

PEPITO POP-UP®



Direzione scientifica
Carlo Petracca

**GUIDA
PER L'INSEGNANTE
GEOGRAFIA**

1

INDICE

PRESENTAZIONE DEL CORSO

- 2 Corso per il triennio. Pepito Pop-Up
Un progetto innovativo e inclusivo
- 3 Accogliere e motivare
- 3 A scuola di competenze
- 4 Materiali per l'alunno
- 5 Materiali per l'insegnante e la classe

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

- 6 Programmazione annuale di Geografia

PROGRAMMAZIONE MENSILE

- 7 Programmazione mensile di Geografia

TABELLE PER LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

- 8 Nuovi criteri di valutazione degli apprendimenti
- 9 Geografia - Nucleo tematico: orientamento
- 10 Geografia - Nucleo tematico: paesaggio
- 11 Geografia - Nucleo tematico: linguaggio della geograficità

PERCORSO DI GEOGRAFIA

- | | | | |
|-------|-------------------------|---------|---|
| 12 | Gli indicatori spaziali | 63-64 | Comprendere il concetto di pianta |
| 12 | Davanti/dietro | 65-68 | Schede di lavoro |
| 13-18 | Schede di lavoro | 69-70 | Gli spazi e le loro funzioni |
| 19 | Sopra/sotto | 71-91 | Schede di lavoro |
| 20-25 | Schede di lavoro | 92 | I percorsi |
| 26 | Vicino/lontano | 93-102 | Schede di lavoro |
| 27-30 | Schede di lavoro | 103 | La funzione degli spazi pubblici |
| 31 | Dentro/fuori | 104-110 | Schede di lavoro |
| 32-39 | Schede di lavoro | 111-112 | Il significato di simboli convenzionali |
| 40 | Destra/sinistra | 113-115 | Schede di lavoro |
| 41-48 | Schede di lavoro | 116 | Regole negli spazi pubblici |
| 49-50 | I punti di vista | 117-123 | Schede di lavoro |
| 51-62 | Schede di lavoro | | |



Corso per il triennio

Pepito Pop-Up

Un progetto innovativo e inclusivo

Fare per imparare

Pepito POP - UP è un corso per il triennio della scuola primaria davvero completo, ideato per accompagnare ogni bambina e ogni bambino in un percorso formativo **ricco e coinvolgente**.

Crediamo che imparare sia un'esperienza a 360 gradi! Per questo, le nostre attività didattiche sono studiate per:

- **Stimolare le capacità intellettive e riflessive.** Incoraggiamo la curiosità, il ragionamento e l'abilità di porre domande e trovare soluzioni.
- **Sviluppare le capacità manuali e creative:** diamo spazio alla fantasia, all'espressione personale e al piacere di "fare" con le proprie mani.

Raccontare per esprimersi

Da sempre i bambini e le bambine si appassionano ai racconti; per questo anche i contenuti disciplinari devono essere veicolati dalla narrazione che incuriosisce, stimola e motiva l'apprendimento.

Inoltre, attraverso la narrazione, i bambini e le bambine imparano ad esprimersi e a mettere in evidenza i loro personali processi conoscitivi.

Infatti, imparando a raccontare le proprie esperienze, e quindi aprendo se stessi agli altri, gli alunni compiono un doppio processo apprenditivo: quello della scrittura, attraverso il quale imparano a trasformare i racconti orali in storie scritte, e quello della **lettura**, che li rende partecipi delle storie narrate nei libri.

Il coinvolgimento emotivo

Nel processo di apprendimento giocano un ruolo prioritario le emozioni. E le emozioni passano attraverso la narrazione e lo sviluppo di percorsi didattici inclusivi, nei quali a tutti gli alunni è offerta la possibilità di esprimere se stessi e di trovare la propria inclinazione verso le discipline, verso il sapere.

Il simpatico pappagallo Pepito è il compagno di scuola che ogni bambino vorrebbe avere! L'amico che accoglie e diverte, incuriosisce e condivide.

Il risultato? Un corso dove tutti si sentono protagonisti, imparano con entusiasmo, e sviluppano pienamente intelligenza e creatività.

Accogliere e motivare

Accogliere significa ricevere, sentire, accettare. A livello etimologico richiama la parola raccogliere, ed è da qui che parte l'impegno di creare un corso che sia davvero accogliente per tutti, che crei agio e non disagio, che accompagni i bambini nel progressivo percorso di crescita. Accogliere significa anche essere pronti ad accogliere l'imprevisto e rimodulare le proprie fasi di progettazione se necessario. Tutto è in evoluzione, quindi l'atteggiamento dinamico di chi è sempre disponibile ad accogliere le opportunità che si presentano è fondamentale nell'insegnamento. Le varie proposte didattiche inserite nel triennio mirano a suscitare negli allievi un senso di motivazione e di curiosità che li spinga ad aver voglia di conoscere, di scoprire, di imparare, di essere protagonisti attivi dell'apprendimento. In tutti i libri che compongono il corso sono proposti percorsi di apprendimento graduali, pagine speciali, mappe concettuali, attività e modalità di lavoro coinvolgenti per stimolare la curiosità dei bambini e tenere alta la loro attenzione.

**Metodologie
didattiche attive**

Ad esempio il *cooperative learning*, segnalato dalla rubrica  TUTTI INSIEME, che rappresenta il lavoro di gruppo. La classe è intesa come piccoli gruppi che cooperano tra loro per formare un gruppo unito e cooperante.

