



# Dal Corpo al Codice

**Documentazione  
dell'apprendimento attivo**

Scuola dell'Infanzia Collodi - I.C. Lodi V |  
a.s. 2025/2026 | Sez. B |

questo è il proseguo di altri 2 percorsi:





**Dal corpo al codice:  
il percorso  
dell'apprendimento attivo**

documentazione sez. B scuola  
dell'infanzia 'Collodi' -I.C. LODI V

# Dal Corpo al Codice: Il Percorso dell'Apprendimento Attivo

## IL FLUSSO DELL'ATTIVITÀ: DALL'ASCOLTO AL MOVIMENTO



**1. Ascolto e intenzione:**  
traduzione dell'input sonoro  
in intenzione motoria  
e decodificare simboli  
in azioni concrete



### 2. Percorsi motori:

utilizzo di frecce colorate, flashcard, cerchi,  
indicatori e blocchi colorati, per validare  
concetti come avanti/indietro, sopra/sotto,  
destra e sinistra, vicino/lontano...

**IL BAMBINO  
COME PROCESSORE:**  
una programmazione  
senza dispositivi digitali,  
dove il bambino si muove  
all'interno di un reticolato  
secondo indicazioni



### 3. Produzione grafica:

passaggio cruciale dalla tridimensionalità vissuta  
alla bidimensionalità sul foglio,  
prima nel dettato grafico, poi nel dettato topologico  
(preceduto dall'esperienza ludica su reticolato)



## I PILASTRI METODOLOGICI



**Didattica ludica e apprendimento attivo:**  
attraverso il FARE il bambino sperimenta il passaggio  
dall'azione concreta all'astrazione del concetto.



### 4. Caccia al tesoro in giardino:

trasferimento delle competenze acquisite in un  
contesto reale, sviluppando autonomia,  
sequenzialità e senso dell'orientamento.

## CODING UNPLUGGED E PENSIERO COMPUTAZIONALE



### Algoritmo e debug:

planificare una sequenza di passi  
sul reticolato/mappa, anticipare i  
risultati e correggere eventuali  
errori di direzione.



### Corrispondenza biunivoca:

Associazione pittogramma in  
CAA/ immagine

## SVILUPPO INTEGRATO E COMPETENZE

| Area di Sviluppo         | Obiettivi Chiave                                                |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>Motoria</b>           | Coordinazione globale e fine, orientamento spaziale.            |
| <b>Cognitiva</b>         | Pensiero logico, risoluzione di problemi, astrazione.           |
| <b>Socio-Relazionale</b> | Collaborazione, rispetto delle regole, gestione delle emozioni. |
| <b>Comunicativa</b>      | Espressione verbale, comprensione di istruzioni, vocabolario.   |



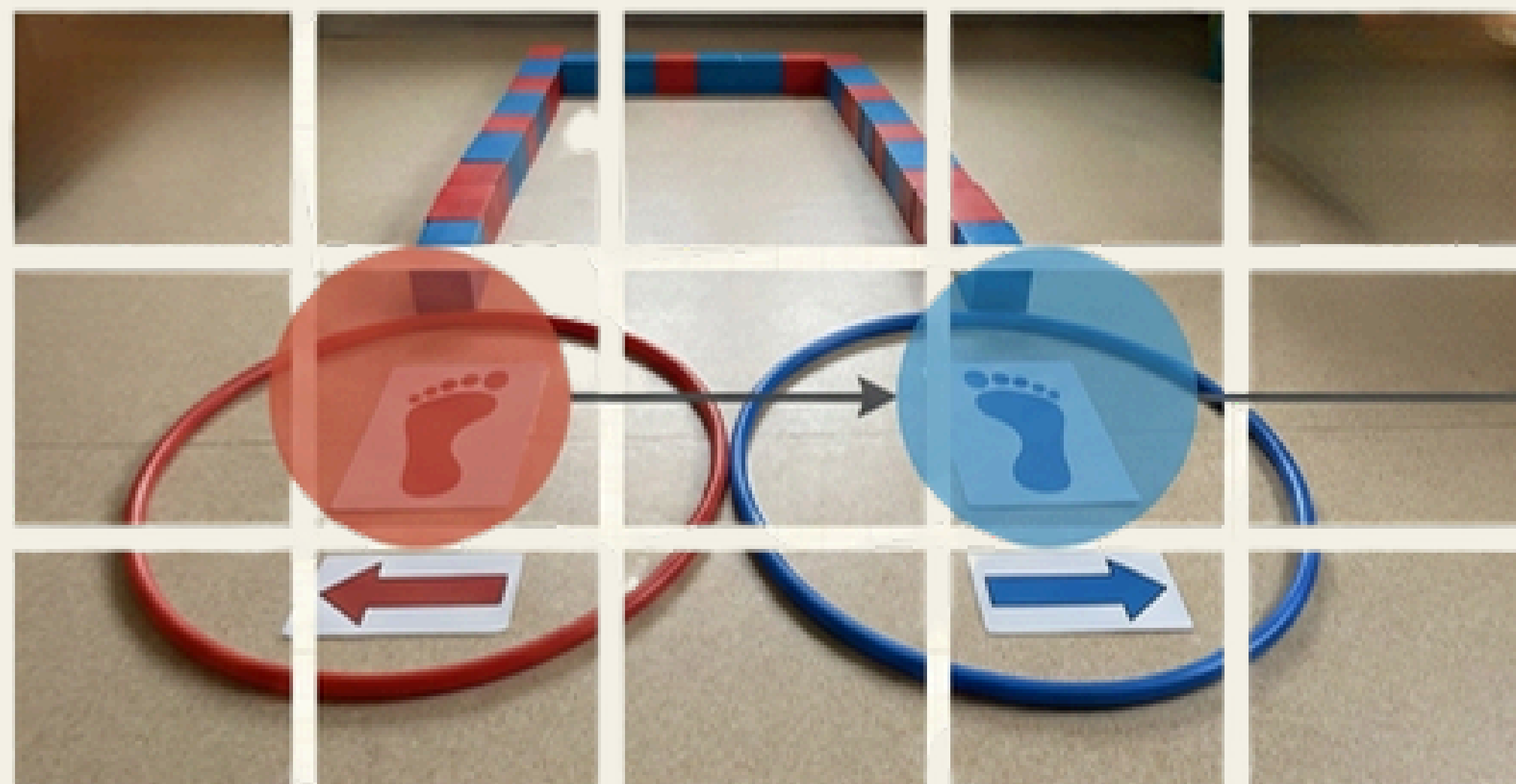
# IL FLUSSO DELL'ATTIVITÀ: DALL'ASCOLTO AL MOVIMENTO



**1. ASCOLTO E INTENZIONE:**  
traduzione dell'input sonoro  
in intenzione motoria  
e decodifica simboli  
in azioni concrete

**2. PERCORSI MOTORI:**  
utilizzo di frecce colorate,  
flashcard, cerchi e blocchi  
colorati per validare concetti  
come avanti/indietro, sopra/sotto,  
vicino/lontano, destra e sinistra

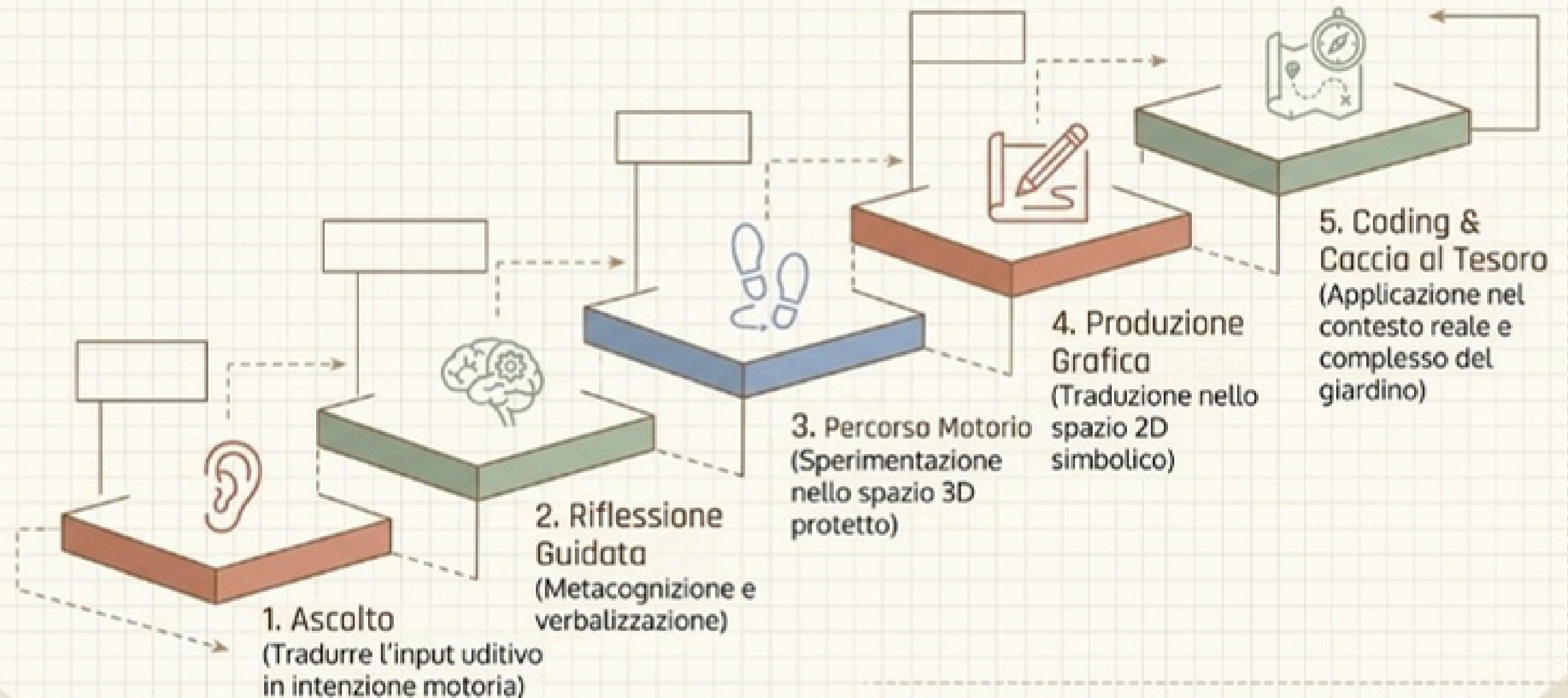
# Il corpo diventa il primo strumento di misura dello spazio



