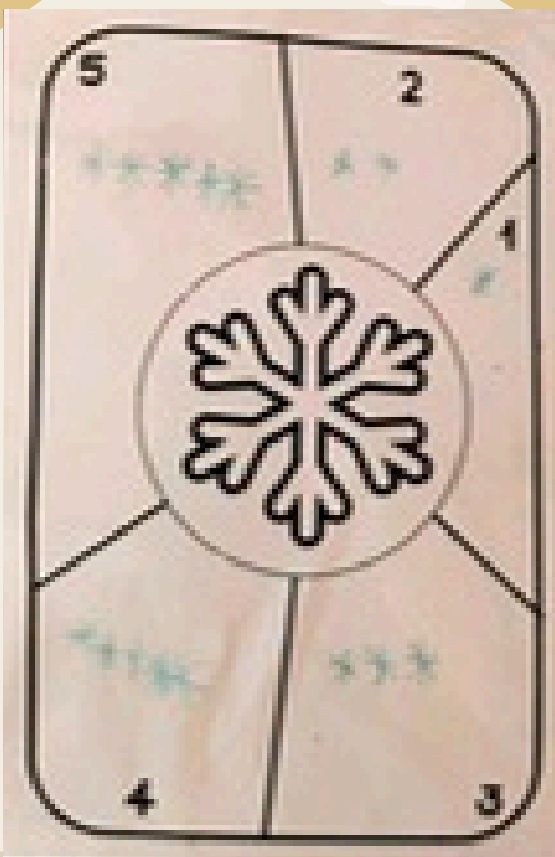
Espressione grafica su supporto materico. L'uso monocromatico del blu su bianco richiama le atmosfere del racconto, permettendo ai bambini di rappresentare la loro visione del freddo e della neve.



Il pensiero matematico prende forma

Dalla narrazione alla logica: attività strutturata per consolidare la corrispondenza biunivoca.

- Riconoscimento del numerale (1-5).
- Associazione quantità/numero tramite il conteggio dei fiocchi.



A photograph of a playroom with several children. Some are lying on the floor in a circle, while others are standing and playing with colorful balance beams. The room has large windows and colorful toys.

Progetto “Il Corpo in Gioco”

Scrivere non inizia dalla matita, ma dal corpo.

“Il movimento rende il cervello disponibile all'attenzione.”

Un percorso trasversale alla progettazione in itinere, condotto da una specialista esterna.

Motricità Grossa

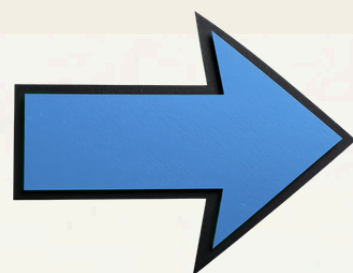
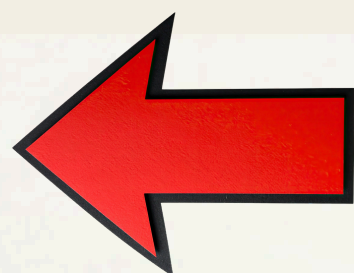
Il Grande Spazio

Controllo posturale ed
equilibrio dinamico.



Sperimentazione di
direzioni e andature.

Organizzazione
spaziale condivisa.



Motricità Grossa

Il Grande Spazio



Orientarsi nell'ambiente fisico è il prerequisito fondamentale per sapersi poi orientare nello spazio-foglio.

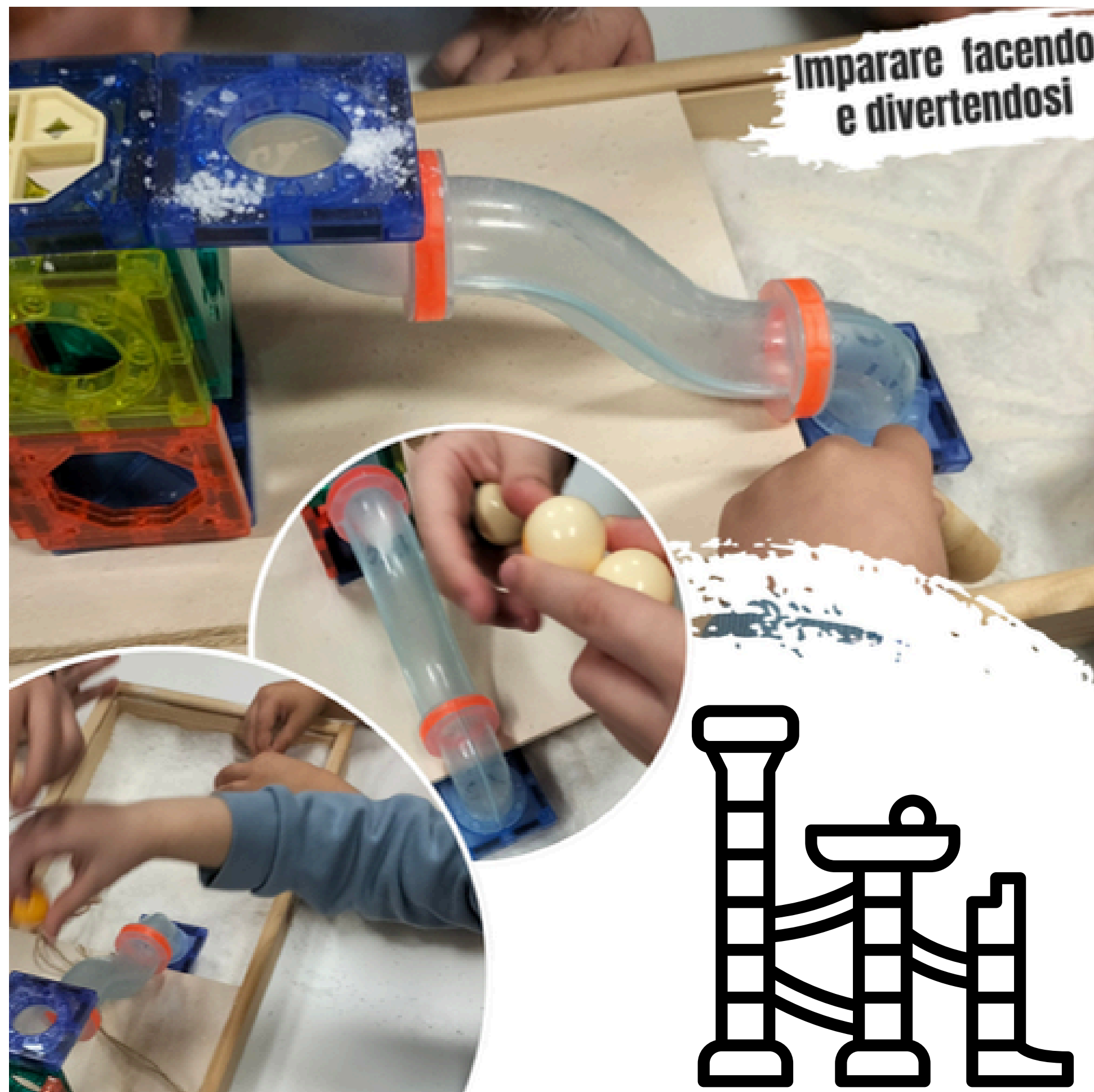


(il movimento rende il cervello disponibile all'attenzione)

Costruttività e Integrazione dello Spazio

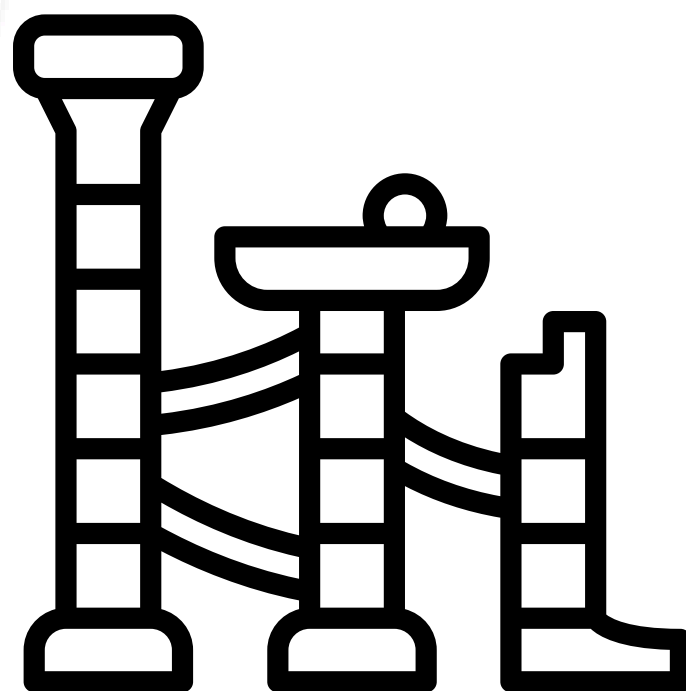


Astrazione concreta:
Passaggio da esperienze corporee a livello globale, a un livello rappresentativo, restando ancora in un ambito di concretezza materica.



Imparare facendo
e divertendosi

Da globale a bidimensionale:
Rilanci con giochi di
costruttività in cui si evince il
processo di integrazione dello
spazio.





Il Valore del Processo

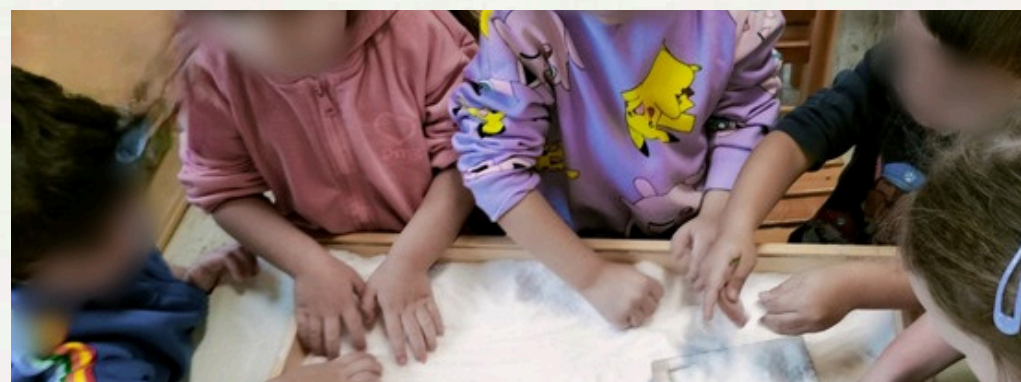
Il valore non è nel risultato ma nel processo di esplorazione.