Tutte le attività didattiche proposte, sia quelle che si avvalgono di metodologie tradizionali sia quelle laboratoriali che prevedono metodologie innovative (come ad esempio le STEAM e il coding) sono proposte in modo accessibile ai bambini.

A scuola di competenze

L'intero corso è centrato sulla didattica per competenze, nella convinzione che questo approccio possa notevolmente migliorare la qualità della formazione e dei risultati dell'apprendimento conseguiti dagli alunni.

La competenza può essere definita come la capacità di risolvere una situazione-problema, il più vicina al mondo reale, attraverso l'uso di conoscenze e abilità già acquisite o che si acquisiscono nel corso della risoluzione della situazione problematica.

Le competenze, in una società in costante trasformazione, devono essere flessibili e adattabili nei vari contesti di apprendimento.

Lo scopo è preparare le alunne e gli alunni a "imparare ad imparare" valorizzando il loro potenziale di apprendimento e favorendo l'autostima.

**Imparare
a imparare**

Materiali per l'alunno

A SCELTA



Il Quaderno
dell'Accoglienza



Metodo Stampato



Metodo 4 caratteri



Quaderno di Scrittura



Lecture



Matematica
+ eserciziario



Scienze, Storia, Geografia,
Ed. Civica, E. finanziaria



Quaderno di Valutazione
e Autovalutazione



Il mio quaderno Pop-Up
con attività STEAM

Materiali per l'insegnante e la classe

Guide disciplinari con la programmazione annuale e mensile



Guida di Italiano



Guida di Matematica



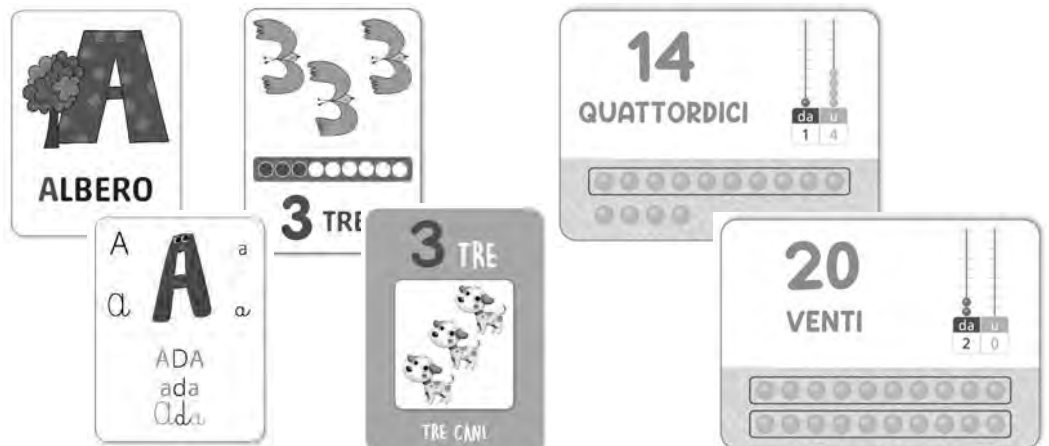
Guida di Storia



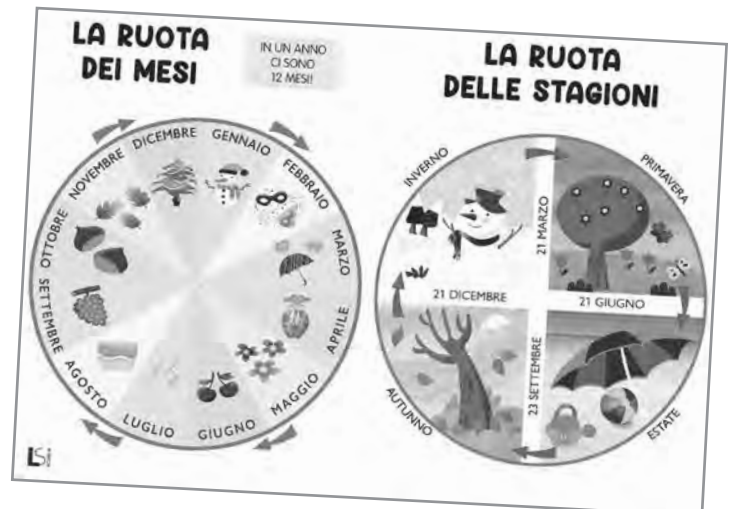
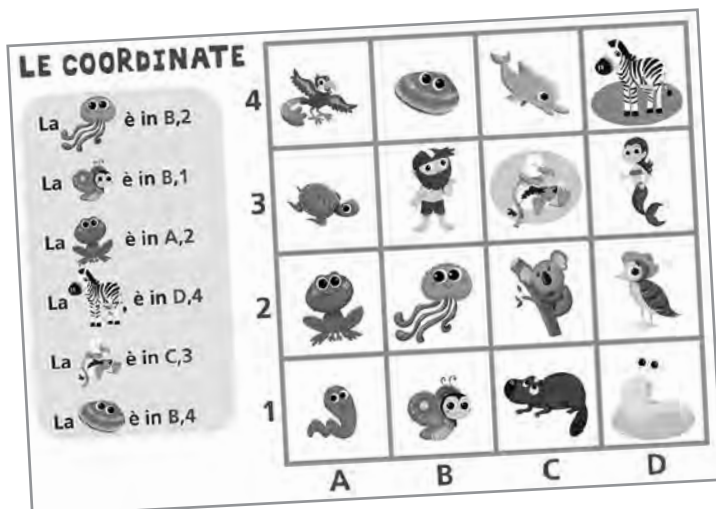
Guida di Scienze



Guida di Geografia



Alfabetiere e Numeriere murale double face
con i numeri fino a 20!