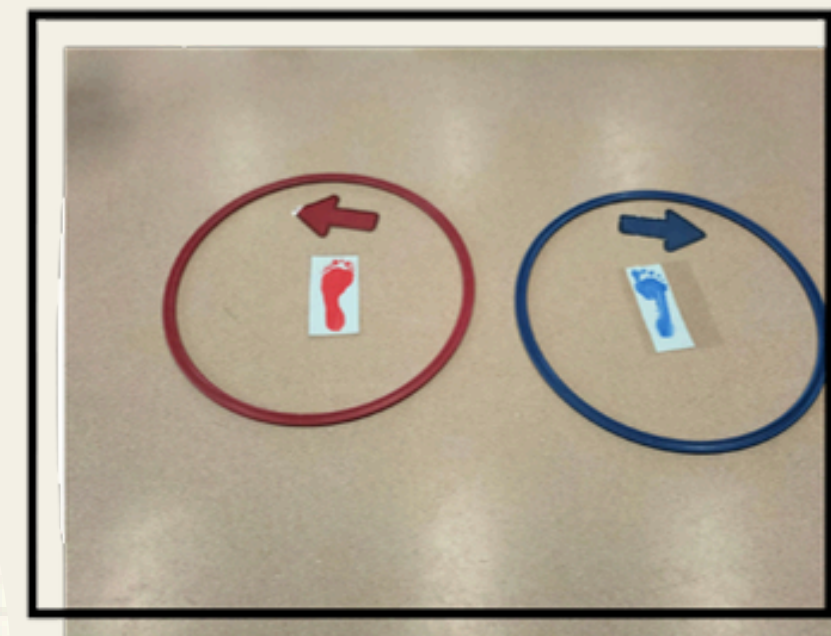
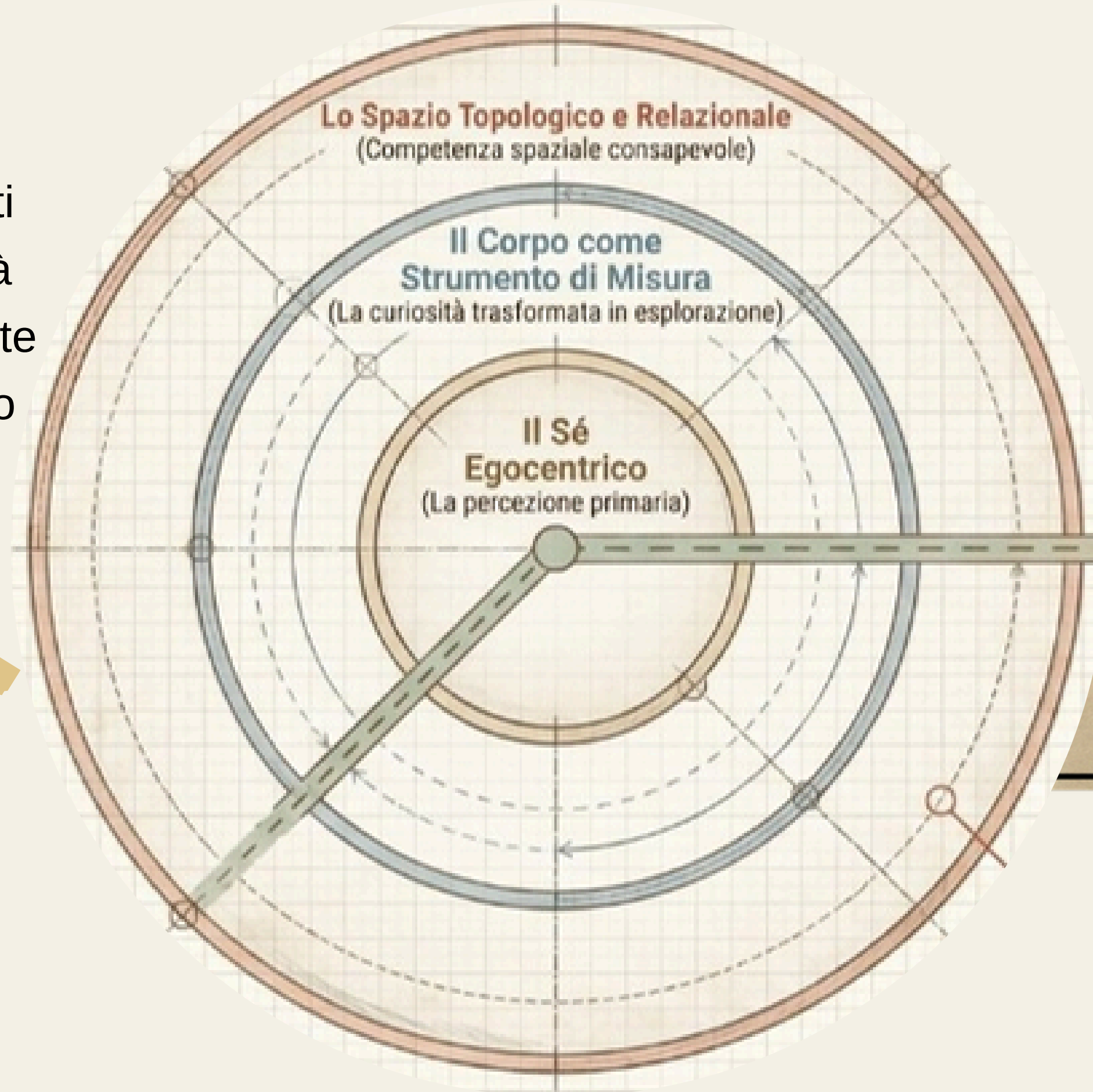
Vivere le direzioni:  
Avanti, Dietro, Destra,  
Sinistra  
tridimensionalmente.

*Il limite fisico si trasforma in una coordinata spaziale interiore.  
La curiosità innata diventa competenza spaziale consapevole.*

# Il Flusso dell'Attività: Dall'Ascolto al Mondo Reale



il bambino  
interiorizza i propri limiti  
e le proprie potenzialità  
usandole come coordinate  
per orientarsi nel mondo





# Fasi 1&2: Intenzione e Metacognizione



**Percorso  
con la tirocinante universitaria**



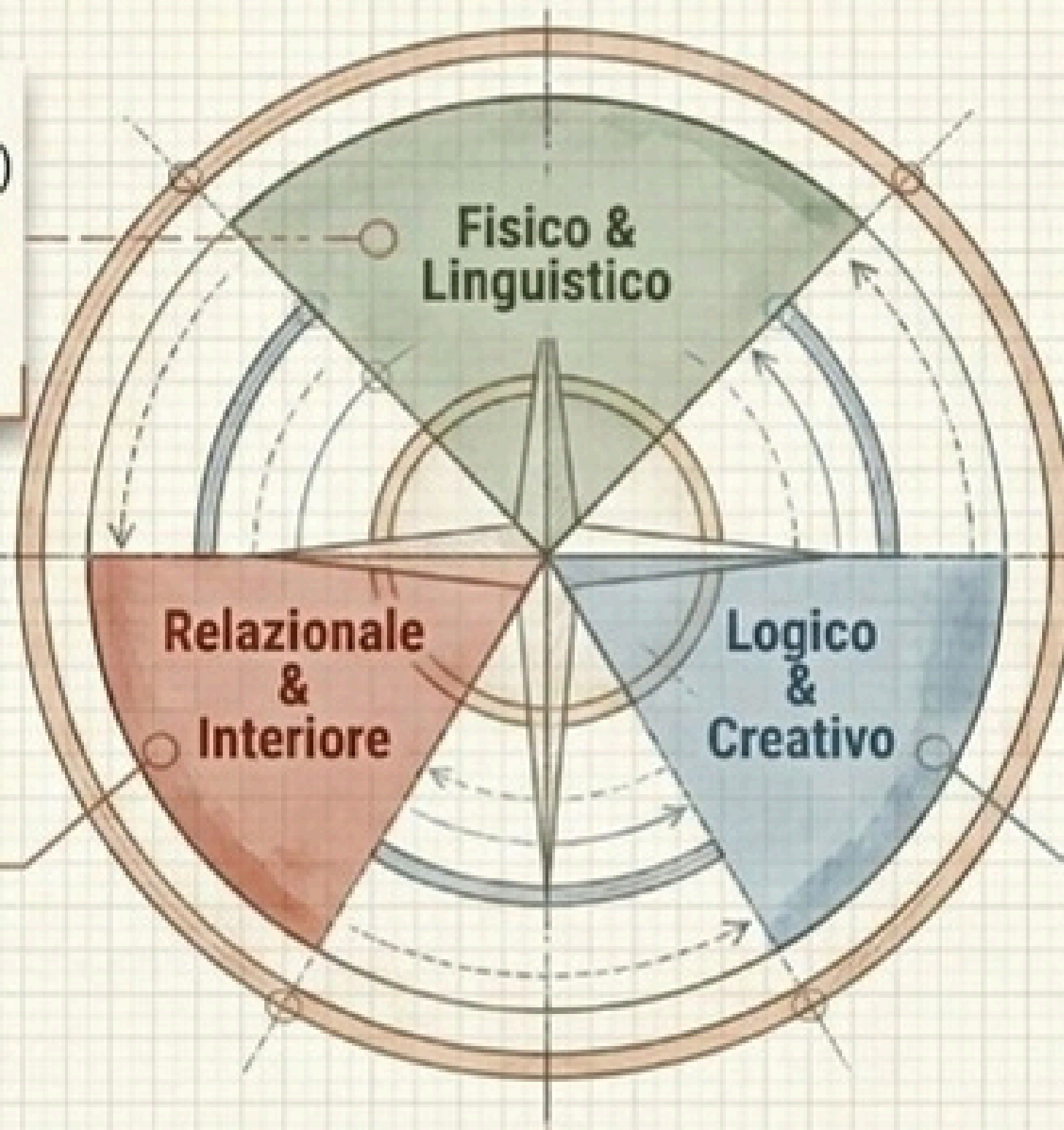
## La Riflessione GUIDATA

Questo momento funge da collante pedagogico. Permette al bambino di verbalizzare le sensazioni provate, trasformando l'esperienza fisica in un sapere condivisibile e rendendo conscio il processo di orientamento prima dell'azione.

# Lo Sviluppo come Ecosistema Integrato



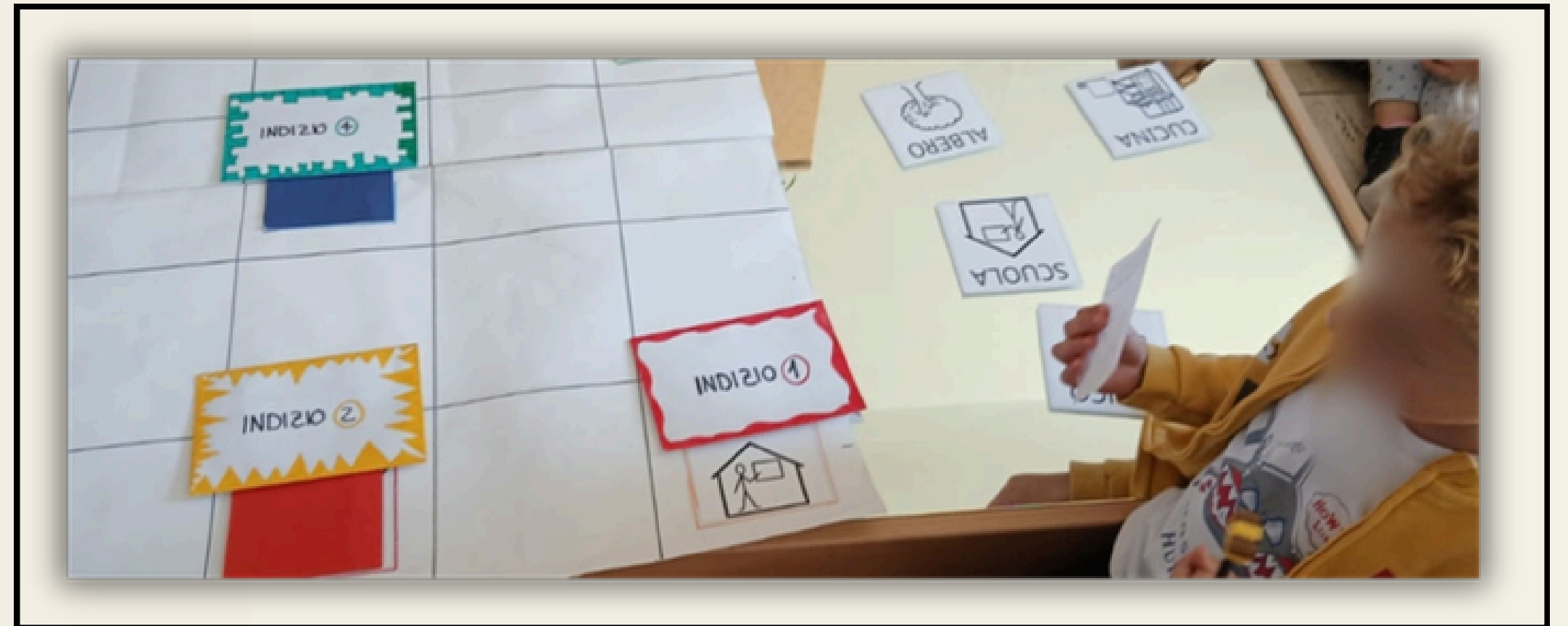
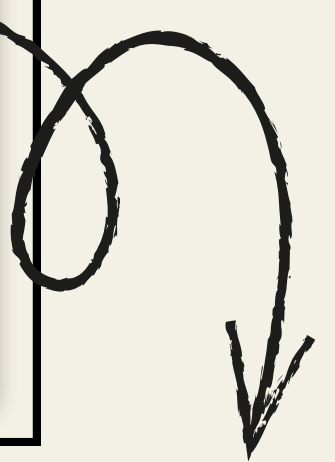
**Area Motoria** (esplorazione corporea e sicurezza negli spazi)  
&  
**Area Comunicativo-Linguistica** (ascolto attivo e narrazione di esperienze).