Azione



Relazione

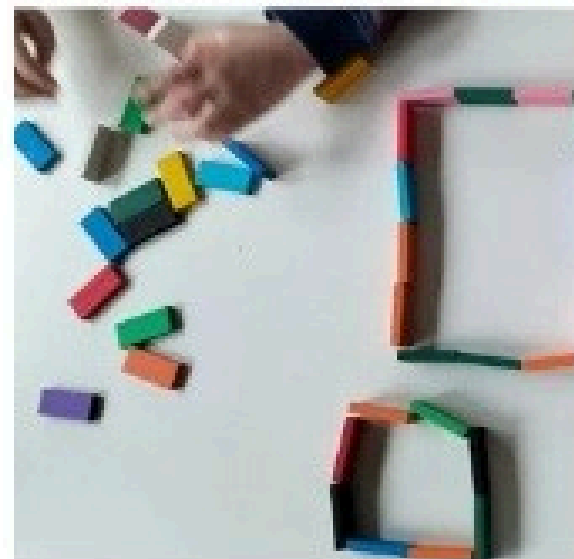
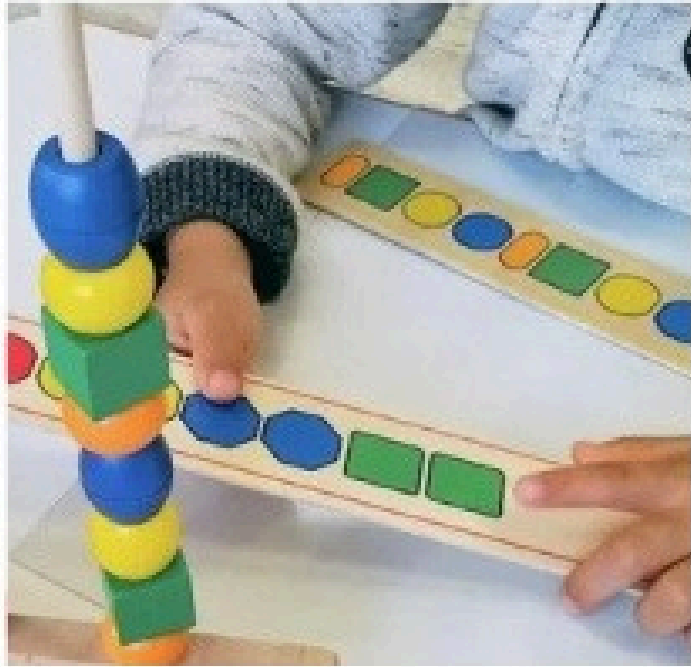


Movimento



La competenza prende forma

[Problem Solving]
[Motricità Fine]





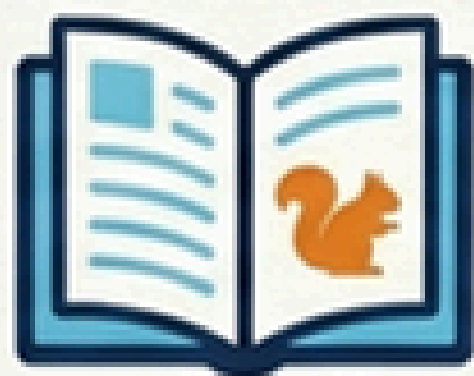
La competenza prende forma
attraverso l'allineamento e l'attesa.

Allineare le tessere una dopo l'altra, con cura e
pazienza, per poi guardarle cadere, è un puro
esercizio di architettura cognitiva.

Cosa accade davvero?

- **Si esercita** il controllo motorio fine.
- **Si pianificano** sequenze di azioni.
- **Si sperimenta** il rapporto causa-effetto in modo attivo.
- **Si costruisce** fiducia nelle proprie capacità di risoluzione dei problemi.

Una visione olistica dell'apprendimento



Narrazione:
Ascolto e
comprensione del
testo.



Digitale:
Interazione con la
LIM e percezione
visiva.

12345

Logico-Matematica:
Quantificazione e
simbolizzazione



Creatività:
Composizione
libera e disegno.

I materiali della meraviglia



GHIACCIO



NATURA



COLORE

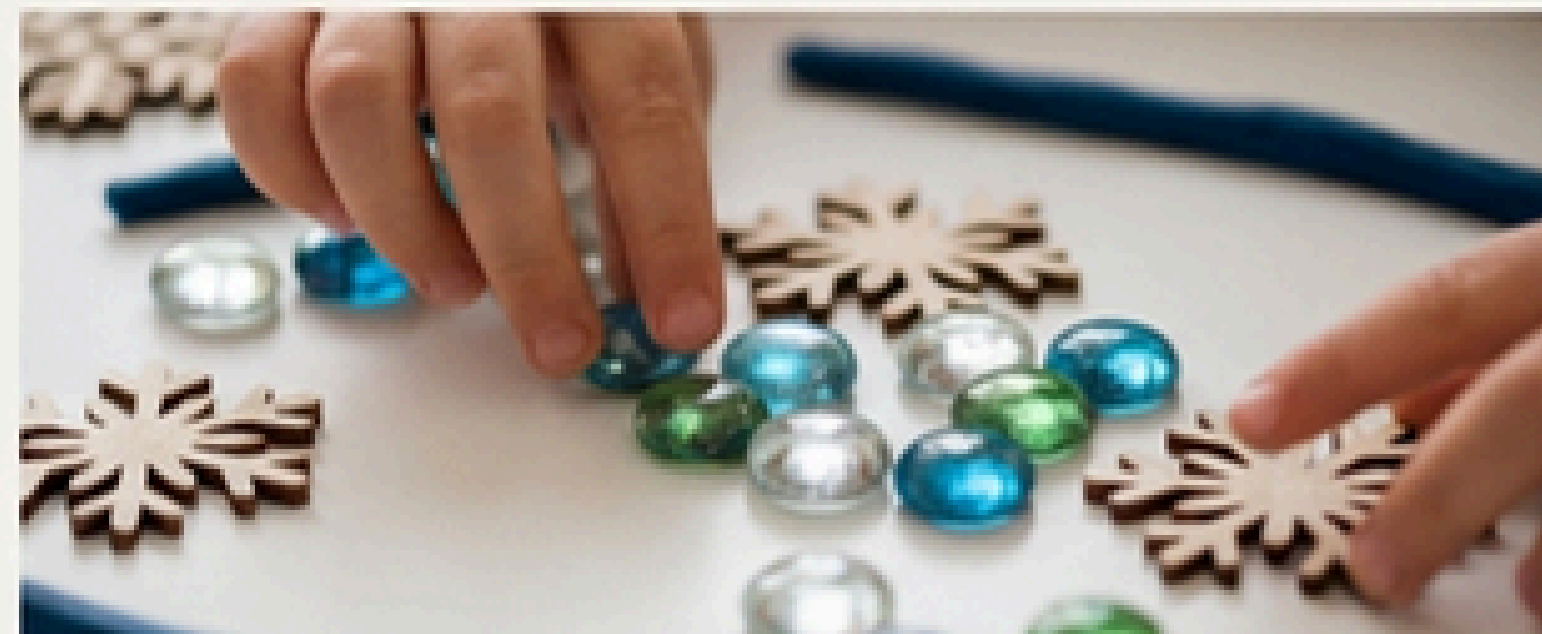
Una selezione curata di 'loose parts' per evocare sensazioni tattili e visive:

- trasparenze che richiamano il ghiaccio.
- Elementi lignei naturali.
- Tonalità fredde per mantenere la coerenza narrativa.



Il Gioco Destrutturato: Liberare l'Immaginazione

*“Il gioco destrutturato inizia
quando il materiale non dice
cosa fare e il bambino può
liberare la sua immaginazione.”*





Il valore risiede nell'esplorazione

In questa fase non esiste
errore, solo scoperta.
Come sottolineato
nell'osservazione pedagogica:

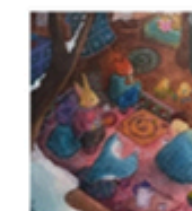
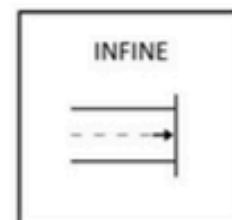
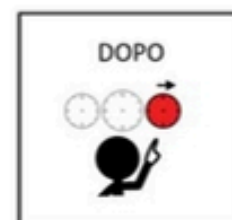
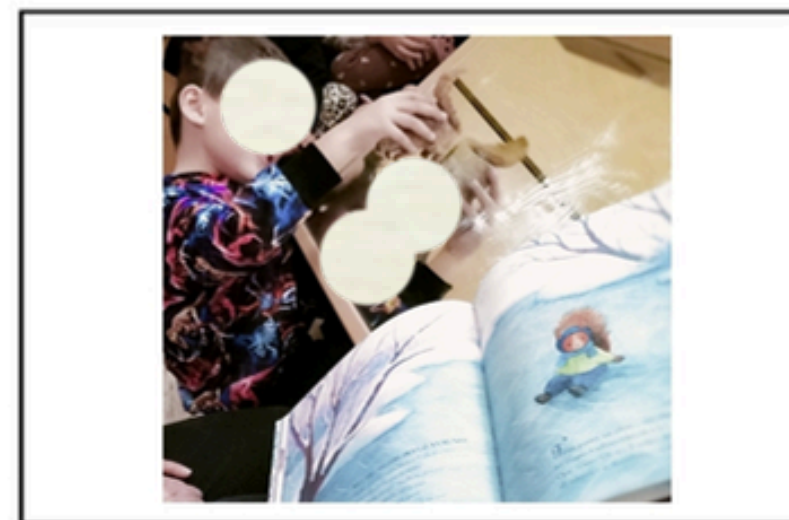
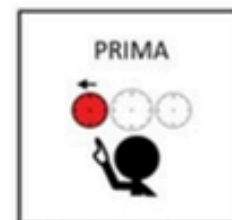
**“Il valore non è nel
risultato ma nel processo
di esplorazione.”**

Il bambino diventa autore del
proprio apprendimento.