Poster disciplinari e Mappe concettuali

Programmazione annuale di Geografia

Competenze attese	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Obiettivi specifici di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
Orientamento e spazio Collocarsi nell'ambiente circostante individuandone gli elementi significativi. Riconoscere le funzioni degli spazio e dei luoghi vissuti ed esplorati.	Il gioco dell'oca Realizzate un gioco dell'oca dividendovi i compiti e lavorando in gruppi di 4-5 compagni. Su un grande foglio di cartoncino disegnate il tabellone, con un percorso a spirale di 20 caselle. Numerate le caselle e scrivete "partenza" sulla prima e "arrivo" sull'ultima. Ogni 4 caselle inserite una casella speciale, scrivendo sulla casella cosa deve fare il giocatore che ci si ferma sopra; ad esempio: avanza del doppio rispetto al numero indicato dal dado; torna indietro della metà rispetto al numero indicato dal dado. Procuratevi un dado e realizzate con del cartone dei gettoni colorati che userete per muovervi sul tabellone. Provate anche a mettere per iscritto le regole del vostro gioco dell'oca.	Orientamento • Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno. • Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno. Linguaggio • Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni e descrizioni, utilizzando operatori topologici.	• Che cos'è lo spazio? • Le parole dello spazio • Sinistra e destra • I punti di vista • Nella griglia • Spazi aperti e spazi chiusi • Le funzioni dello spazio • La scuola e i suoi spazi • Le regole a scuola • La città • Percorsi • Un percorso con il coding	Educazione civica Arte e immagine Inglese

Programmazione mensile di Geografia

Mese	Argomento	Riferimenti al testo delle discipline	Riferimento alla guida docente: schede di lavoro
Settembre	Gli indicatori spaziali: • davanti/dietro • sopra/sotto • vicino/lontano • dentro/fuori	pp. 32-33	Schede 1-6 Schede 7-12 Schede 13-16 Schede 17-24
Ottobre	Gli indicatori spaziali: • destra/sinistra	pp. 34-35	Schede 25-32
Novembre	I punti di vista: • di lato • di fronte • dall'alto	pp. 36-37	Schede 33-39
Verifica mese di Novembre	• L'alunno conosce e utilizza correttamente i principali indicatori spaziali • L'alunno utilizza correttamente i vari punti vista (di lato; di fronte; dall'alto)	p. 39	
Dicembre/Gennaio	I reticoli	p. 38	Schede 40-42
Febbraio	• Spazi aperti e spazi chiusi • Il concetto di pianta	p. 40	Schede 43-44 Schede 45-48
Marzo	Le funzioni dello spazio: • La casa • La scuola	pp. 41-46	Schede 49-58 Schede 59-69
Aprile	I percorsi	p. 47	Schede 70-79
Maggio/Giugno	Le funzioni dello spazio • La città	p. 46	Schede 80-96
Verifica bimestre Maggio/Giugno	L'alunno conosce la funzione dei vari spazi L'alunno è in grado seguire un percorso	p. 49	

Nuovi criteri di valutazione degli apprendimenti

L'O.M. n. 3 del 09.01.2025 ha modificato le norme relative alla valutazione degli apprendimenti nella Scuola primaria prevedendo che, a decorrere dall'anno scolastico 2024/2025, venga espressa attraverso giudizi sintetici, da "Ottimo" a "Non sufficiente", correlati alla descrizione dei livelli di apprendimento raggiunti per ciascuna disciplina, compreso l'insegnamento dell'educazione civica.

Si riporta di seguito il documento ufficiale, definito Allegato A, con la descrizione dei giudizi sintetici per la valutazione degli apprendimenti nella scuola primaria.

GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE
Ottimo	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Distinto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Buono	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
Discreto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.
Sufficiente	L'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.
Non sufficiente	L'alunno non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

Secondo l'O.M. n. 3/2025 le istituzioni scolastiche possono riportare nel documento di valutazione i principali obiettivi di apprendimento previsti dal curriculum di istituto, anche se non possono essere valutati singolarmente. È possibile, però integrare il documento di valutazione con una documentazione scritta aggiuntiva che declini i giudizi sintetici descrivendo le padronanze conseguite dall'alunno rispetto agli obiettivi di apprendimento previsti nei diversi nuclei tematici disciplinari.

Si fornisce tale descrizione che risulta utile non solo per un'eventuale documentazione scritta aggiuntiva, ma anche per la "valutazione dialogata" da mettere in atto con gli alunni e gli stessi genitori. La suddetta descrizione può essere utile, inoltre, per effettuare la declinazione, per ciascun anno di corso e per ogni disciplina, dei giudizi sintetici riportati nell'Allegato A. Tale declinazione, come richiesto dal comma 6 dell'art. 3 dell'O.M. n. 3/2025, va inserita nel Piano Triennale dell'offerta formativa unitamente ai criteri di valutazione definiti dagli organi collegiali della scuola.