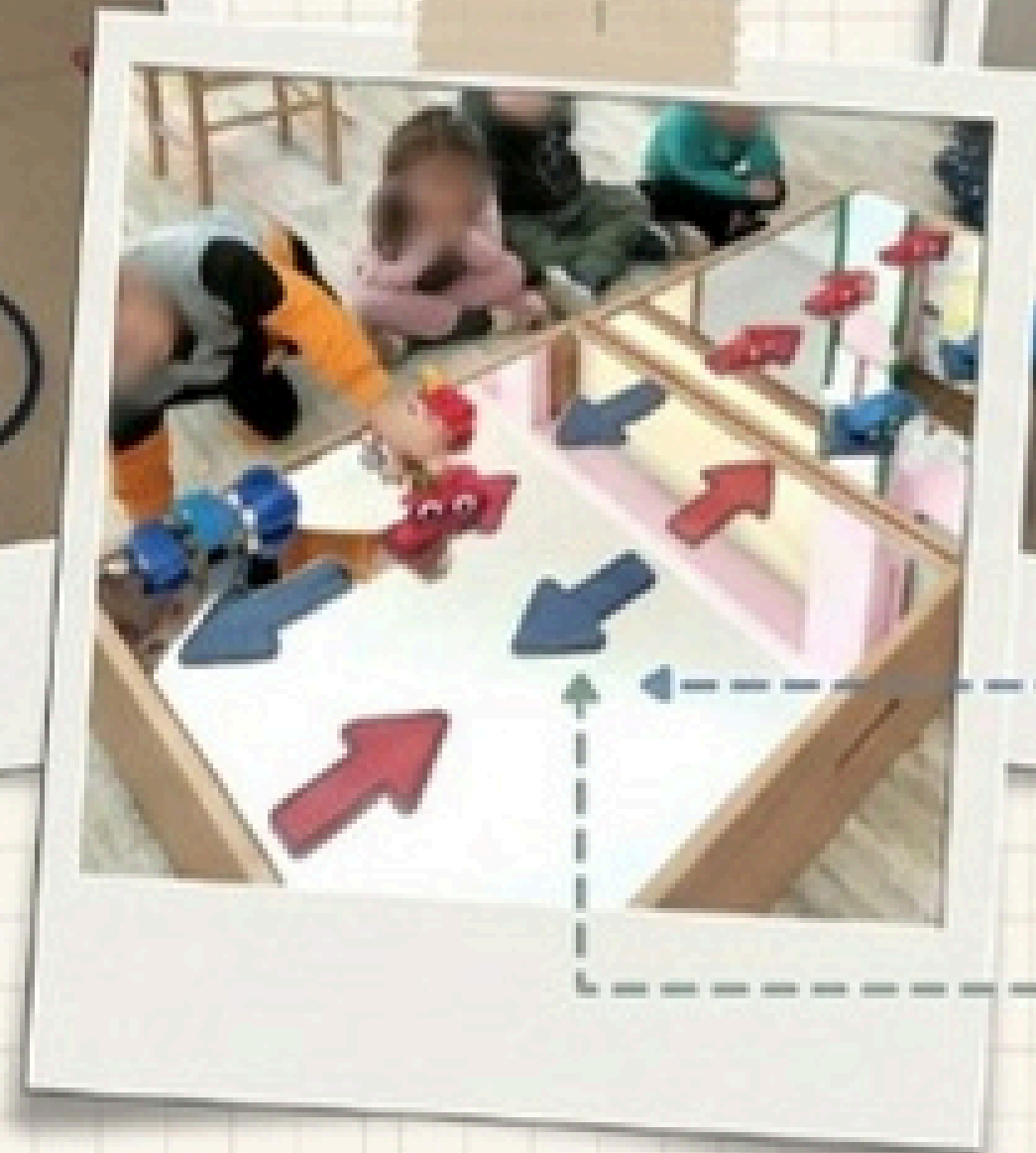
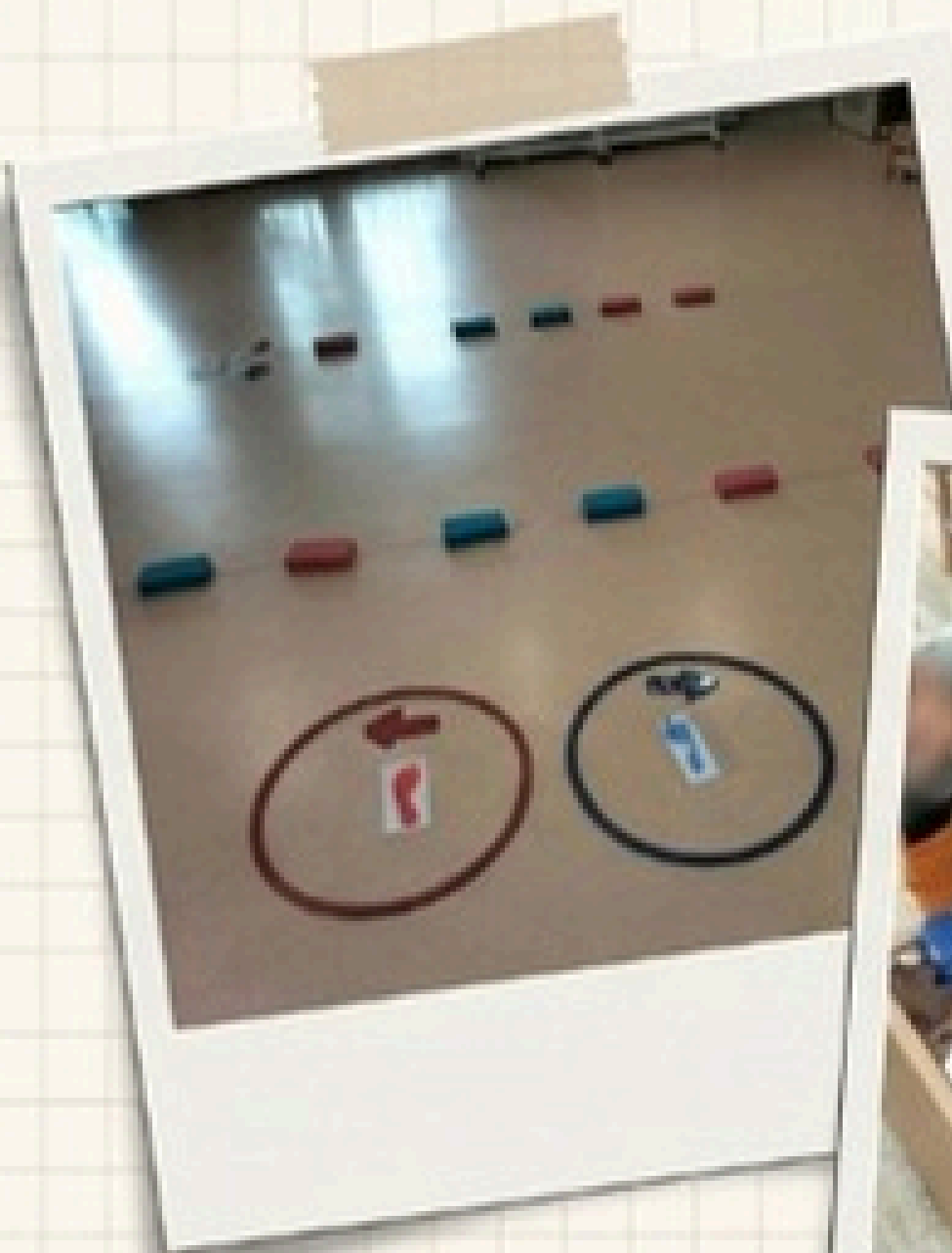
**Area Socio-Relazionale** (fiducia, regole condivise, turni)  
&  
**Area Emotiva** (empatia, sintonizzazione affettiva).

**Area Cognitiva** (problem solving, classificazioni)  
&  
**Area Espressiva e Simbolica** (gioco simbolico, produzione grafica).





# Fase 3: Il Corpo Valida lo Spazio



Il salone funge da laboratorio protetto.

Validazione fisica dei concetti: "destra", "sinistra", "avanti", "dietro".

L'utilizzo degli specchi introduce la **simmetria** e il **cambio di prospettiva** nel gioco motorio.



# La traslazione direzionale trasferisce la competenza dall'io all'oggetto

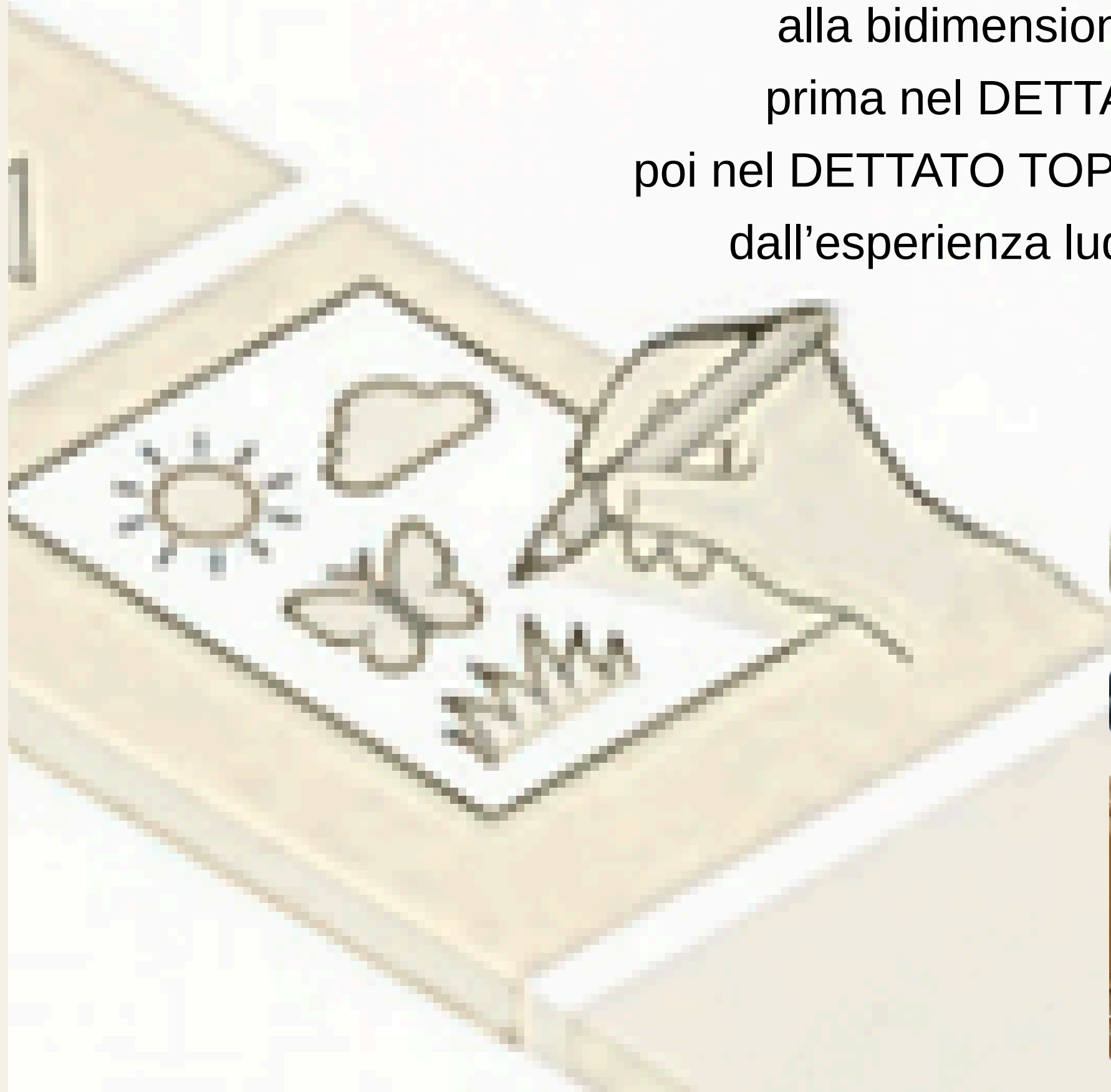
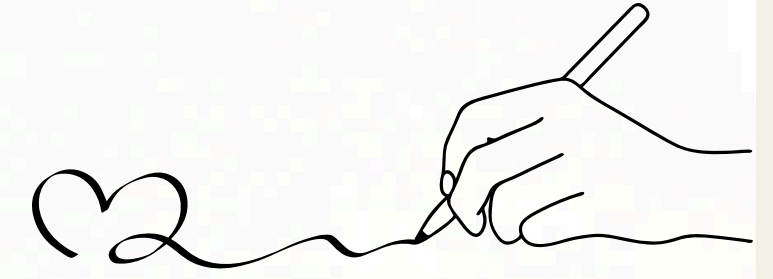


Decentramento  
cognitivo: il bambino  
non muove più se stesso,  
ma direziona  
intenzionalmente un  
elemento esterno.

Seguire indicatori visivi astratti (le frecce sul piano) prepara il terreno neurologico per l'esecuzione di un vero e proprio algoritmo.