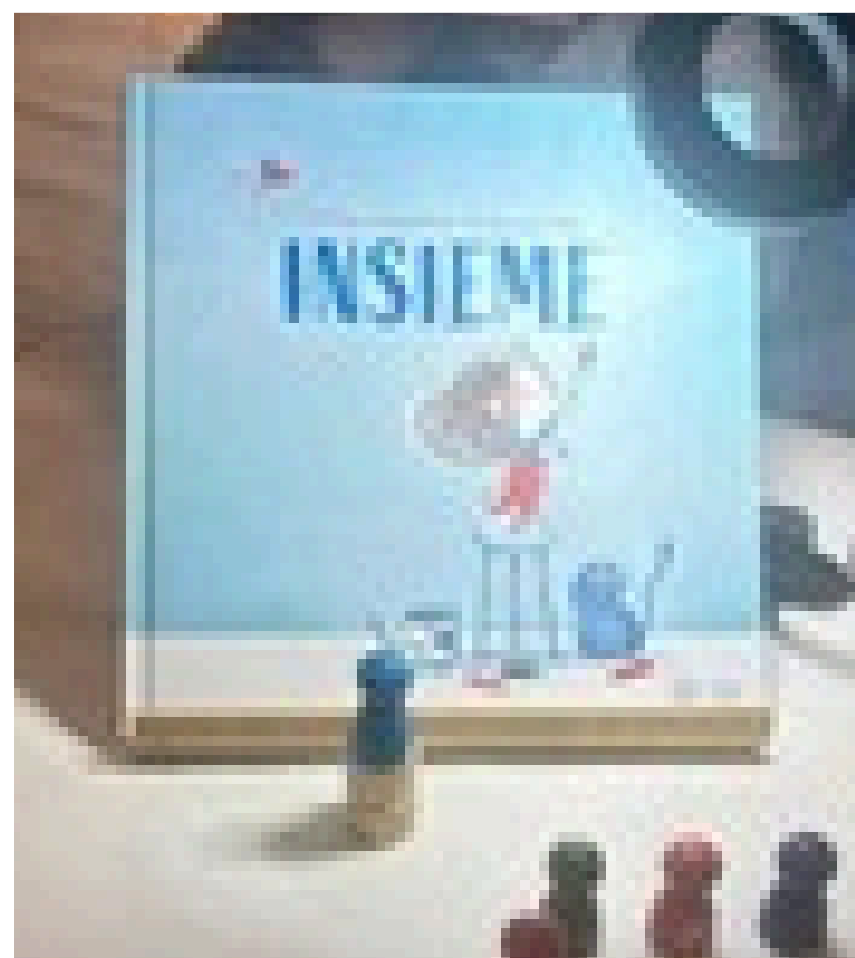
LETTURA "NEVICA NEL BOSCO"







"INSIEME"



"Da soli, cresciamo.
Insieme, sbocciamo."

La Meraviglia di Essere "Insieme"

Il punto di partenza di ogni apprendimento è la **relazione**.

L'**albo illustrato** diventa un catalizzatore di **attenzione condivisa**, creando uno spazio di ascolto e vicinanza attorno alla lavagna luminosa.

ATTIVITÀ DI IRC CON SPECIALISTA



CANTO MIMATO
SULLA SANTITÀ

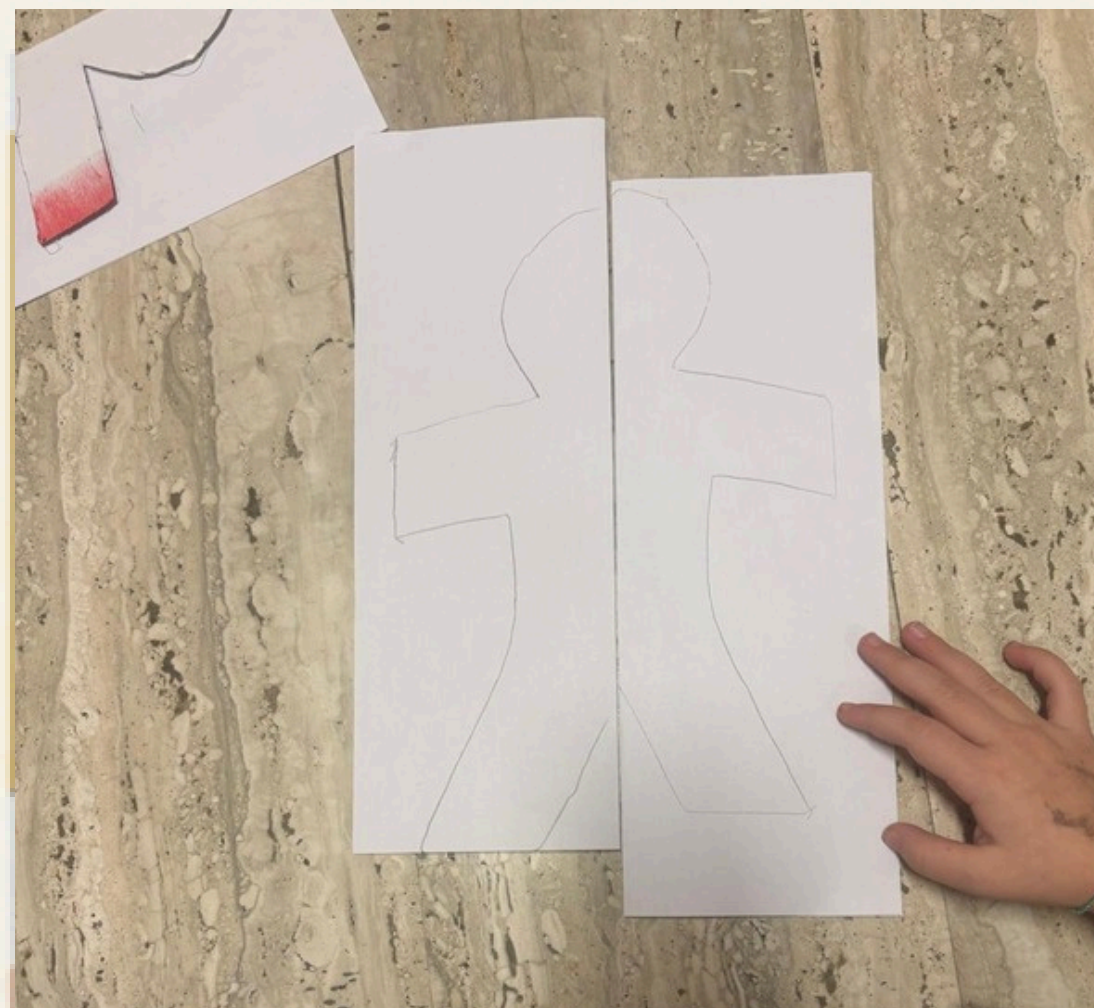
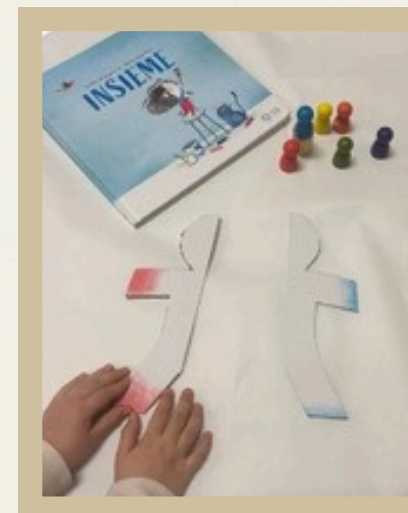


SEGUITO DALL'ATTIVITÀ
GRAFICA E DI RITAGLIO



Schema Corporeo

Lo Schema Corporeo e la Simmetria



"Sperimentiamo il nostro corpo per comprenderne le proporzioni, le metà e la sua interezza, unendo l'osservazione alla creazione attiva."

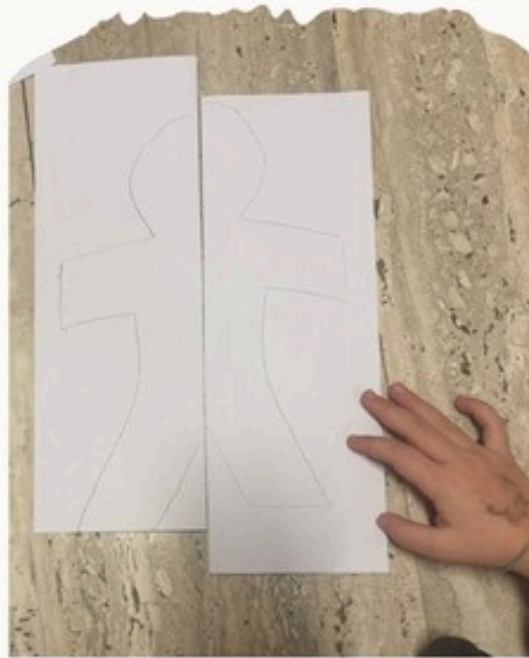


Percezione del Sé: Simmetria, Lateralità e Ombre

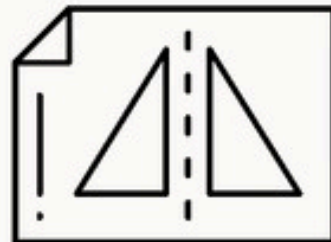
La scoperta del corpo nello spazio avviene per gradi. Prima la specularità allo specchio, poi la proiezione dell'ombra.



”sperimentiamo”



LA SIMMETRIA



TEMPO DI CARNEVALE
ALLA SCUOLA COLLODI



SIMMETRIA



AD ARTE CON L'USO DEL COLORE



PIEGATURE DEL FOGLIO
MOSTRANO
LA META' E L'INTERO ...



La Strada delle Impronte

Un'esperienza ludico-motoria progettata per mappare lo spazio attraverso il movimento.