Si precisa che gli obiettivi di apprendimento riportati nelle pagine seguenti rappresentano una proposta editoriale da assumere con molta flessibilità e da integrare e modificare eventualmente da parte dei docenti.

Geografia - classe prima

NUCLEO TEMATICO: Orientamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
• Effettuare e rappresentare percorsi.	Ottimo	L'alunno si muove consapevolmente e autonomamente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento noti e utilizzando gli indicatori topologici. Esegue e rappresenta con sicurezza e precisione percorsi rispettando le indicazioni topologiche ricevute.
	Distinto	L'alunno si muove consapevolmente e autonomamente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento noti e utilizzando gli indicatori topologici. Esegue e rappresenta correttamente percorsi attenendosi alle indicazioni topologiche ricevute.
	Buono	L'alunno si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento noti e utilizzando gli indicatori topologici. Esegue e rappresenta correttamente percorsi.
	Discreto	L'alunno si muove con parziale consapevolezza nello spazio circostante, orientandosi in modo non del tutto autonomo attraverso punti di riferimento noti e utilizzando gli indicatori topologici. Esegue e rappresenta in modo abbastanza adeguato semplici percorsi.
	Sufficiente	L'alunno si muove nello spazio circostante, orientandosi in modo non del tutto autonomo attraverso punti di riferimento noti. Con il supporto del docente segue e rappresenta correttamente percorsi.
	Non sufficiente	L'alunno ha difficoltà a muoversi e ad orientarsi nello spazio circostante, tuttavia, se viene coinvolto in giochi di gruppo, esegue semplici percorsi.

Geografia - classe prima

NUCLEO TEMATICO: Paesaggio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Ottimo	L'alunno è in grado di riconoscere e descrivere con consapevolezza e autonomia il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Denomina in modo preciso, e con particolare proprietà di linguaggio, gli spazi e gli ambienti vissuti e anche spazi non esplorati in precedenza.
	Distinto	L'alunno è in grado di riconoscere e descrivere con consapevolezza e autonomia il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Denomina in modo preciso gli spazi e gli ambienti vissuti.
	Buono	L'alunno riconosce e denomina con parziale autonomia il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Descrive correttamente e con un linguaggio adeguato gli spazi e gli ambienti vissuti.
	Discreto	L'alunno riconosce e denomina correttamente gli spazi e gli ambienti vissuti. Descrive con un lessico semplice e adeguato gli spazi e gli ambienti vissuti.
	Sufficiente	L'alunno denomina e descrive in modo abbastanza corretto gli spazi e gli ambienti vissuti. Con la guida dell'insegnante riesce a svolgere le attività con maggiore sicurezza.
	Non sufficiente	L'alunno denomina con incertezza e in modo spesso scorretto spazi e ambienti vissuti. Si mostra più sicuro con l'ausilio di flashcards.

Geografia - classe prima

NUCLEO TEMATICO: Linguaggio della geograficità

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
Rappresentare un oggetto e riconoscere semplici simboli.	Ottimo	L'alunno è in grado di rappresentare correttamente un oggetto da differenti punti di vista. Sa leggere e interpretare in modo autonomo e consapevole la pianta di uno spazio noto e riconosce in piena autonomia il significato di semplici simboli.
	Distinto	L'alunno è in grado di rappresentare correttamente un oggetto da differenti punti di vista. Sa leggere e interpretare la pianta di uno spazio noto e riconosce in modo autonomo il significato di semplici simboli.
	Buono	L'alunno rappresenta in modo semplice un oggetto da differenti punti di vista e riconosce in modo autonomo il significato di semplici simboli.
	Discreto	L'alunno riconosce che un oggetto può essere rappresentato da differenti punti di vista e riconosce con parziale autonomia il significato di semplici simboli.
	Sufficiente	L'alunno, guidato dall'insegnante, riconosce che un oggetto può essere rappresentato da differenti punti di vista e, con qualche incertezza, riconosce il significato di semplici simboli.
	Non sufficiente	L'alunno denomina con incertezza e in modo spesso scorretto semplici simboli, si mostra più sicuro con l'ausilio di flashcards.

Gli indicatori spaziali

Gli alunni conoscono e usano quotidianamente, in modo più o meno corretto, le parole che servono a esprimere relazioni topologiche (*sopra, sotto, vicino, lontano* e così via).

Basandoci su queste preconoscenze, possiamo organizzare le attività ludico-motorie di seguito descritte, utili per fare esperienza diretta dello spazio e dei principali rapporti spaziali.

Davanti/dietro

Proponiamo un gioco di memoria visiva: scegliamo un alunno osservatore e facciamo mettere in fila altri quattro o cinque alunni. Spieghiamo che l'osservatore dovrà, appunto, osservare la fila, cercando di memorizzare la posizione dei vari compagni.

Aiutiamo l'alunno nell'esercizio di memoria dicendo: «Osserva e ricorda chi c'è *davanti* a..., chi c'è *dietro* a...» e così via. Poi bendiamo l'alunno osservatore e facciamo scambiare di posto due alunni della fila.

Togliamo la benda e chiediamo all'osservatore: «Cosa è cambiato?». Guidiamo la risposta con domande stimolo come: «Chi c'è *davanti* a...? Chi c'è *dietro* a...? Chi c'era prima *davanti* a...? Chi c'era prima *dietro* a...?» e così via. Ripetiamo il gioco cambiando l'osservatore e gli alunni della fila.