### 3.PRODUZIONE GRAFICA:

Passaggio cruciale dalla tridimensionalità vissuta  
alla bidimensionalità sul foglio,  
prima nel DETTATO GRAFICO,  
poi nel DETTATO TOPOLOGICO (preceduto  
dall'esperienza ludica sul reticolato)



# Fase 4: Il Salto Cruciale verso il 2D



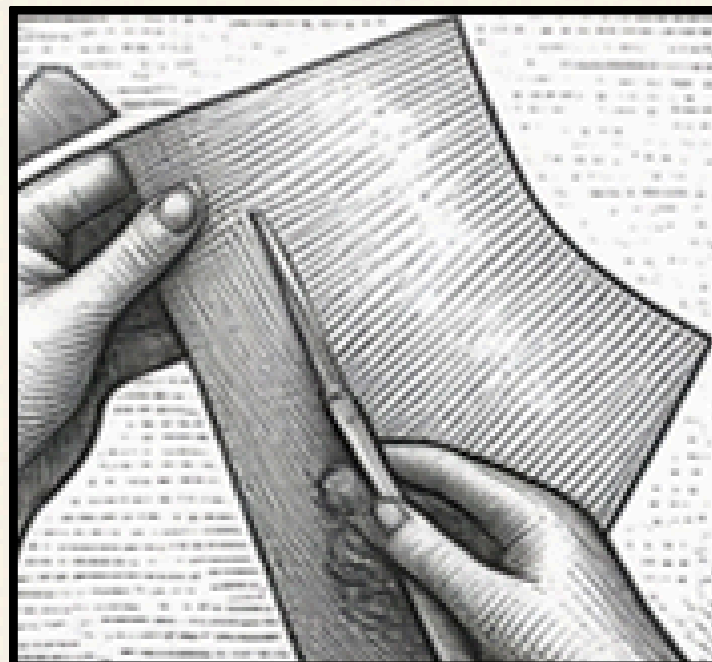
Dalla tridimensionalità vissuta  
alla bidimensionalità simbolica  
(Dettato Grafico).



## La Meccanica del Taglio.

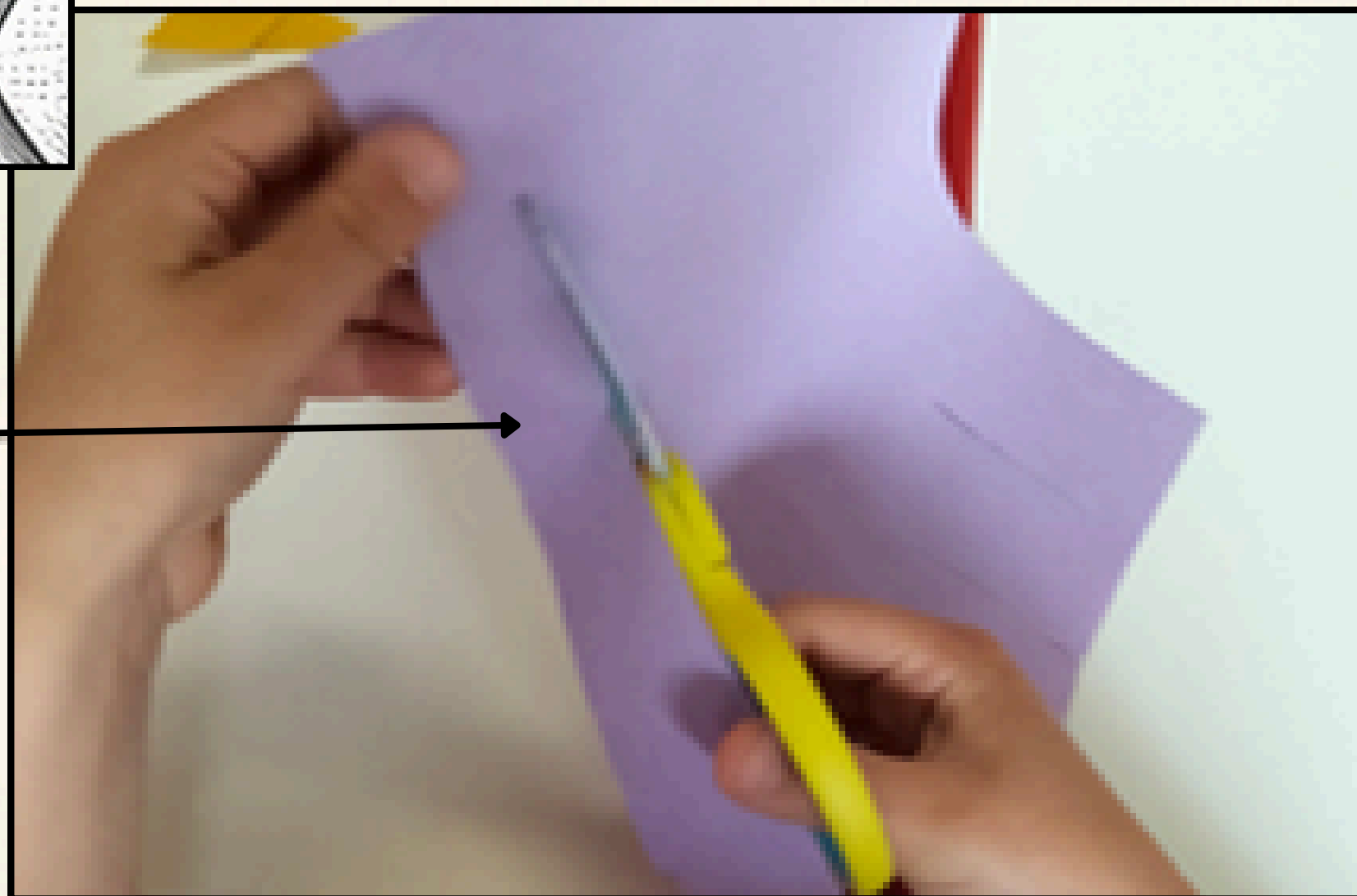
La bilateralità è la chiave: una mano  
taglia, l'altra guida il foglio.  
È pura coordinazione cerebrale.  
Se il bambino non domina le forbici, la  
penna sarà un nemico.





# pura coordinazione cerebrale dietro i prerequisiti invisibili

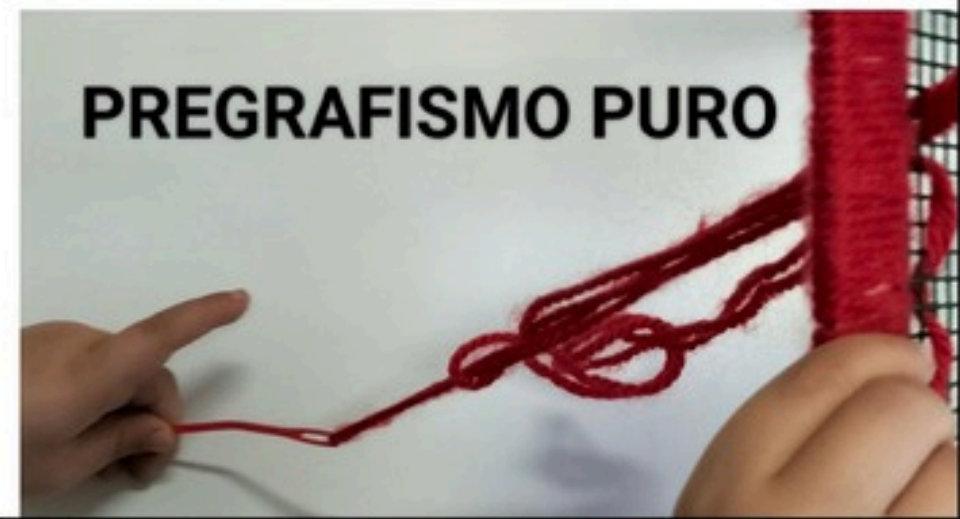
Bilateralità: una  
mano taglia,  
l'altra guida  
sapientemente  
il foglio.



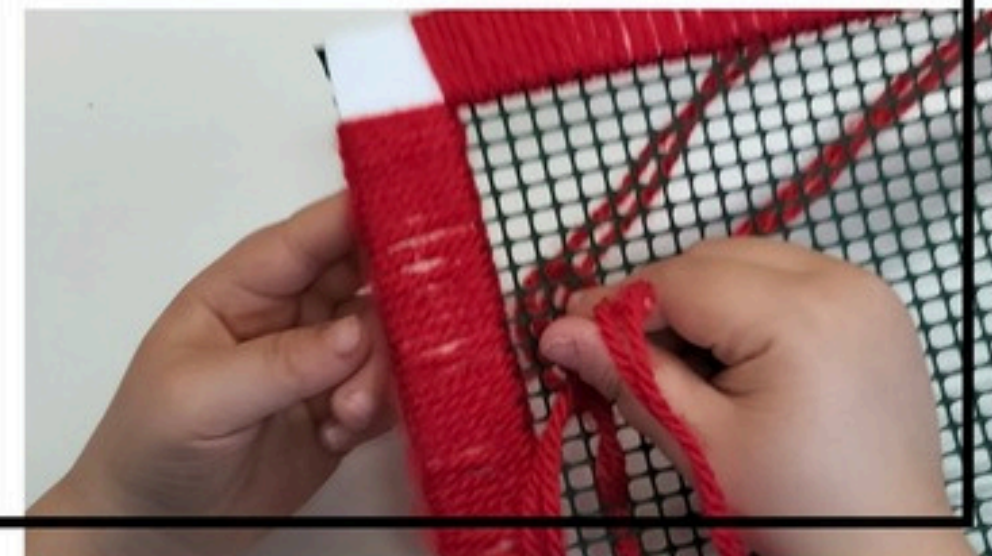
**Se la mano non domina le forbici, la penna sarà un nemico. Gestire curve e precisione qui è il vero prerequisito per la scrittura in corsivo.**