Equilibrio dinamico

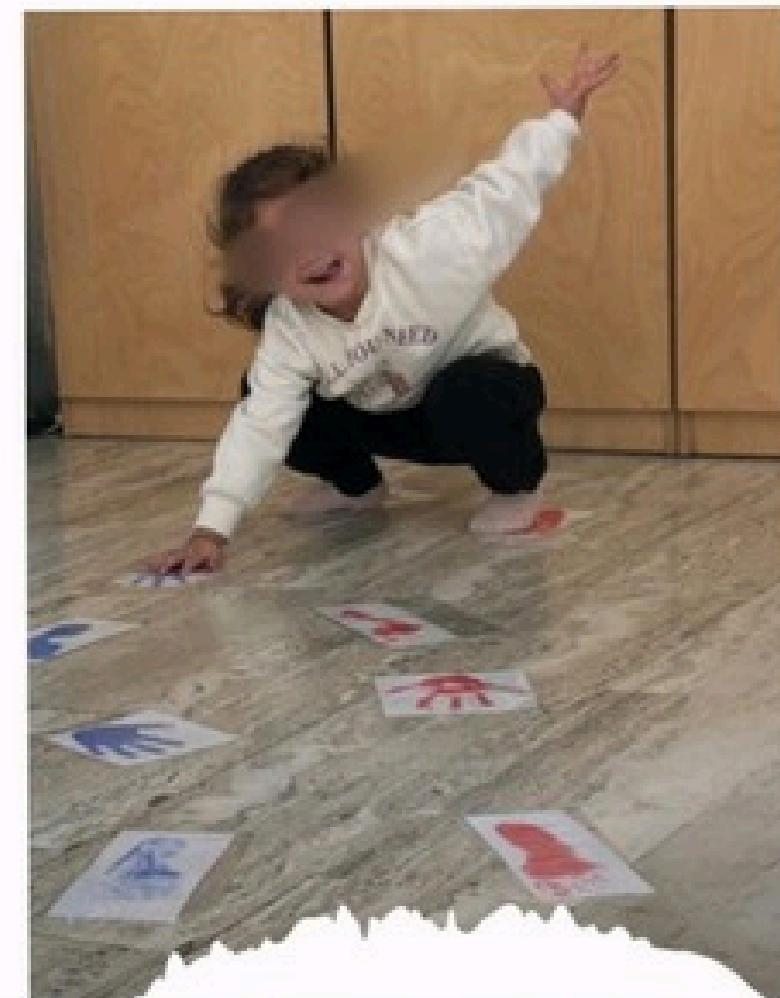
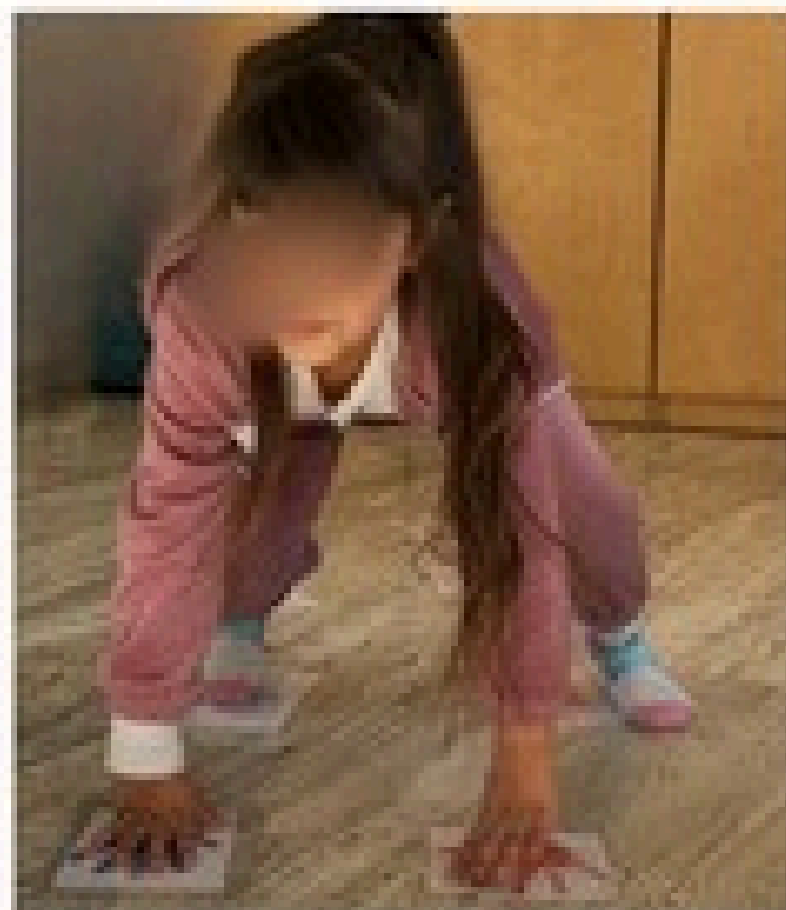
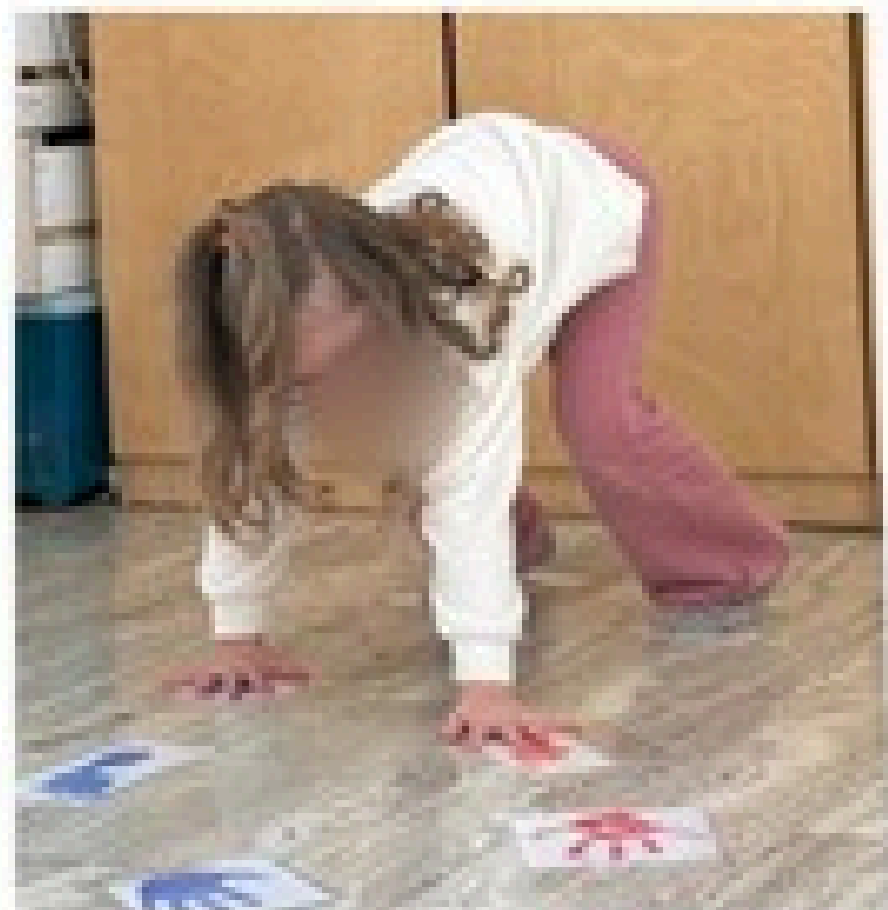
Coordinazione corporea globale



Orientamento topologico

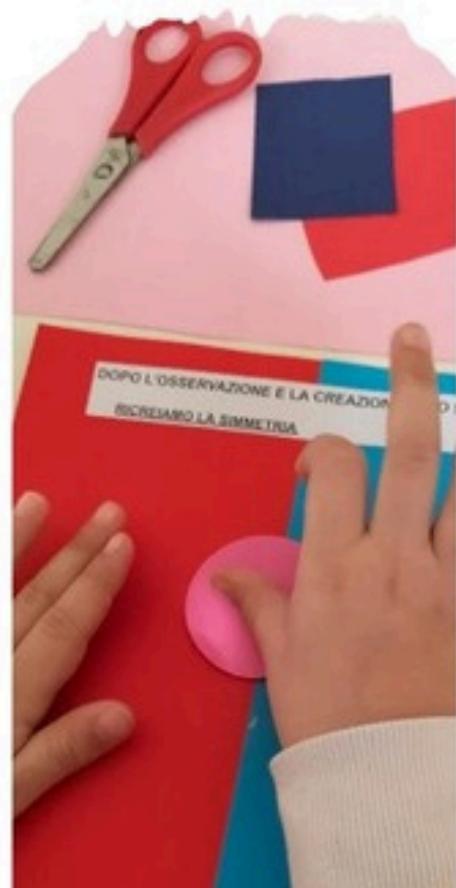
La Strada delle Impronte

Equilibrio





RICOMPOSIZIONE SCHEMA CORPOREO



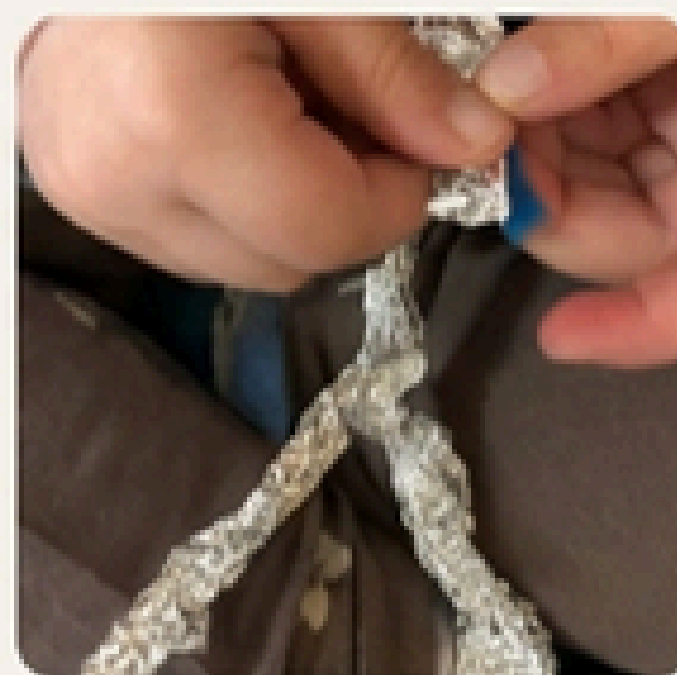


RILANCI NEL GIOCO DI COSTRUTTIVITA' IN CUI SI
EVINCE IL PROCESSO DI INTEGRAZIONE DELLO
SPAZIO, PASSANDO DA ESPERIENZE CORPOREE A
LIVELLO GLOBALE, AD UN LIVELLO
TRIDIMENSIONALE E RAPPRESENTATIVO.

IL CORPO IN GIOCO



Ombre e Modellismo 3D



1. Scelta flashcard e riconoscimento.
2. Sperimentazione e imitazione dell'ombra.
3. Modellismo 3D con carta stagnola.

"Il corpo origina un'ombra la cui dimensione dipende dalla distanza. Ed ecco che ogni pensiero prende forma e dimensione."