DIETRO



DAVANTI

DAVANTI E DIETRO L'ALBERO

■ L'ALBERO È IN MEZZO. COLORA DI GIALLO L'ANIMALE CHE STA DIETRO E DI ROSSO L'ANIMALE CHE STA DAVANTI.

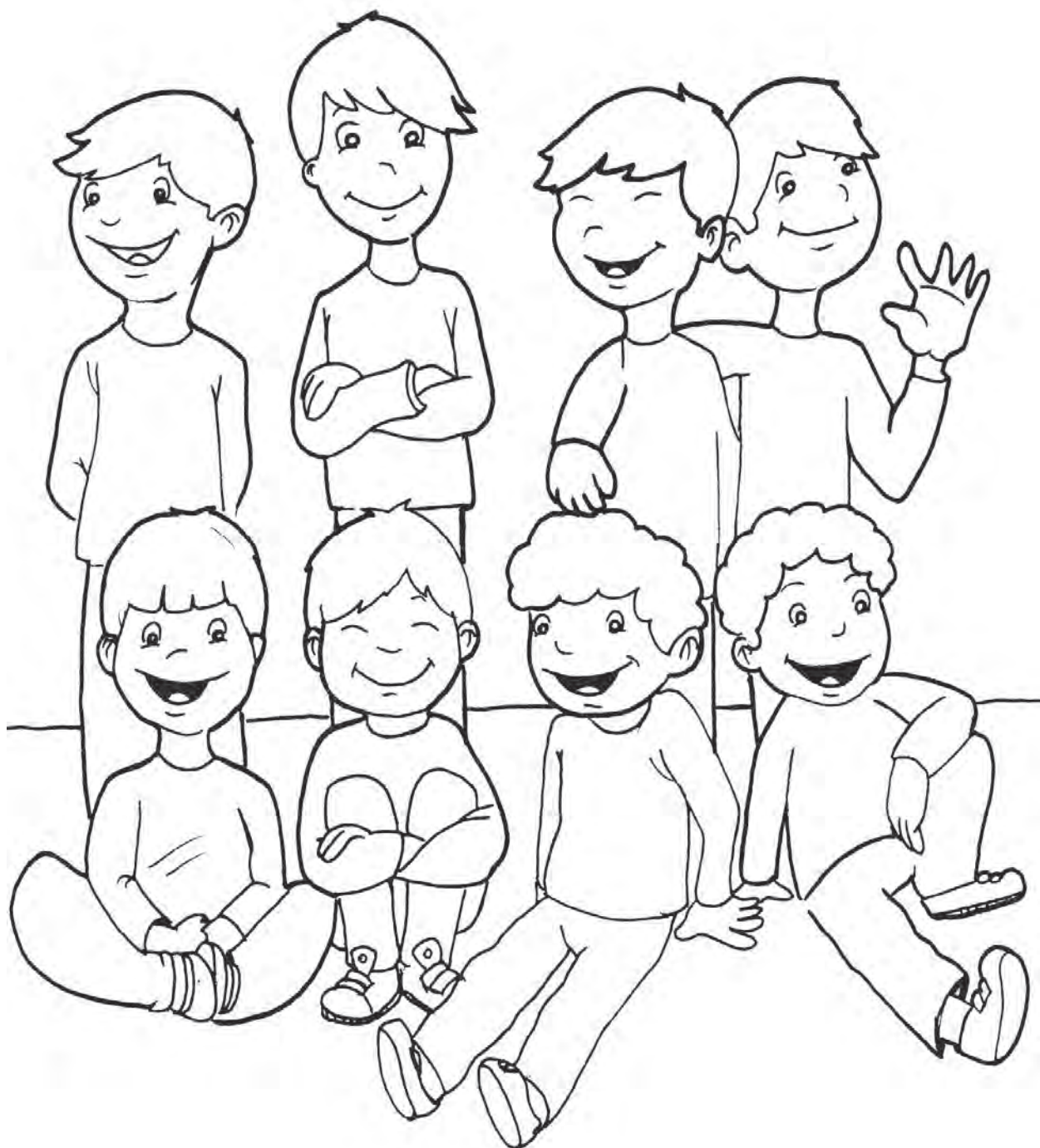


Nome Data

FILA DAVANTI E FILA DIETRO

■ COLORA DI ROSSO LE MAGLIE DEI BAMBINI CHE SONO DAVANTI.

COLORA DI AZZURRO LE MAGLIE DEI BAMBINI CHE SONO DIETRO.