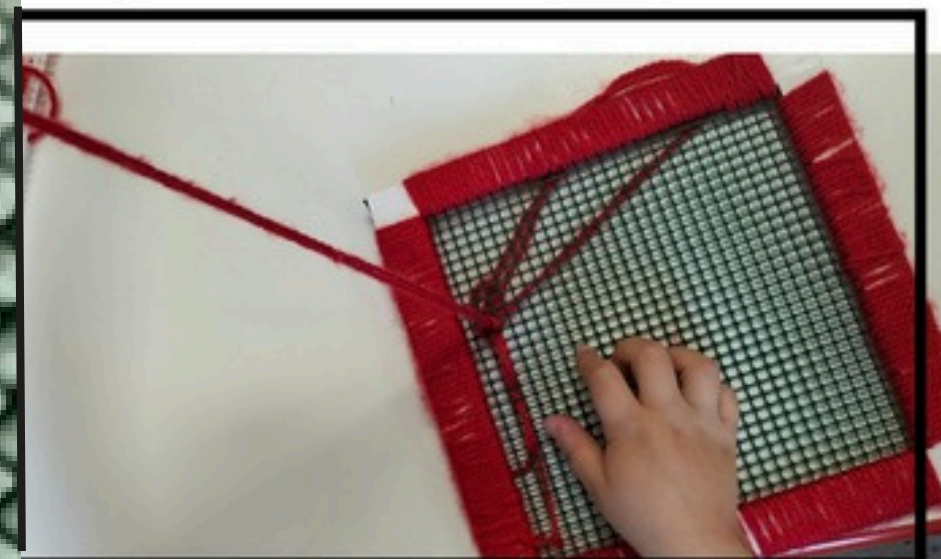
**PREGRAFISMO PURO**



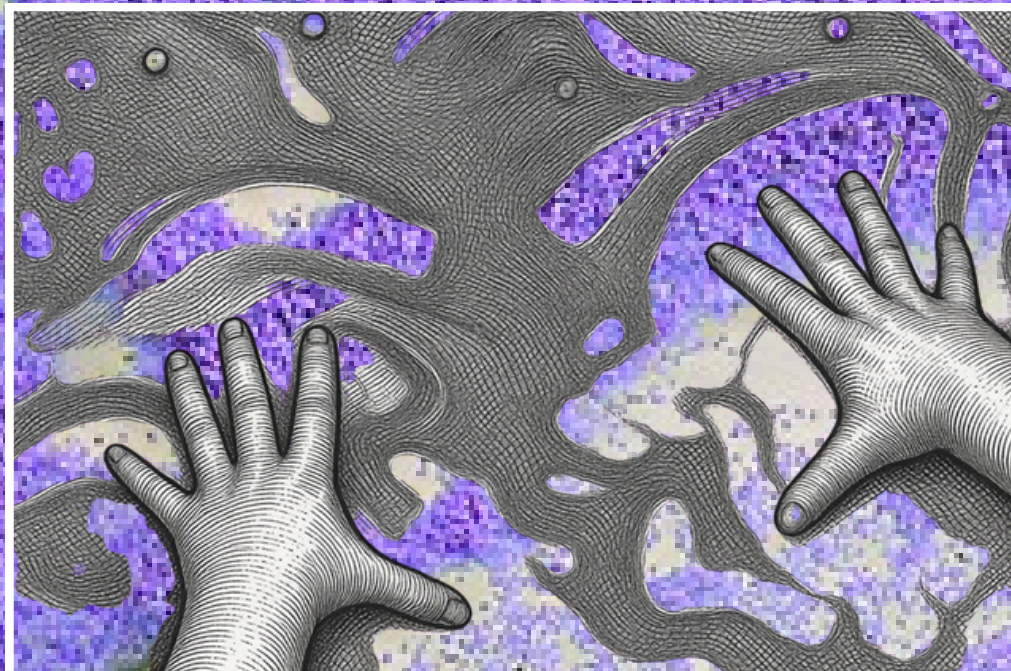
prepariamo la mano alla  
scrittura



senza fare scrivere



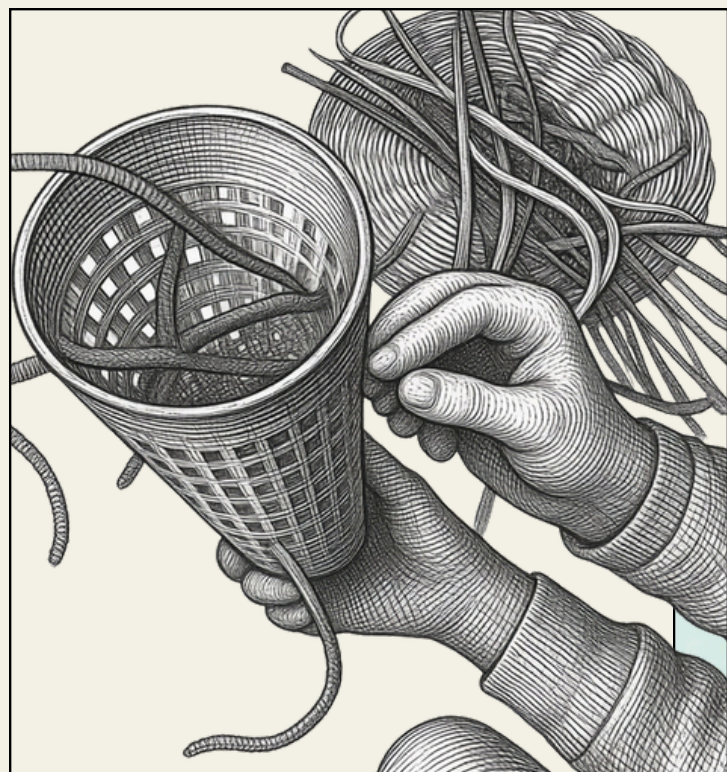




esperienze  
sensoriali  
con la  
sabbia cinetica





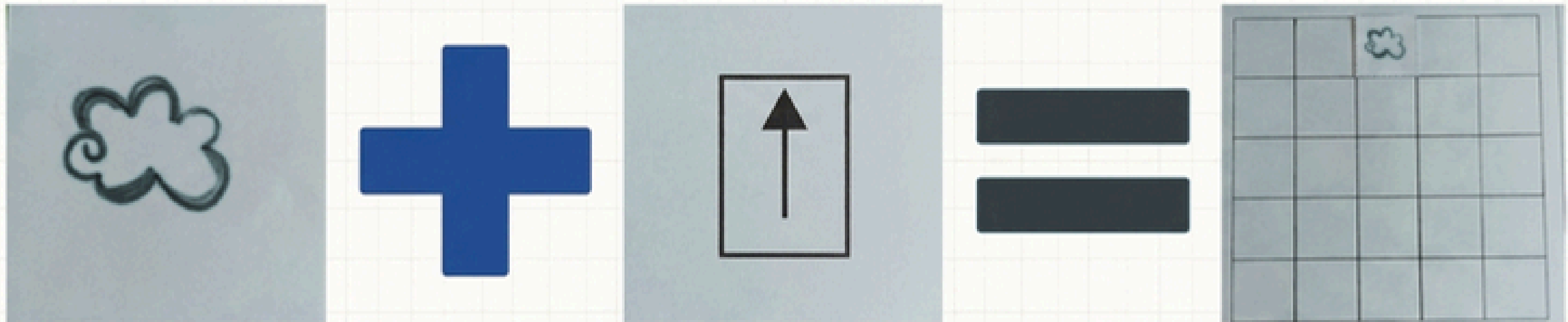


# Motricità fine e pensiero divergente



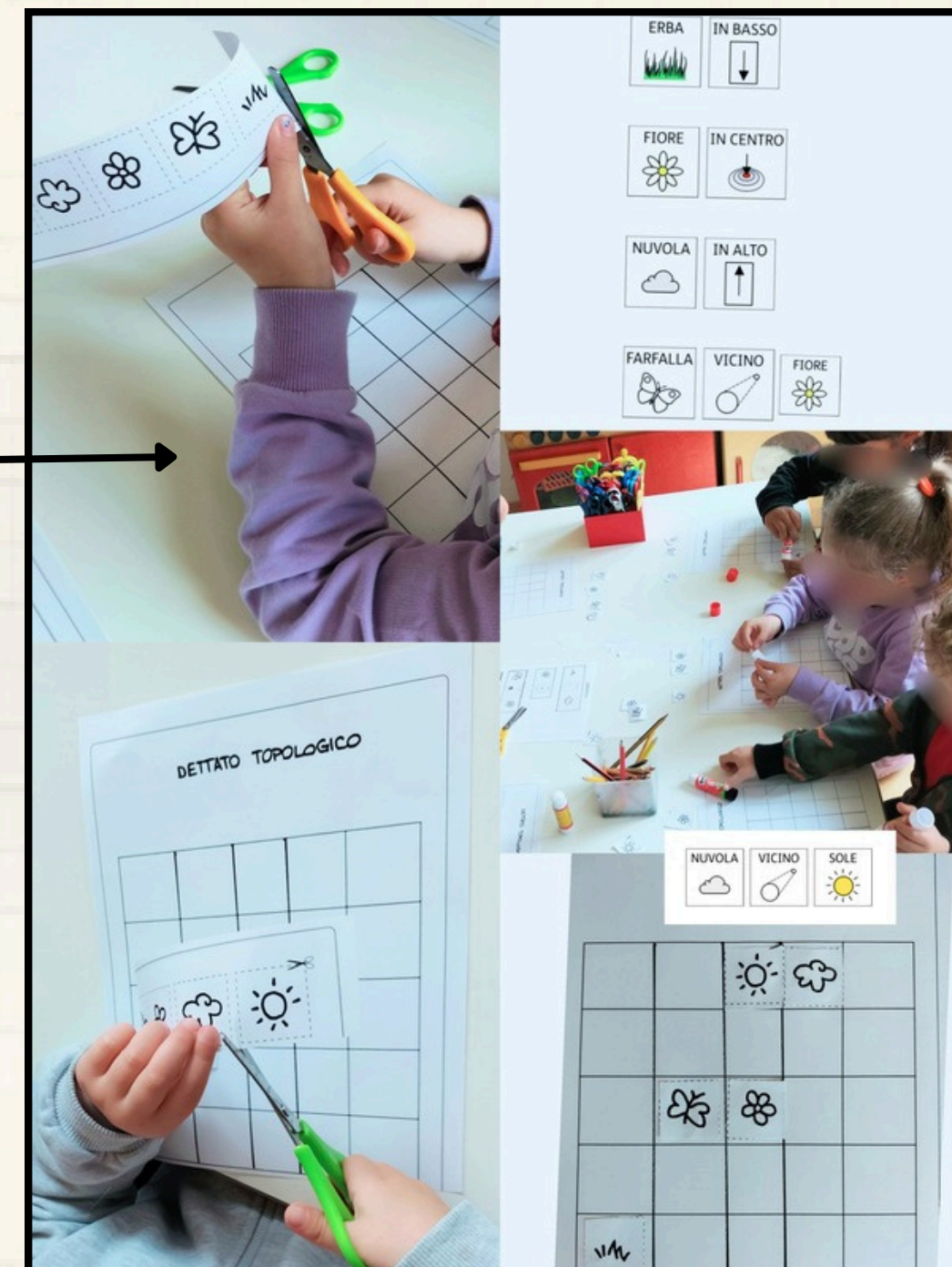
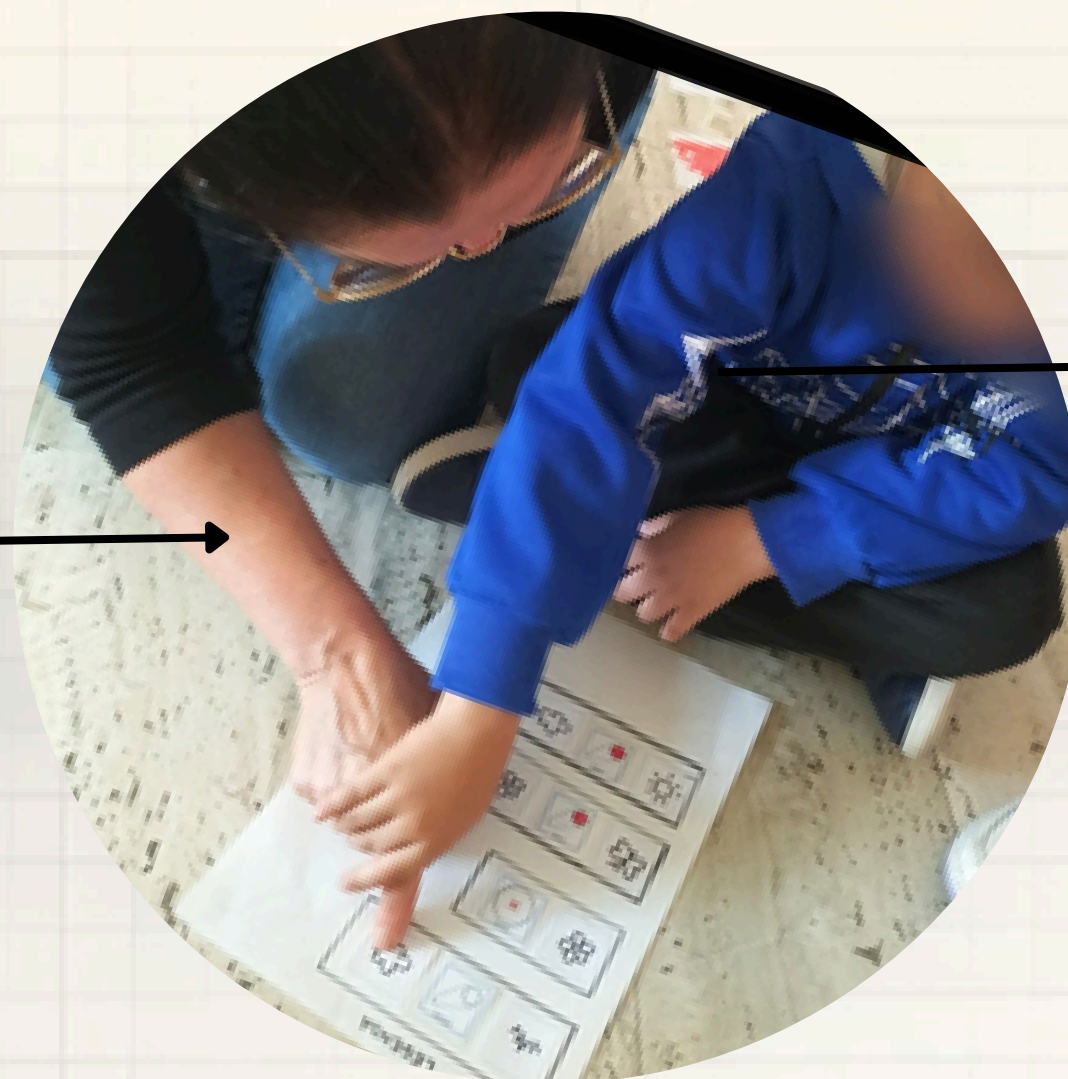
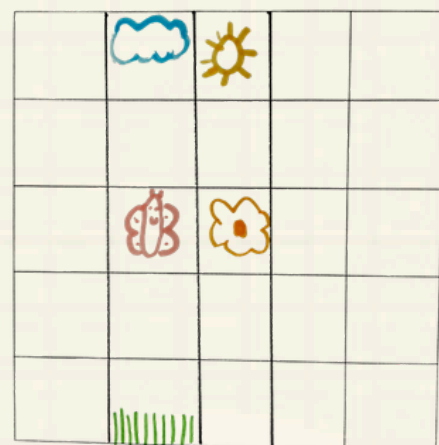
"Osservare per raccontare, raccontare per aprire strade che non avevamo visto: la narrativa è la lente, il pensiero divergente è il passo oltre."