- scelta flashcard
- riconoscimento
- posizionamento
- sperimentazione
- imitazione





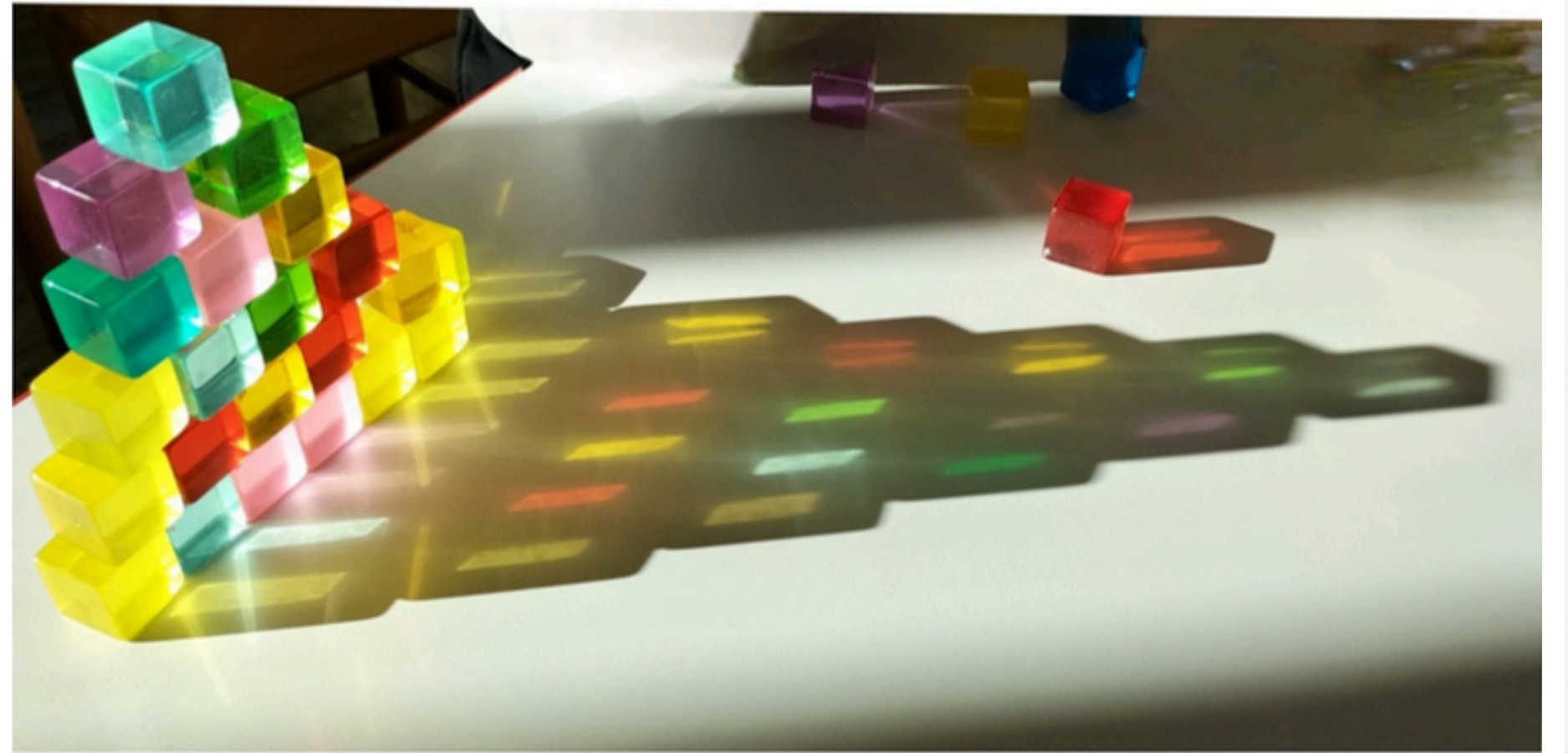


Modellazione 3D: Dalla Mente alla Materia

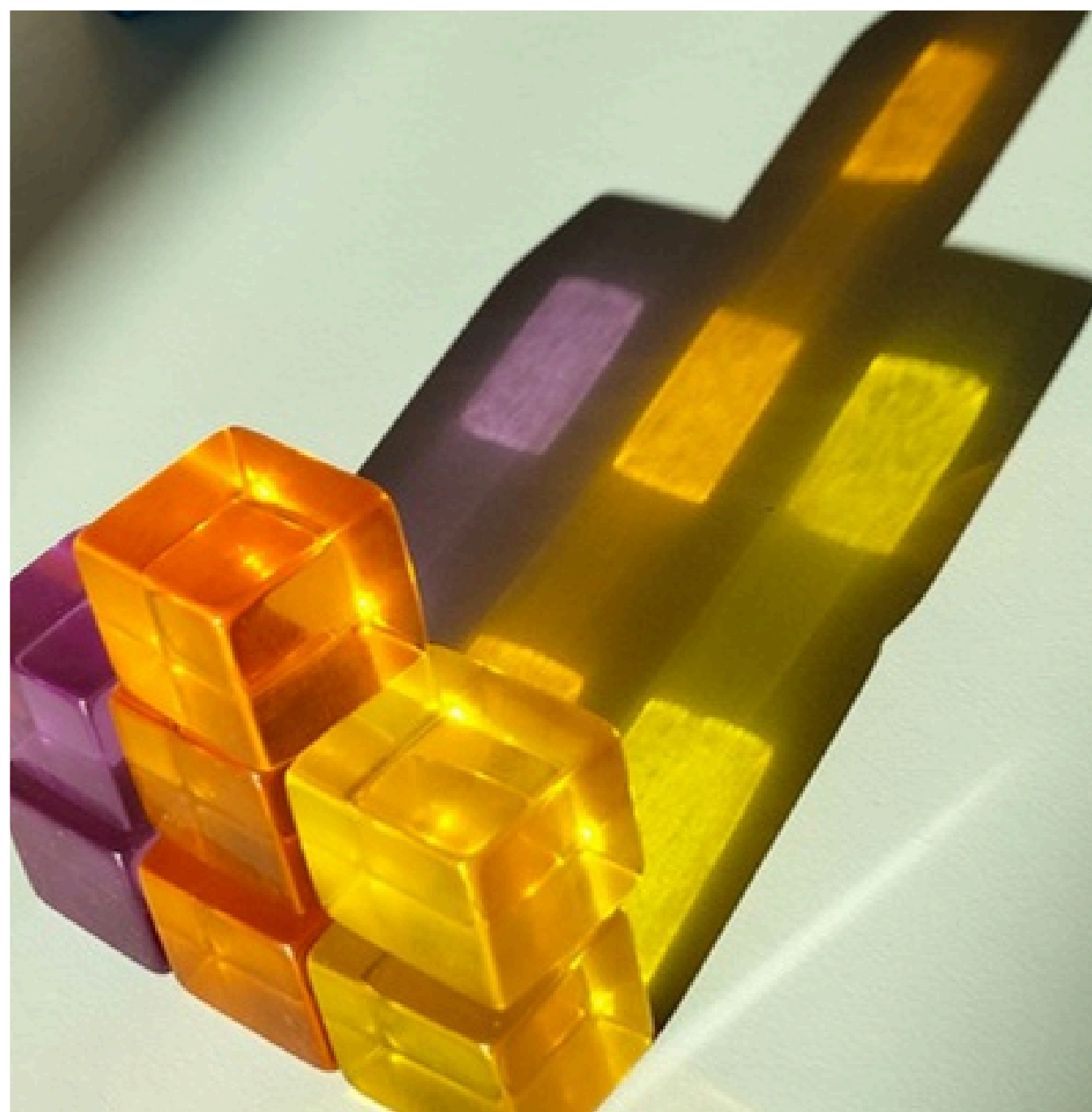
Si sperimenta il modellismo 3D con l'uso di carta stagnola, dando forma a statue uniche nel loro genere.



*Ed ecco che ogni pensiero prende forma e dimensione,
ognuno con la propria conformazione.*



*Ed ecco che ogni pensiero prende forma e dimensione,
ognuno con la propria conformazione.*



*Ed ecco che ogni pensiero prende forma e dimensione,
ognuno con la propria conformazione.*