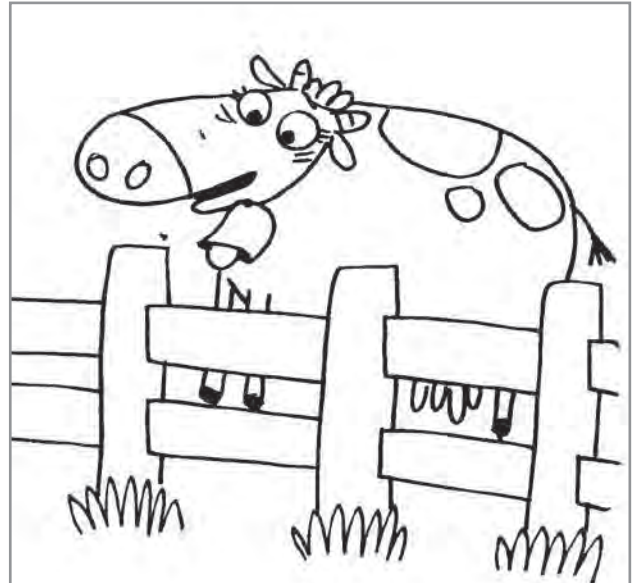
Nome Data

GLI ANIMALI DELLA FATTORIA

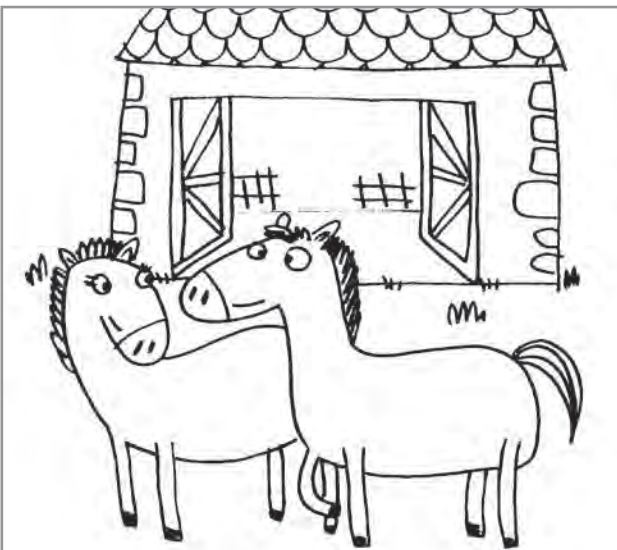
■ COMPLETA CON DAVANTI O DIETRO.



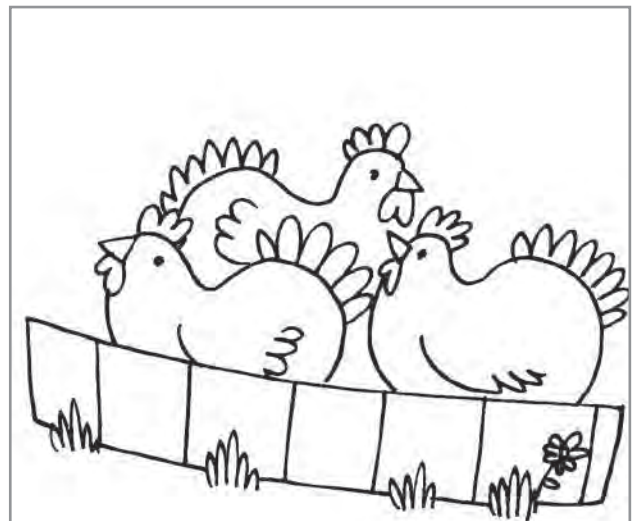
IL CANE È
ALLA CUCCIA.



LA MUCCA È
ALLO STECCATO.



I CAVALLI SONO
ALLA STALLA.



LE GALLINE SONO
AL RECINTO.

Nome Data

AL PARCO GIOCHI

■ OSSERVA IL DISEGNO E COLORALO.



■ COMPLETA SCRIVENDO NEI RIQUADRI **DAVANTI** O **DIETRO** .

L'ALBERO È ALLO SCIVOLO.

LA FONTANA È ALL'ALTALENA.

LA GIOSTRA È ALL'ALTALENA.

I BAMBINI GIOCANO ALLO SCIVOLO.

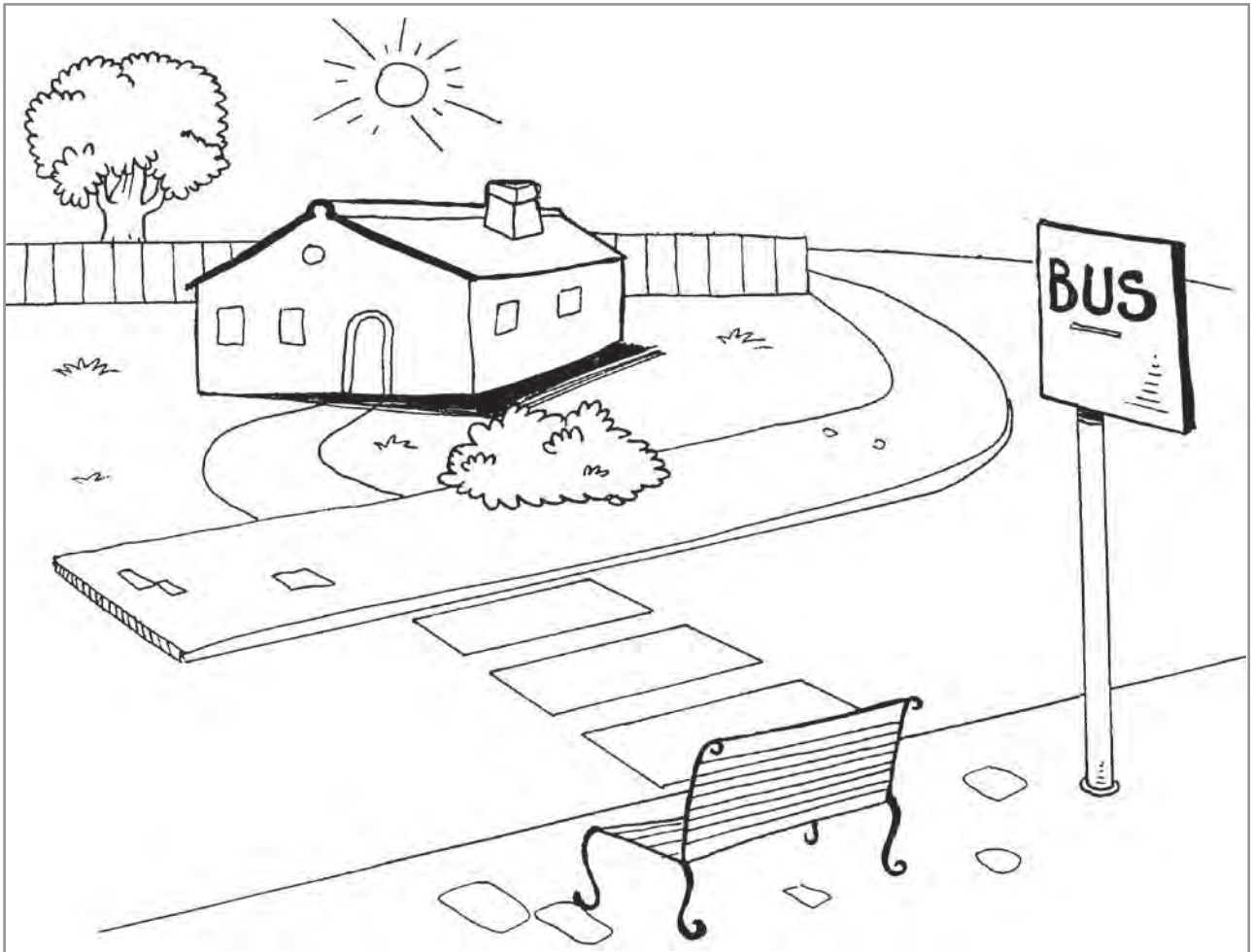
LE PANCHINE SONO ALL'ALBERO.