# L'anatomia del dettato topologico dalla tridimensionalità al simbolo



La sintesi suprema della spazialità. Il bambino decodifica simboli, associa i pittogrammi alle relative direzioni e applica una rigorosa corrispondenza biunivoca sul reticolato.

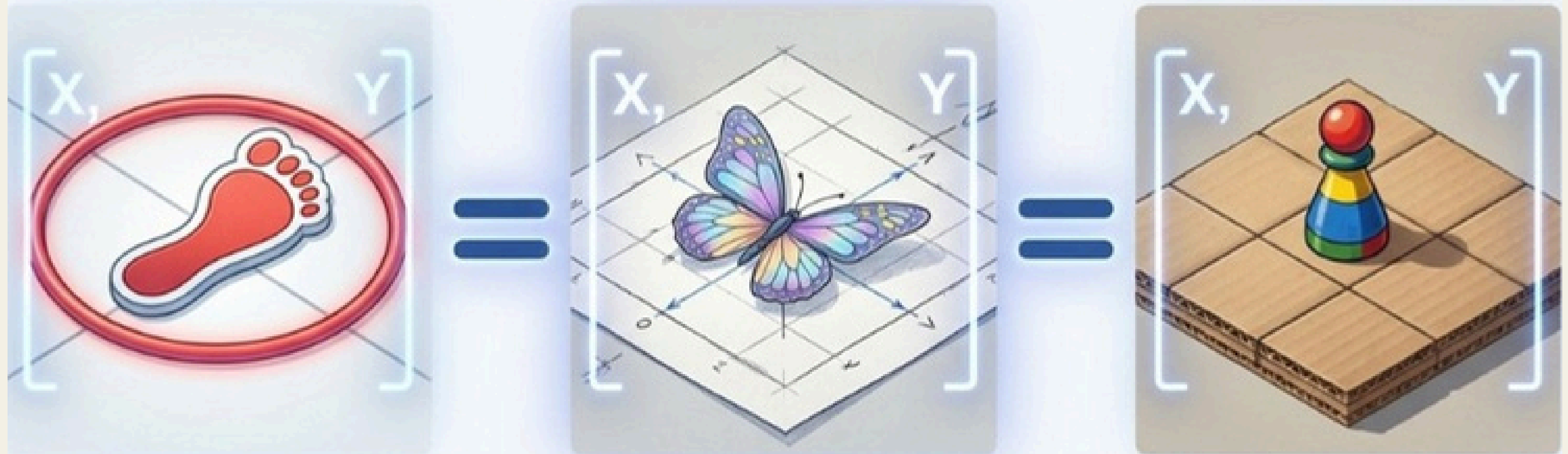




**dettato topologico**



# Sintesi: Il Corpo come Processore Logico

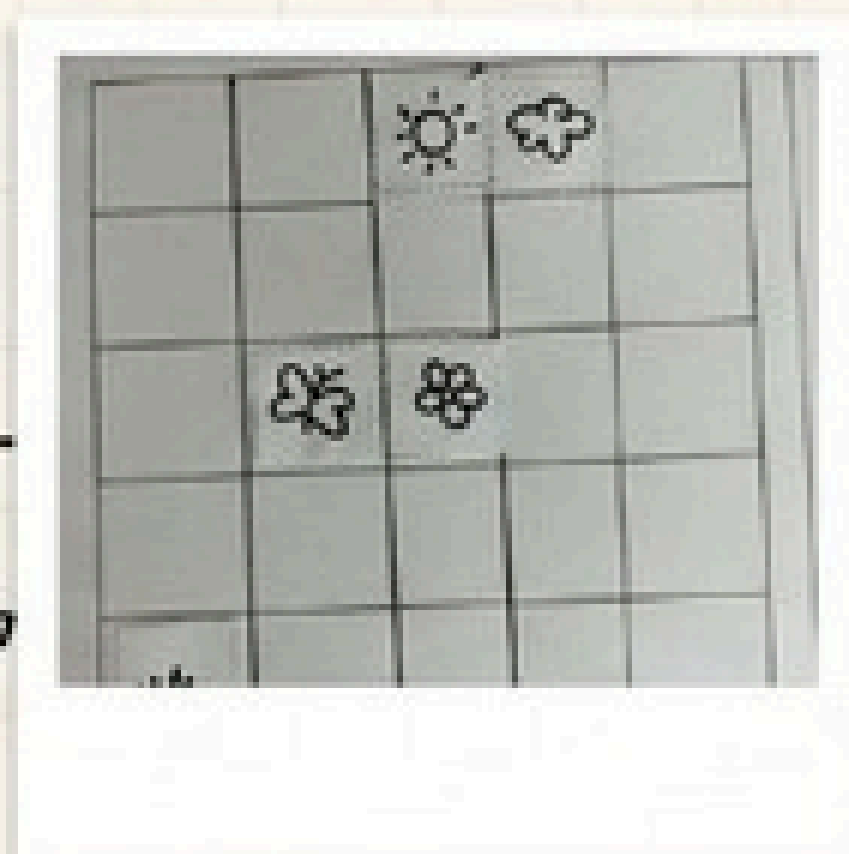
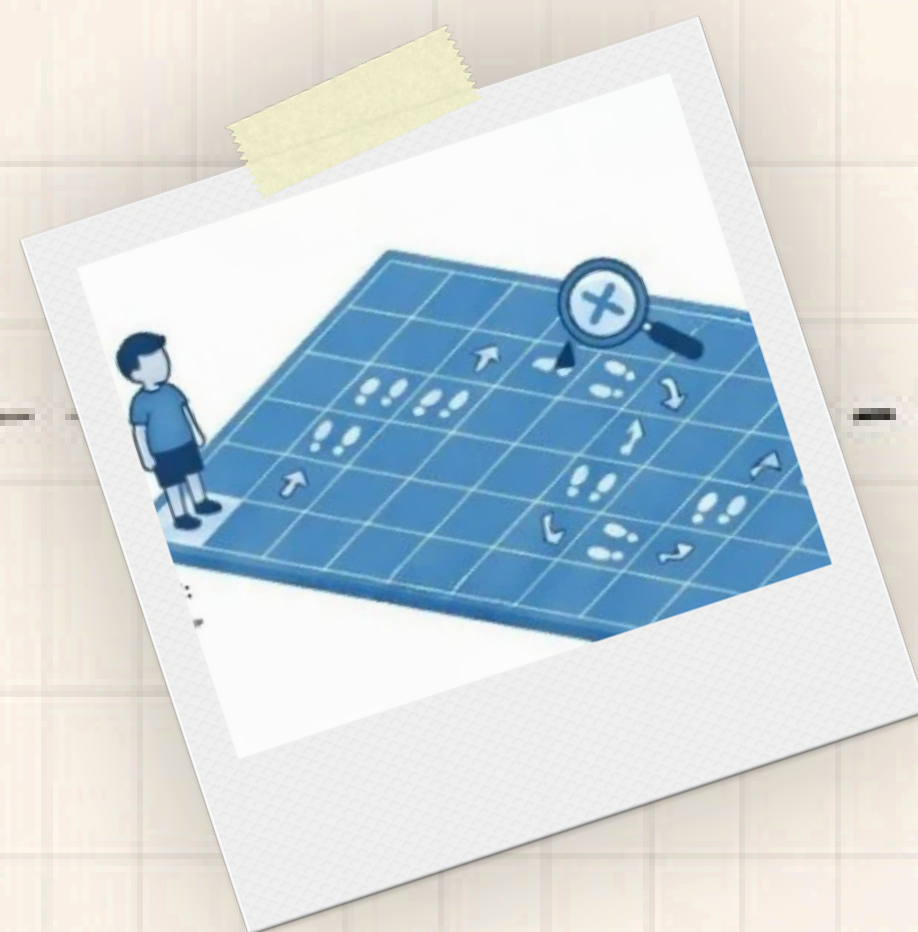


Che si tratti di un passo su una freccia rossa, di incollare una farfalla di carta, o di muovere una pedina, **l'algoritmo cognitivo è identico.**

Il bambino ha imparato a organizzare l'universo fisico attraverso un sistema di coordinate logiche prevedibili e manipolabili.

# Fase 5: Introduzione al "Coding Unplugged"

Cos'è il coding unplugged? È la programmazione priva di dispositivi digitali dove il bambino stesso agisce come "processore" dell'informazione.



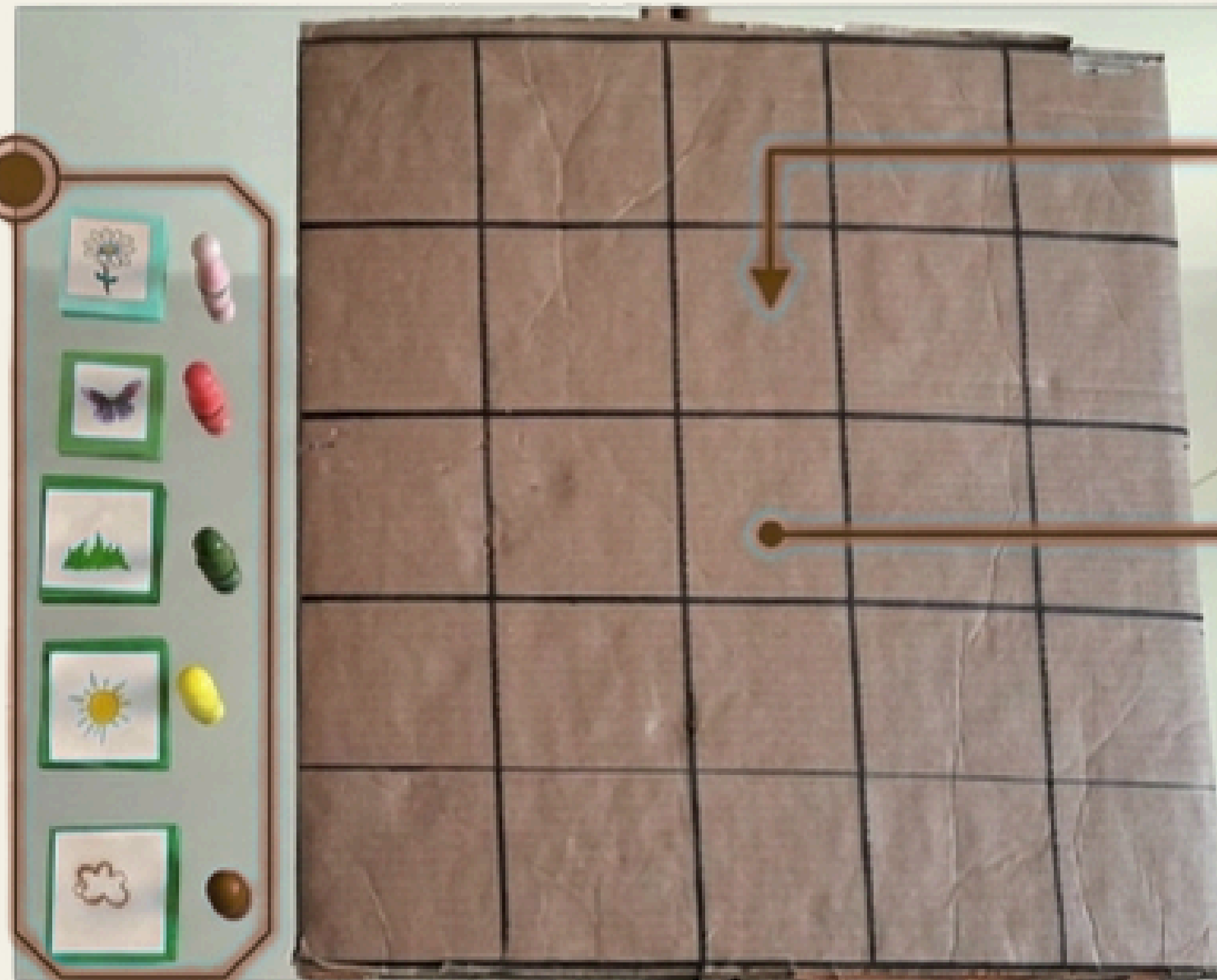
ISTRUZIONE  
ALGORITMICA:  
AVANTI (1 PASSO)

Il Reticolato. Un sistema di coordinate logiche. Ogni passo sulla griglia si trasforma in un'istruzione algoritmica.