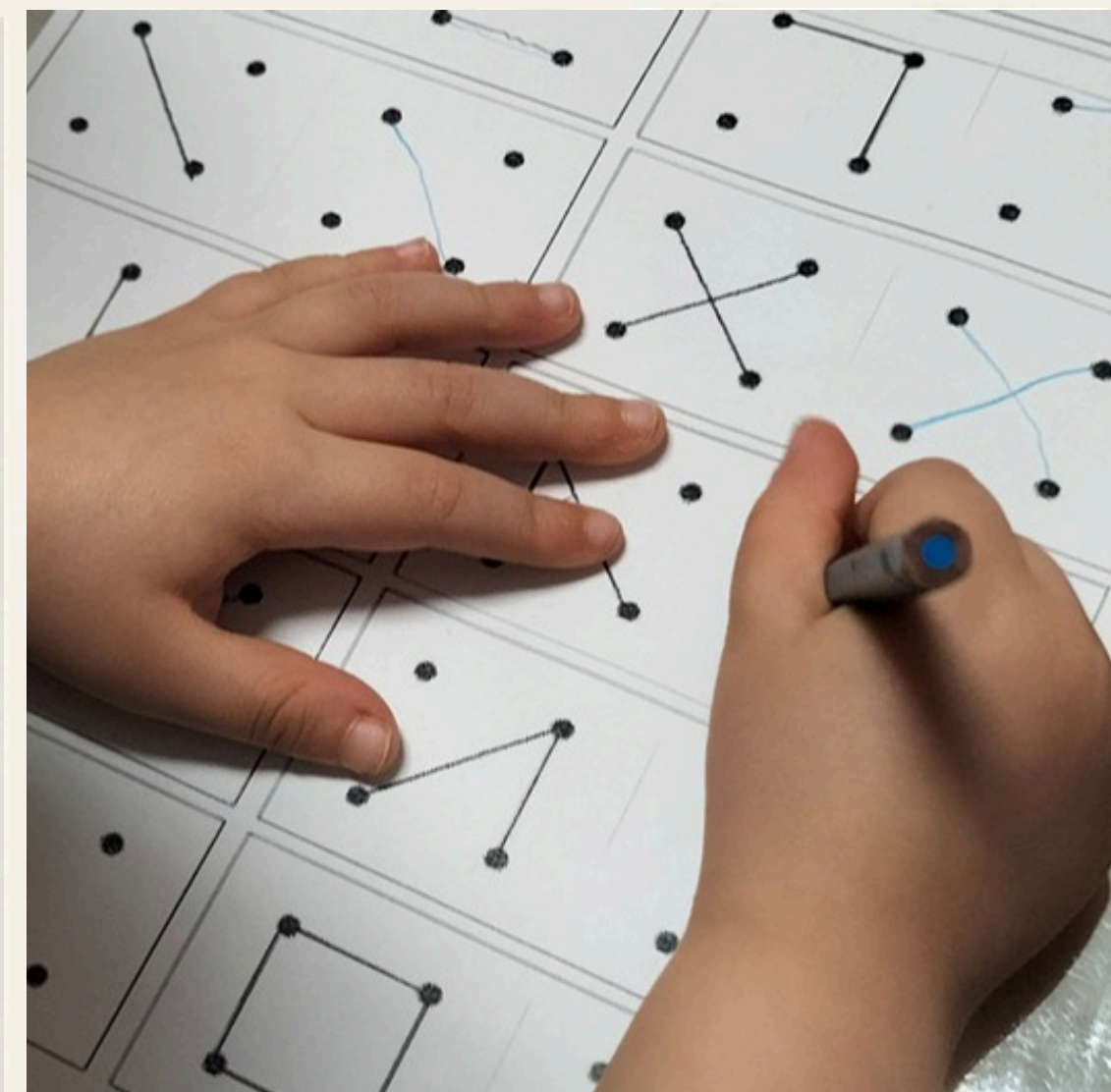
Dallo Spazio al Foglio



1. Utilizziamo blocchi logici



2. Posizioniamo bastoncini



3. Riproduciamo con il tratto grafico

Percepire, organizzare e rappresentare lo spazio grafico riconoscendo posizioni e relazioni spaziali.

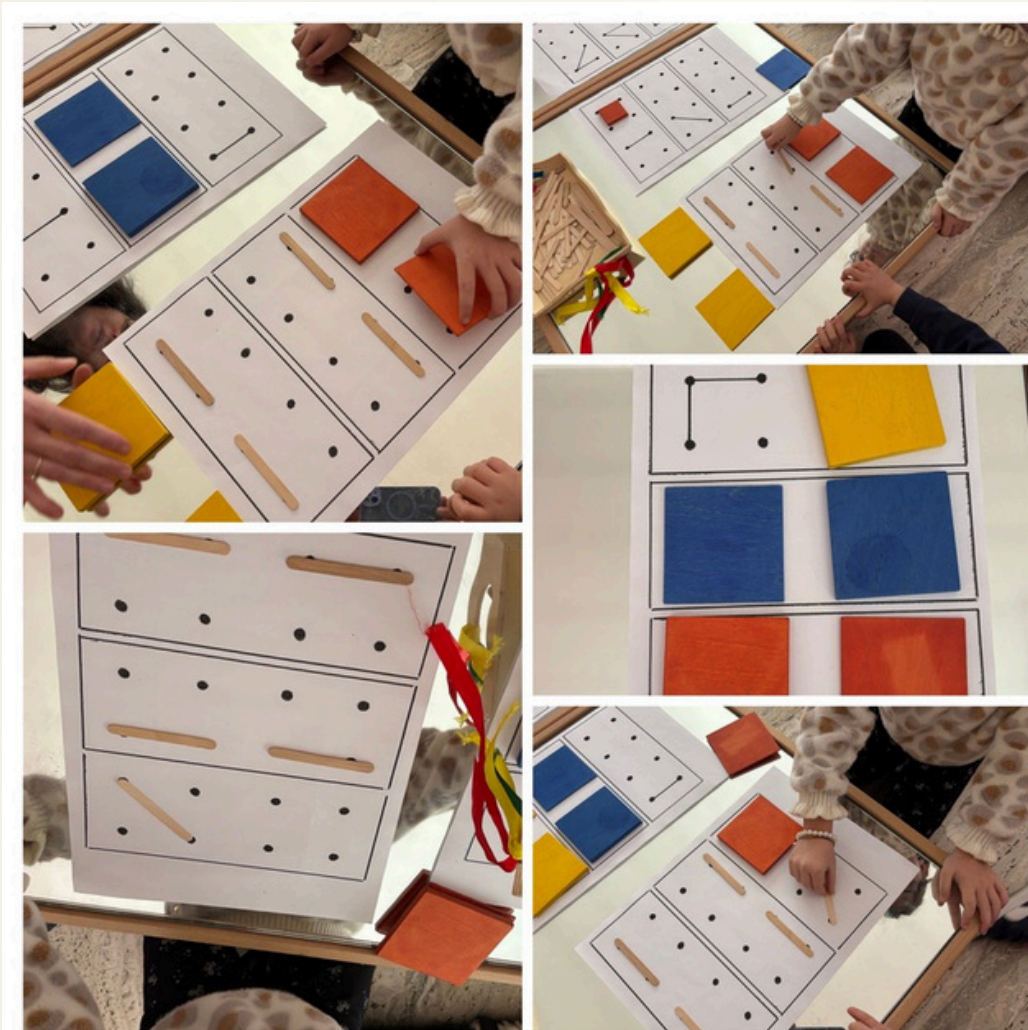
1. Percepirne le forme
(Blocchi logici).



2. Organizzare lo spazio grafico
(Posizionamento bastoncini).

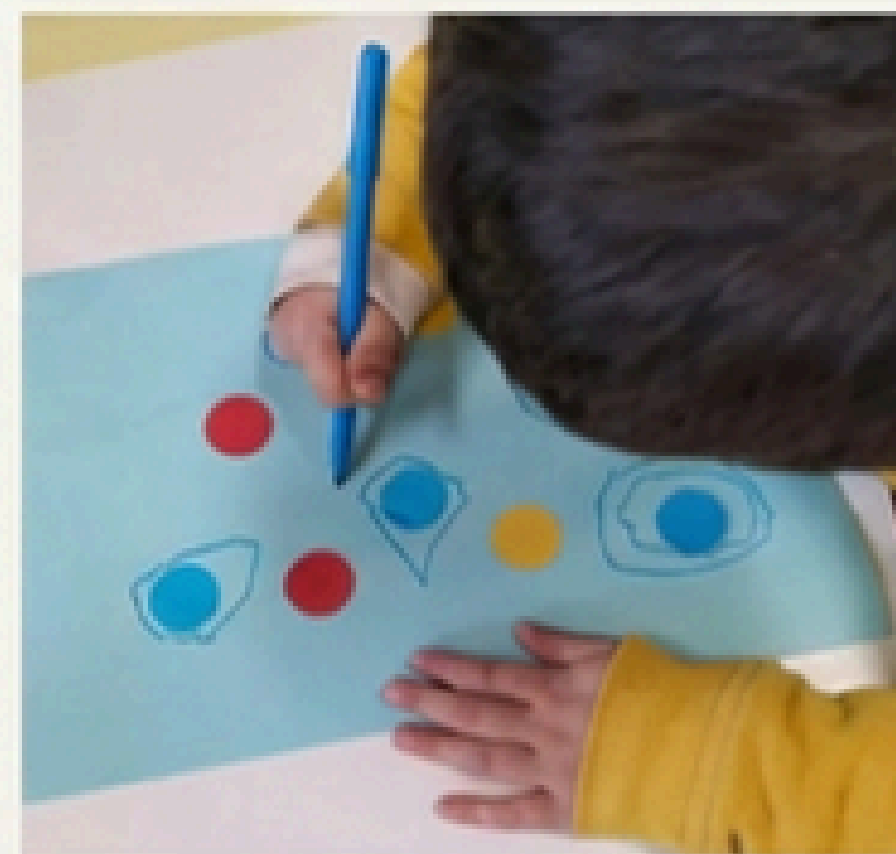


3. Riprodurre le relazioni
(Tratto grafico).



Coordinazione Oculo-Manuale

La Mano che Disegna



Il protagonista è stato il corpo nello spazio;
ora l'attenzione si stringe per stimolare la
motricità fine, le abilità visuo-percettive e
prassico-costruttive.

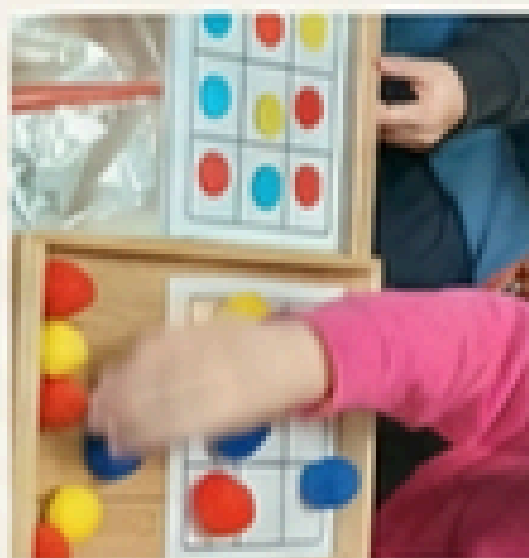
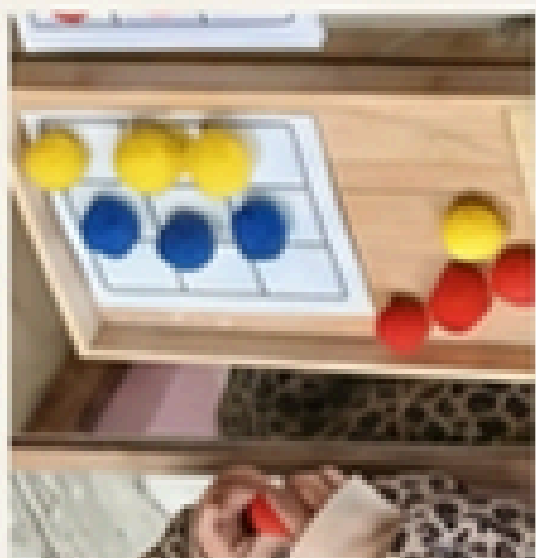
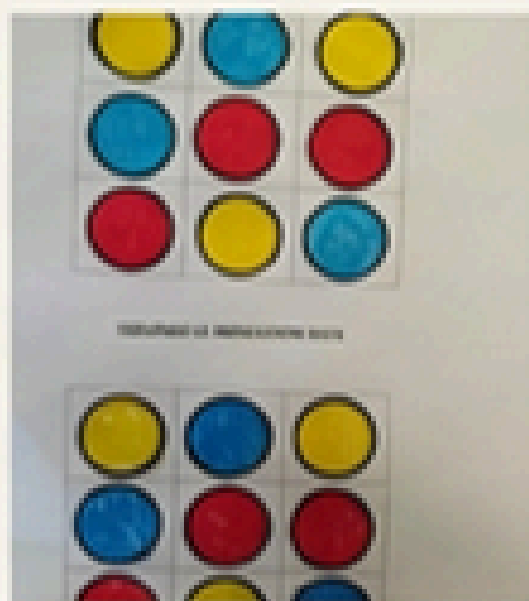
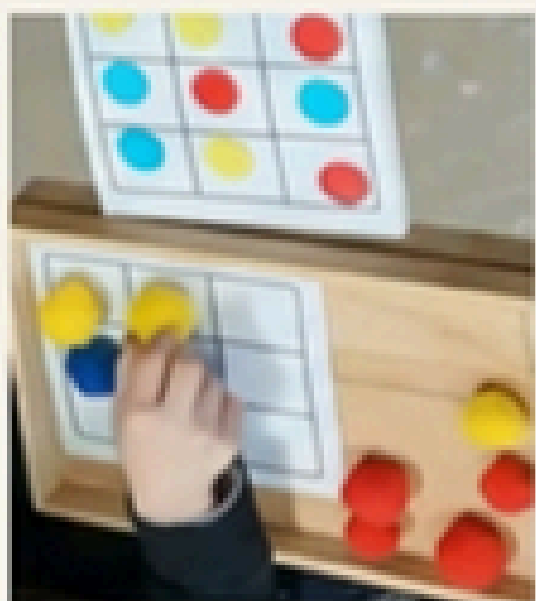
La mano che disegna è il punto di arrivo di un lungo viaggio corporeo.