LO SCIVOLO È ALL'ALBERO.

Nome Data

DAVANTI O DIETRO?

■ COLORA IL DISEGNO.



■ RISPONDI ALLE DOMANDE.

• CHE COSA STA DAVANTI ALLA CASA?

.....

.....

• CHE COSA STA DIETRO ALLA CASA?

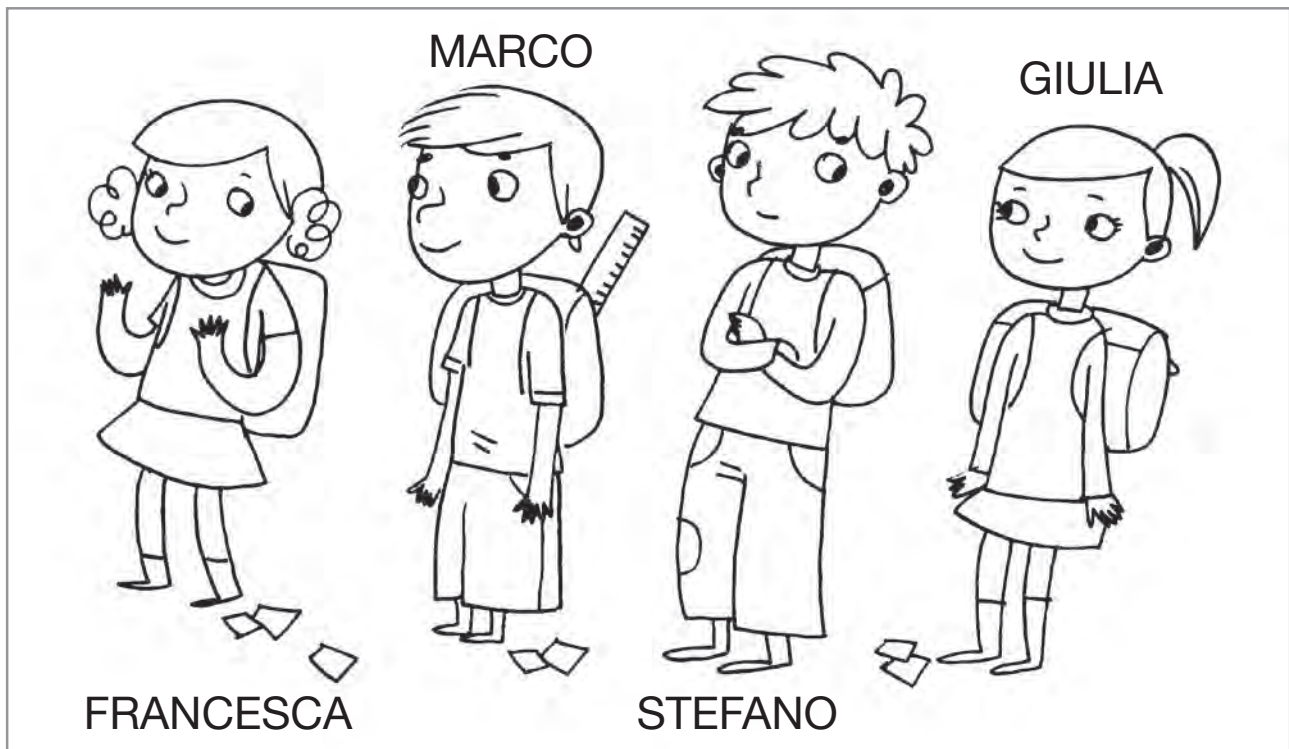
.....

.....