**Input (Legenda dei Simboli).**

Istruzioni visive da decodificare (es: pittogramma del fiore = pedina rosa).



**Processor (Il Bambino).**

Agisce come processore umano: anticipa i risultati, pianifica il percorso e attua il *\*debug\** (correzione) se sbaglia direzione.

**Output (Il Reticolato).**

Un sistema di coordinate logiche in cui lo spazio viene organizzato matematicamente.

# Lo spazio si trasforma in un sistema di coordinate logiche (**Coding Unplugged**)

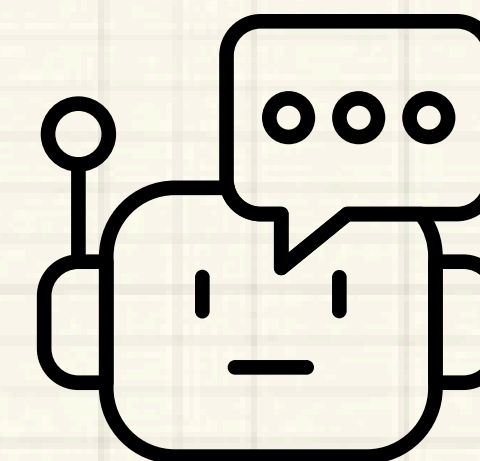
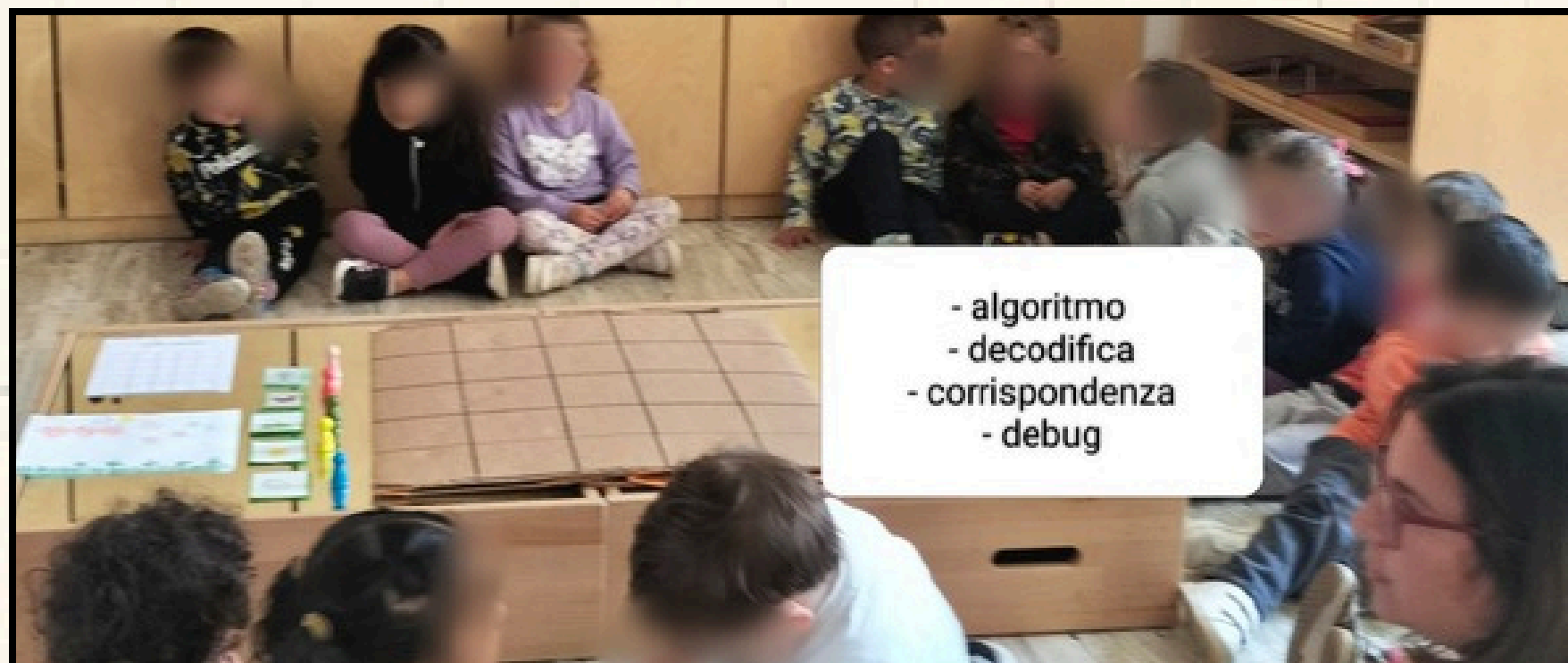
Programmazione  
senza schermi fisici.

Esecuzione di  
**algoritmi materici**.



Il bambino agisce  
come un vero e  
proprio "**processore  
umano**".

Decodifica delle  
istruzioni e attività di  
**debug** (correzione  
errori) in tempo reale.



## CODING UNPLUGGED

- decodificare simboli
- associare pittogramma/  
immagine/posizione
- corrispondenza biunivoca  
sul reticolato





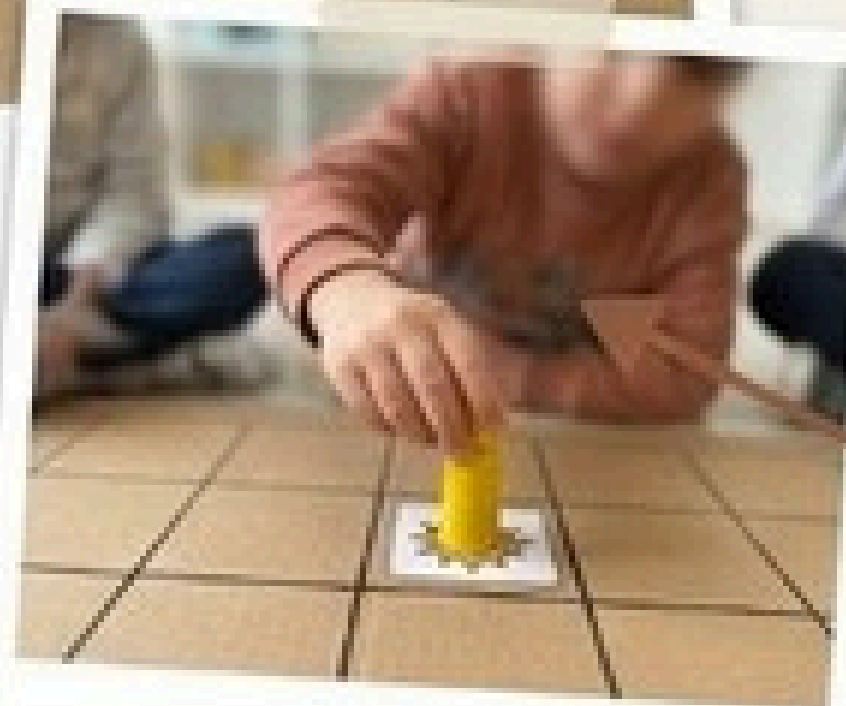
# Il Reticolato in Azione: L'Algoritmo Fisico



3  
Stabilire una  
corrispondenza  
biunivoca sul  
reticolato.



1  
Decodificare i  
simboli spaziali.



2  
Associare il  
pittogramma alla  
relativa posizione  
logica.

# L'Innesco dell'Algoritmo nel Contesto Naturale

## L'Input Astratto.

L'insegnante  
fornisce le regole e  
gli indizi di partenza.

## L'Attesa Attiva.

Preparazione alla  
traduzione  
dell'informazione in  
intenzione motoria.



## Il Vuoto Logico.

Il reticolato in  
attesa di essere  
riempito con i dati  
dell'esperienza.



#### **4.Caccia al tesoro in giardino:**

trasferimento delle competenze acquisite in un  
contesto reale, sviluppando autonomia,  
sequenzialità e senso dell' orientamento.

### **SVILUPPO INTEGRATO E COMPETENZE**

| Area di Sviluppo         | Obiettivi Chiave                                                |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>Motoria</b>           | Coordinazione globale e fine, orientamento spaziale.            |
| <b>Cognitiva</b>         | Pensiero logico, risoluzione di problemi, astrazione.           |
| <b>Socio-Relazionale</b> | Collaborazione, rispetto delle regole, gestione delle emozioni. |
| <b>Comunicativa</b>      | Espressione verbale, comprensione di istruzioni, vocabolario.   |



# La Traduzione del Simbolo in Intenzione Motoria



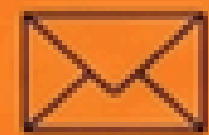
**"CERCA"** (Lente d'ingrandimento):  
Azione **direzionale**.



**"SOTTO"** (Punto sotto la linea):  
Concetto **topologico relazionale**.



**"IL DONDOLO"** (Pittogramma giostra):  
Identificazione dell'oggetto fisico nello  
spazio reale.



**"BUSTA"** (Simbolo giallo): L'obiettivo  
algoritmico (il tesoro parziale).

Decodificare questi simboli è il primo passo per programmare il movimento nello spazio aperto.

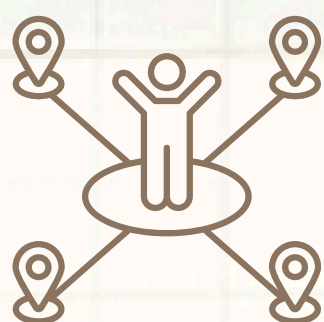
# La mappa incontra il mondo reale: la prova finale di autonomia

## LA MAPPA SULLA CARTA

SEGUI GLI INDIZI E PERCORRI LA STRADA  
PER ARRIVARE AL TESORO



## L'ESPERIENZA NEL GIARDINO



Il coding unplugged diventa  
un vitale strumento di  
navigazione autonoma.

# La Realtà vs. Il Codice

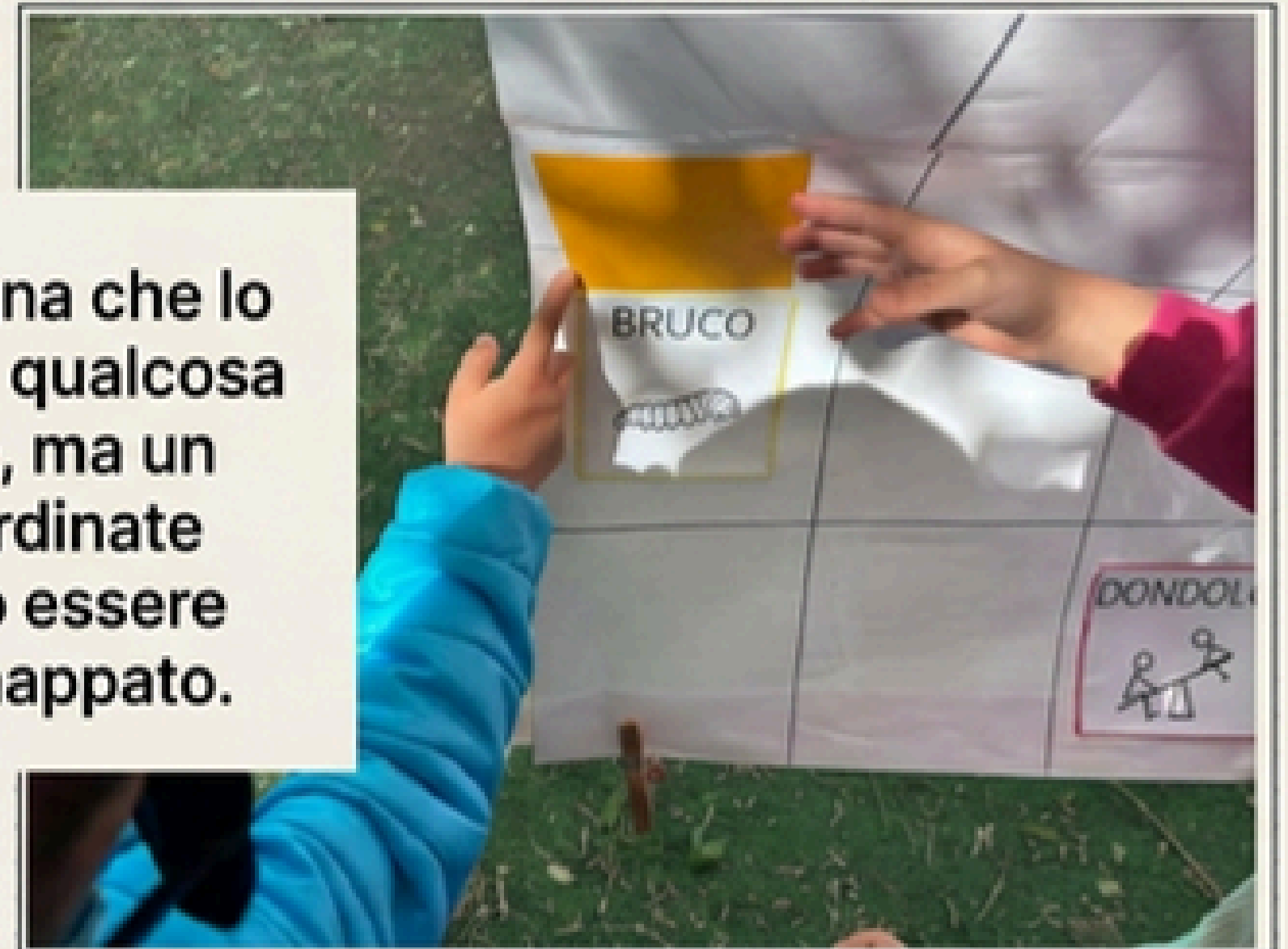
## La Realtà Tridimensionale



**Il reticolato insegna che lo spazio non è solo qualcosa da attraversare, ma un sistema di coordinate logiche che può essere organizzato e mappato.**