Le abilità grafo-motorie non si insegnano mettendo una matita in mano, ma sono l'insieme di competenze motorie e organizzazione prassica automatizzate nel tempo.



Dall'impronta al segno. Il bambino trasferisce la padronanza del proprio schema corporeo direttamente sul foglio.

Subitizing: L'Occhio per le Quantità



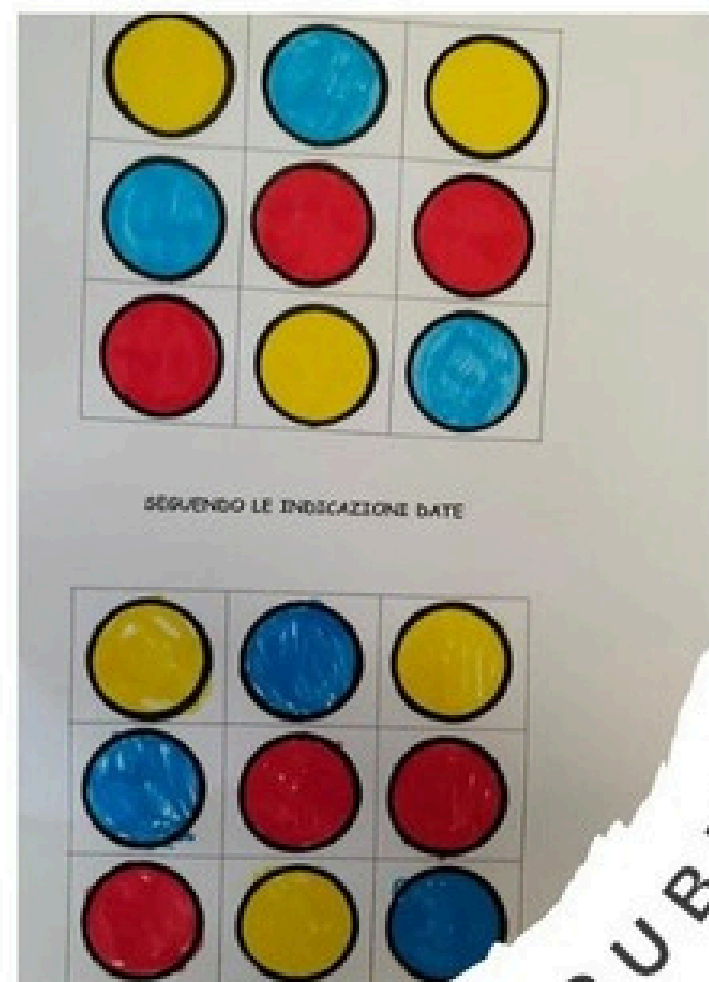
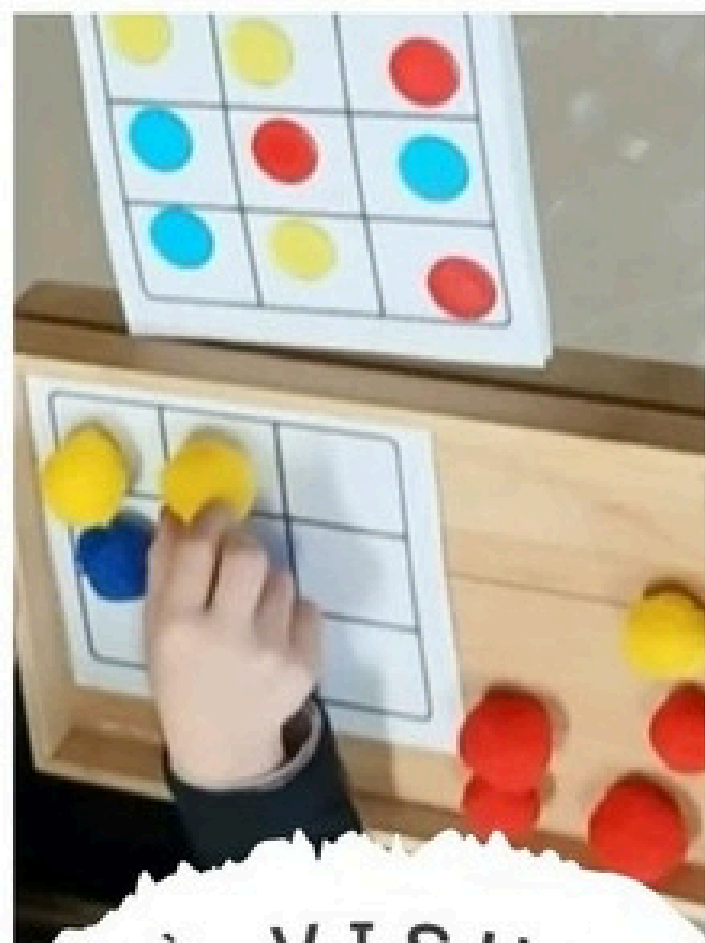
Subitizing: La capacità di riconoscere istantaneamente una piccola quantità di oggetti senza doverli contare uno ad uno.

- Utilizzo di indicatori traslucidi e pallini colorati su foglio e per allenare la decodifica visuo-spaziale veloce.

[Matematica]
[Visuo-Percettiva]

L'organizzazione visuo-spaziale prepara al pensiero matematico.

Attraverso l'uso di pon-pon, indicatori traslucidi e griglie, l'abilità motoria si sposa con la matematica intuitiva.

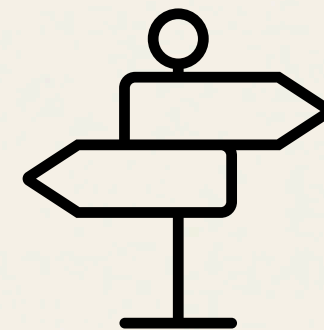
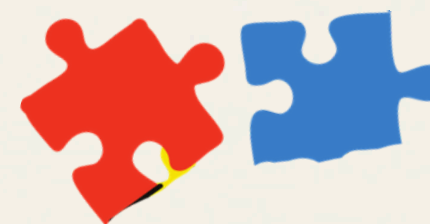
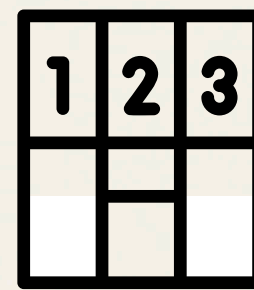
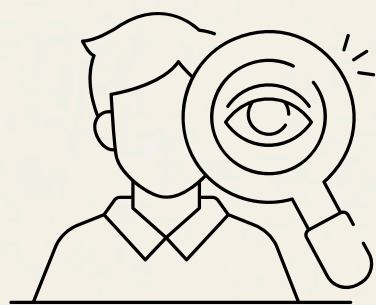