**Spazio Vissuto  
(Fisico, Immersivo, Continuo).**

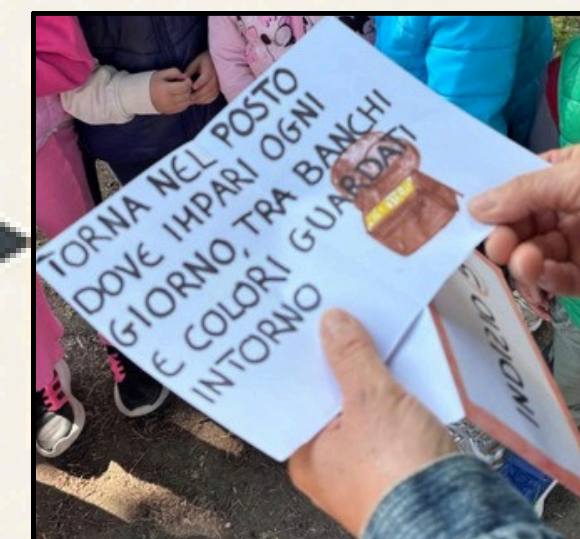
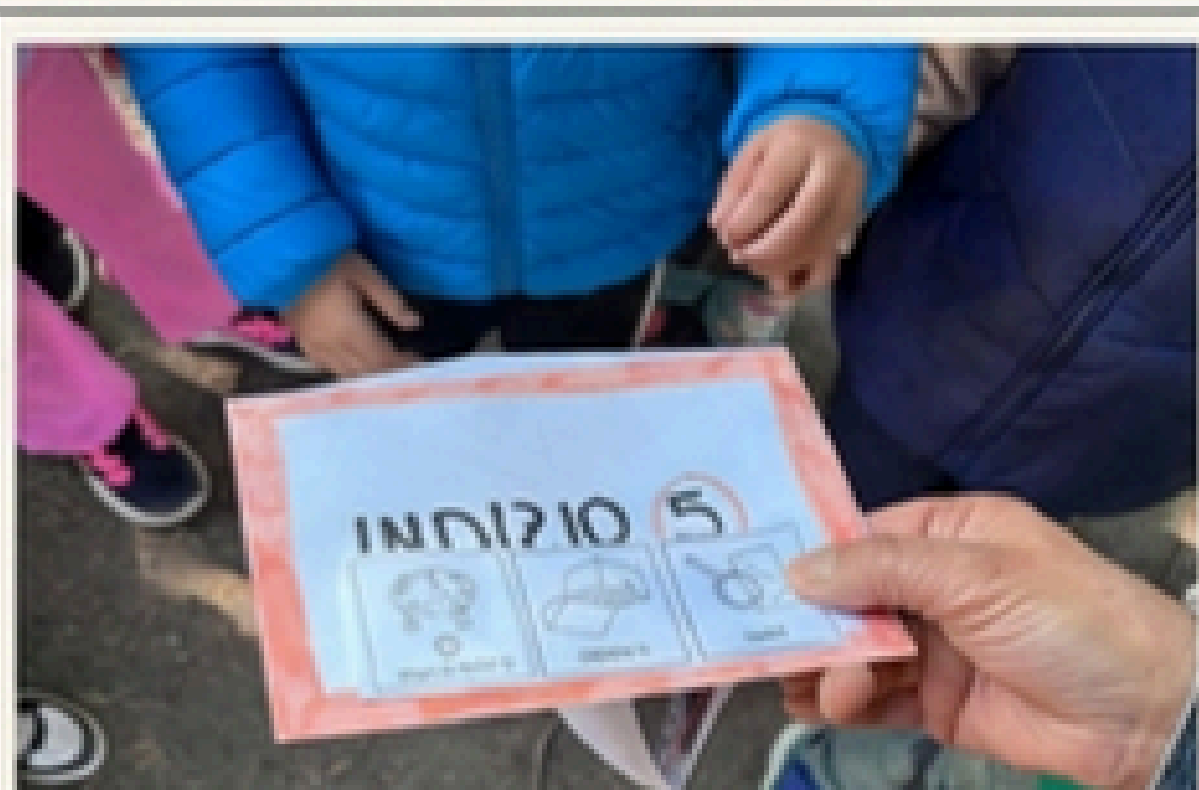
## Il Codice Bidimensionale



**Spazio Rappresentato  
(Simbolico, Discreto, Strutturato).**



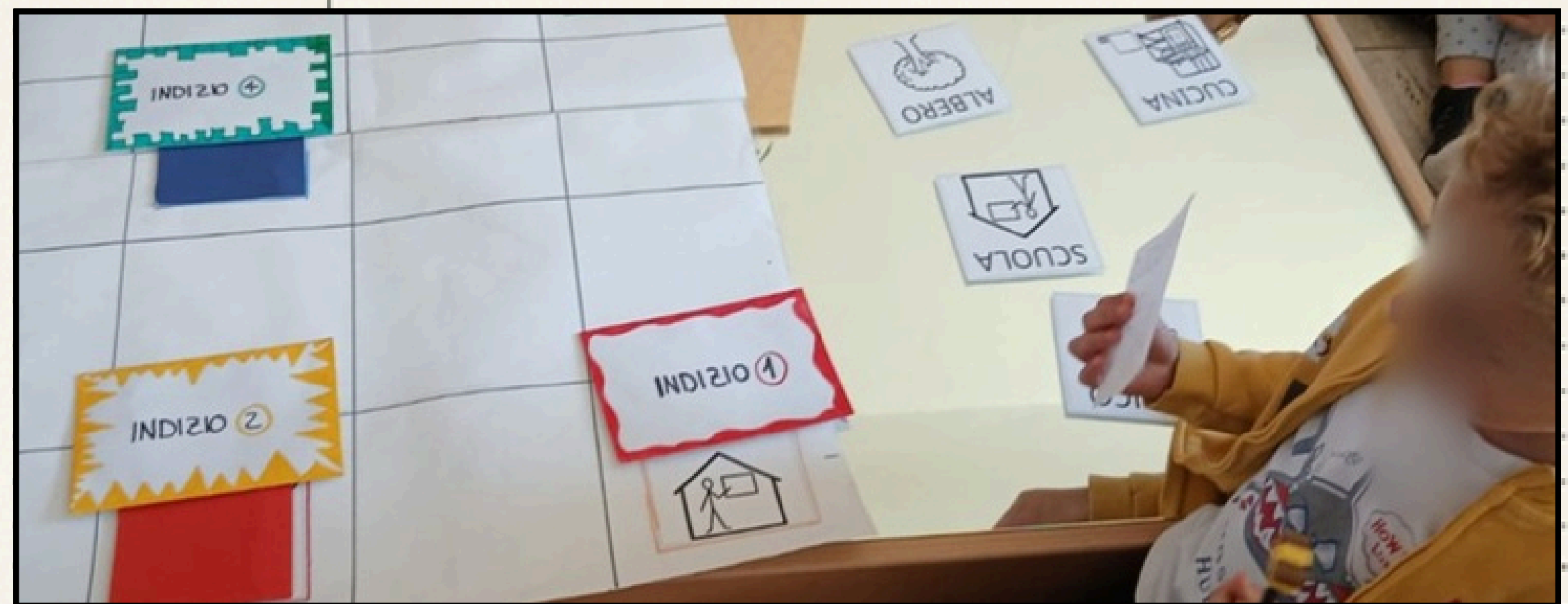
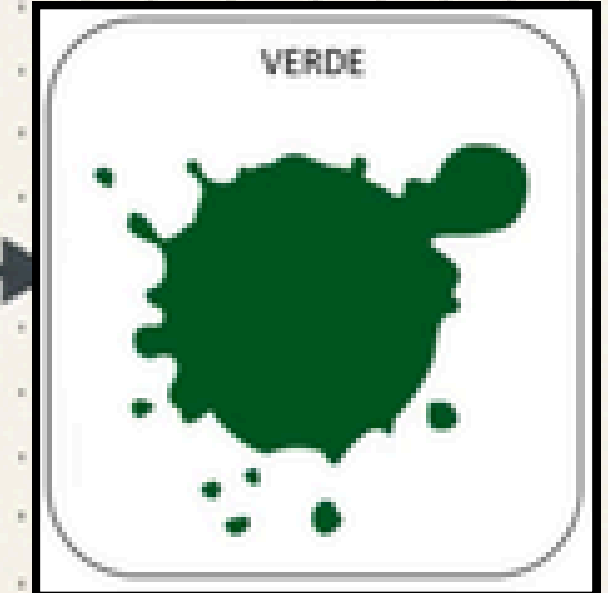
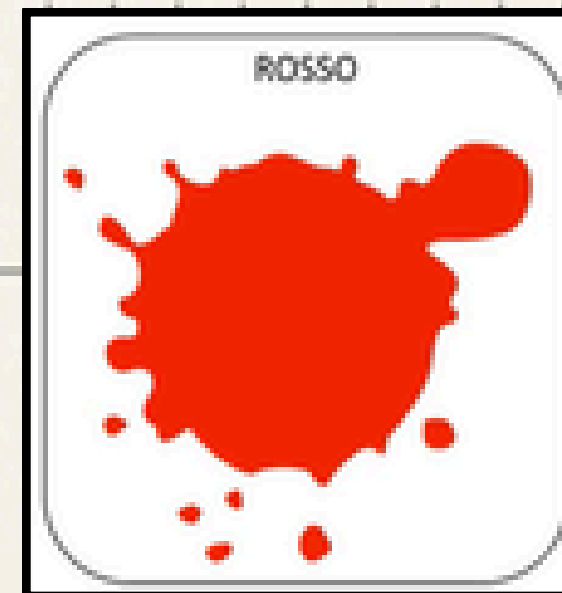
# L'Ultimo Loop: Verifica e 'Debug'



Muoversi sulla mappa per trovare il tesoro significa pianificare una sequenza, anticipare i risultati e correggere eventuali errori di direzione sul campo. La ricompensa emotiva consolida la prassi cognitiva.



**...non mancano i PROCESSI METACOGNITIVI**







## La Dimensione Relazionale

Processi trasversali che lasciano spazio all'unicità di ciascun bambino, riportando il focus sulla cura della relazione.



## OSSERVAZIONE AL PIANO LUMINOSO



## EVOLUZIONE DEL FIORE DI ELICRISO



**...in continuum di processi ludici & osservazione narrativa**



# osservazione scientifica: il tempo e la materia



il piano luminoso trasforma  
l'osservazione di elementi naturali (fiori di elicriso)  
in uno studio immersivo dei dettagli  
dei colori e delle forme



Quest'altra sequenza, invece ,  
documenta l'evoluzione del fiore,  
osservata dai bambini,  
introducendo concetti di temporalità  
e trasformazione biologica

# Il Cambio di Paradigma nella Valutazione

- Ognuno secondo il proprio tempo -

## Il Nuovo Focus

Non si parla più di “abilità da possedere”, ma di processi in corso, coerenti con i ritmi evolutivi e con la centralità del gioco.

## La Dimensione Relazionale





**IL CORPO IMPARA AL PROPRIO RITMO, LA MENTE CODIFICA PER SEMPRE**



“La progettazione didattica  
valorizza il percorso individuale  
all’interno di una crescita collettiva”