ABILITÀ VISUO
SPAZIALI E SUBITIZING

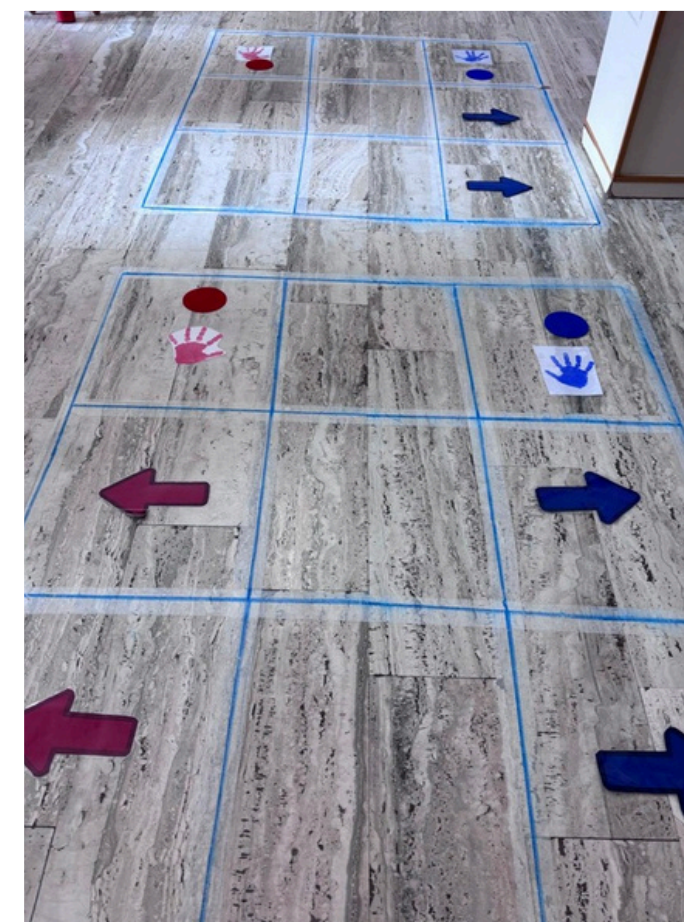
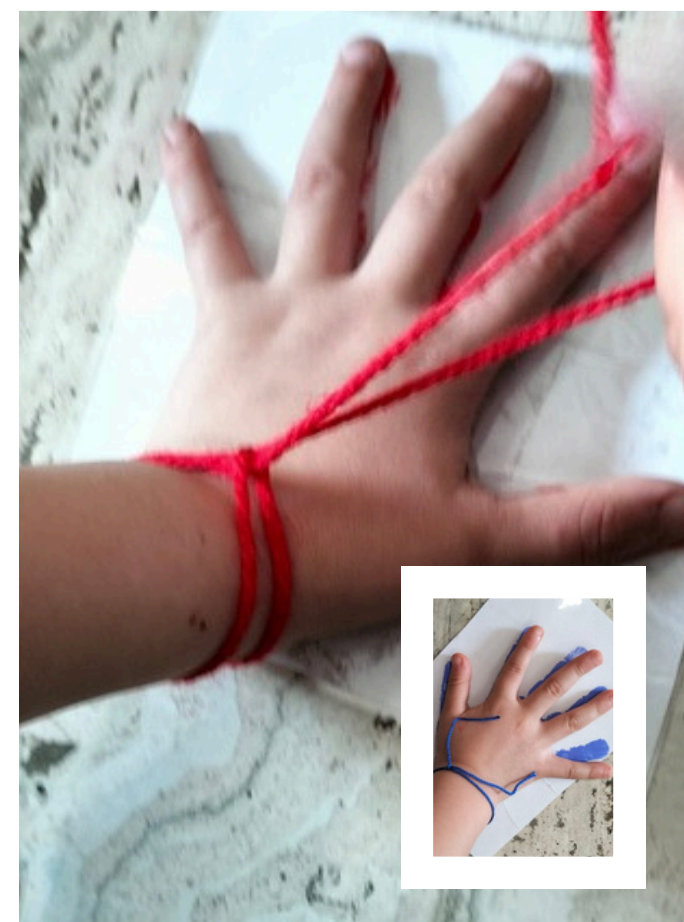
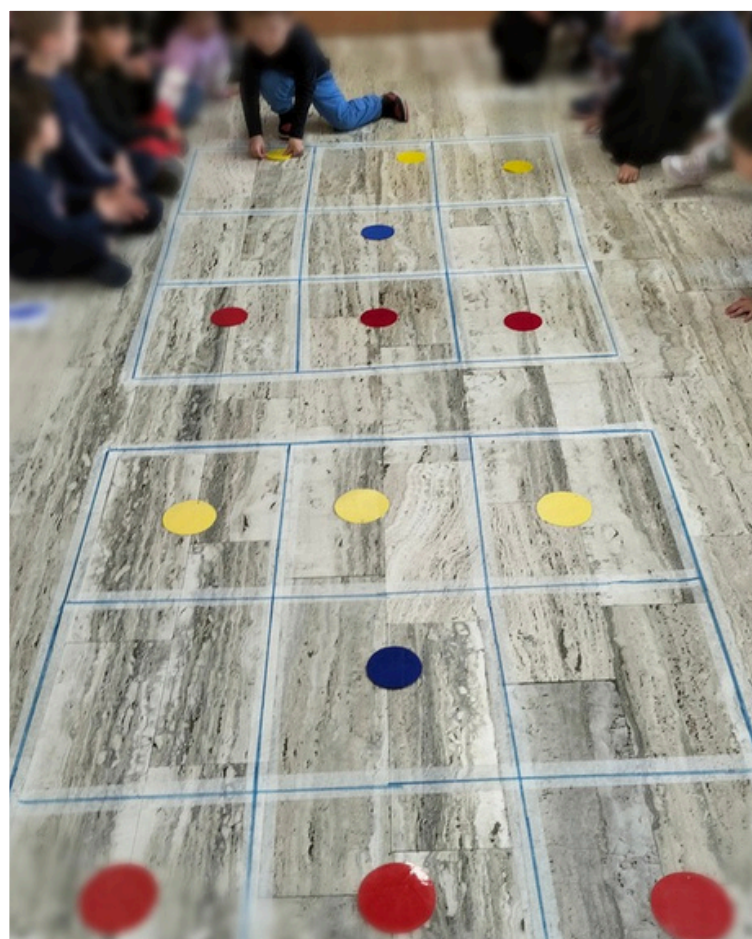
SUBITIZING

La capacità di riconoscere istantaneamente una quantità senza dover contare i singoli elementi.
Un'abilità visuo-percettiva fondamentale strutturata attraverso il gioco pratico.

Matematica Intuitiva



Subitizing: L'Occhio per le Quantità

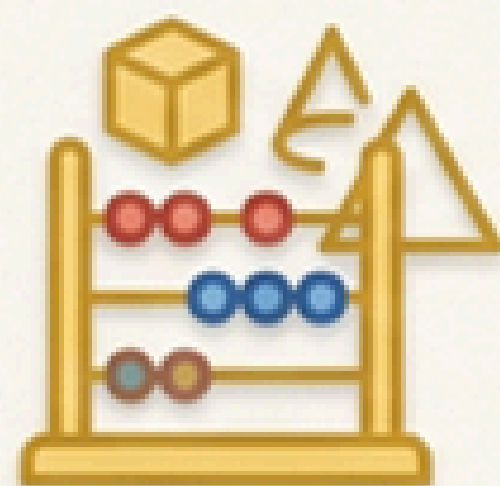


"CROMATICA RIFLESSA" (ARRIVANDO ALLE DIREZIONI):

**GIOCO DI CORRISPONDENZA SPAZIALE E CROMATICA IN SINCRONISMO
ALL'INTERNO DEI GRANDI RETICOLATI RICREATI A PAVIMENTO**

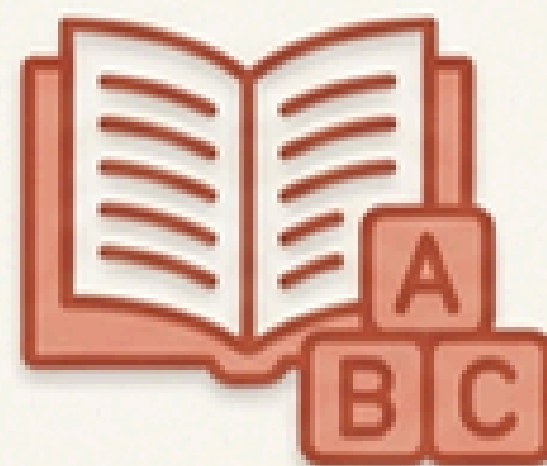
Il gioco si traduce nei Traguardi Ufficiali di Competenza.

Il progetto "Il Corpo in Gioco" risponde direttamente ai campi d'esperienza ministeriali:



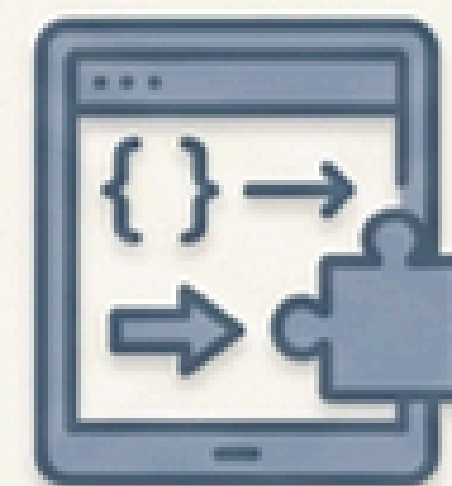
Matematica e Scienze

Operare con quantità,
riprodurre forme,
raggruppare per attributi
(es. Subitizing e domino).



Alfabetica Funzionale

Comprendere racconti,
sviluppare abilità fonologiche
e grafo-motorie (es. La mano
che disegna).



Digitale

Costruzione di simboli
spaziali, interazione con
contenuti digitali (es. Coding
spaziale e Smartboard).

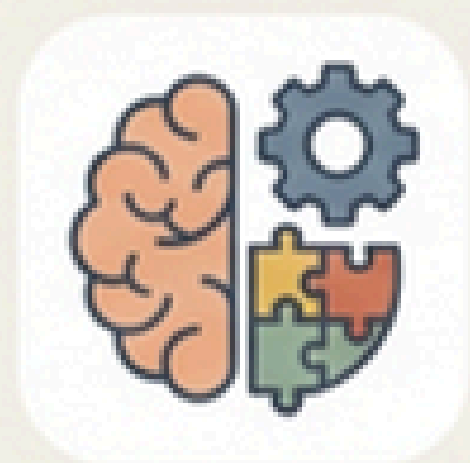
"La conoscenza nasce
dall'azione senso-motoria."
— Jean Piaget

"Il linguaggio e il pensiero
si sviluppano nella relazione
corporea con l'altro." — Lev
Vygotskij

"Il gesto è un atto psichico
in movimento." — Bernard
Aucoutrier

Dal controllo del corpo alla consapevolezza sociale.

L'autonomia fisica costruisce i pilastri della cittadinanza e del benessere psicologico.



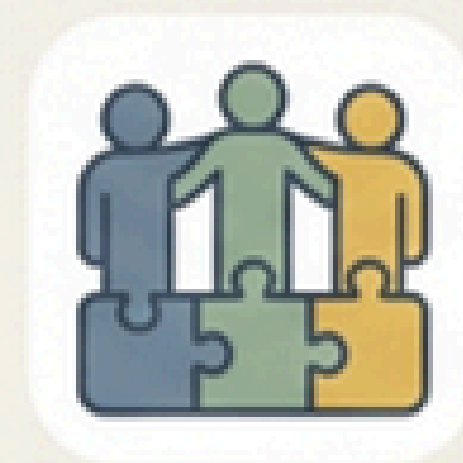
Personale e Sociale (Imparare a Imparare)

Saper stare attenti, sviluppare la capacità di scegliere, organizzare il proprio apprendimento (es. Gioco destrutturato).



Imprenditoriale

Pianificare progetti, valutare alternative, sperimentare soluzioni nuove (es. Modellismo 3D e reazioni a catena).



Cittadinanza

Rispettare le regole condivise, collaborare per realizzare un progetto comune (es. Uso degli spazi condivisi).