Nome Data

USCITA DA SCUOLA

■ OSSERVA IL DISEGNO E COLORALO.



■ COMPLETA SCRIVENDO DAVANTI O DIETRO.

- FRANCESCA È A MARCO.
- STEFANO È A MARCO.
- GIULIA È A MARCO.
- MARCO, STEFANO E GIULIA SONO A FRANCESCA.
- FRANCESCA, MARCO E STEFANO SONO A GIULIA.
- FRANCESCA E MARCO SONO A STEFANO.
- GIULIA È A STEFANO.

Nome Data

Sopra/sotto

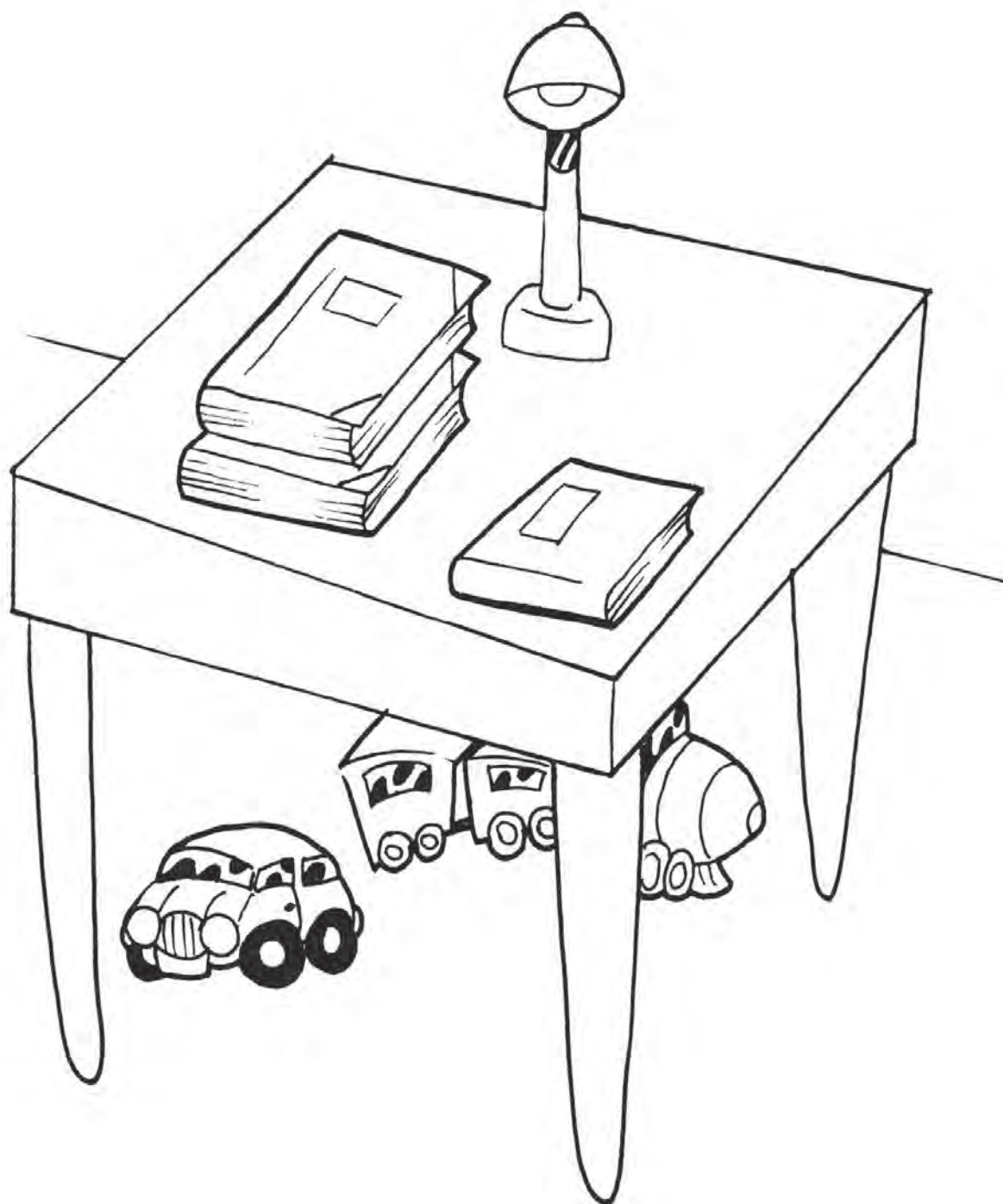
Dividiamo gli alunni in due gruppi, disposti in due file parallele. Diamo ai due capofila una palla e spieghiamo come giocare.

Ogni alunno dovrà porgere la palla al compagno che è alle sue spalle, facendola passare o *sopra* la testa o *sotto* le gambe, in base alle nostre indicazioni: quando pronunciamo la parola *sopra*, l'alunno passerà la palla *sopra* la testa; se pronunciamo la parola *sotto*, l'alunno passerà la palla sotto le gambe. Cominciamo alternando le consegne *sopra/sotto*, fino ad arrivare all'ultimo alunno della fila. In caso di errore durante il gioco, guidiamo gli alunni a ripetere il movimento correttamente.

**SOPRA****SOTTO**

SOPRA E SOTTO IL BANCO

■ COLORA DI GIALLO GLI OGGETTI CHE SONO SOPRA IL BANCO. COLORA DI ROSSO GLI OGGETTI CHE SONO SOTTO IL BANCO.

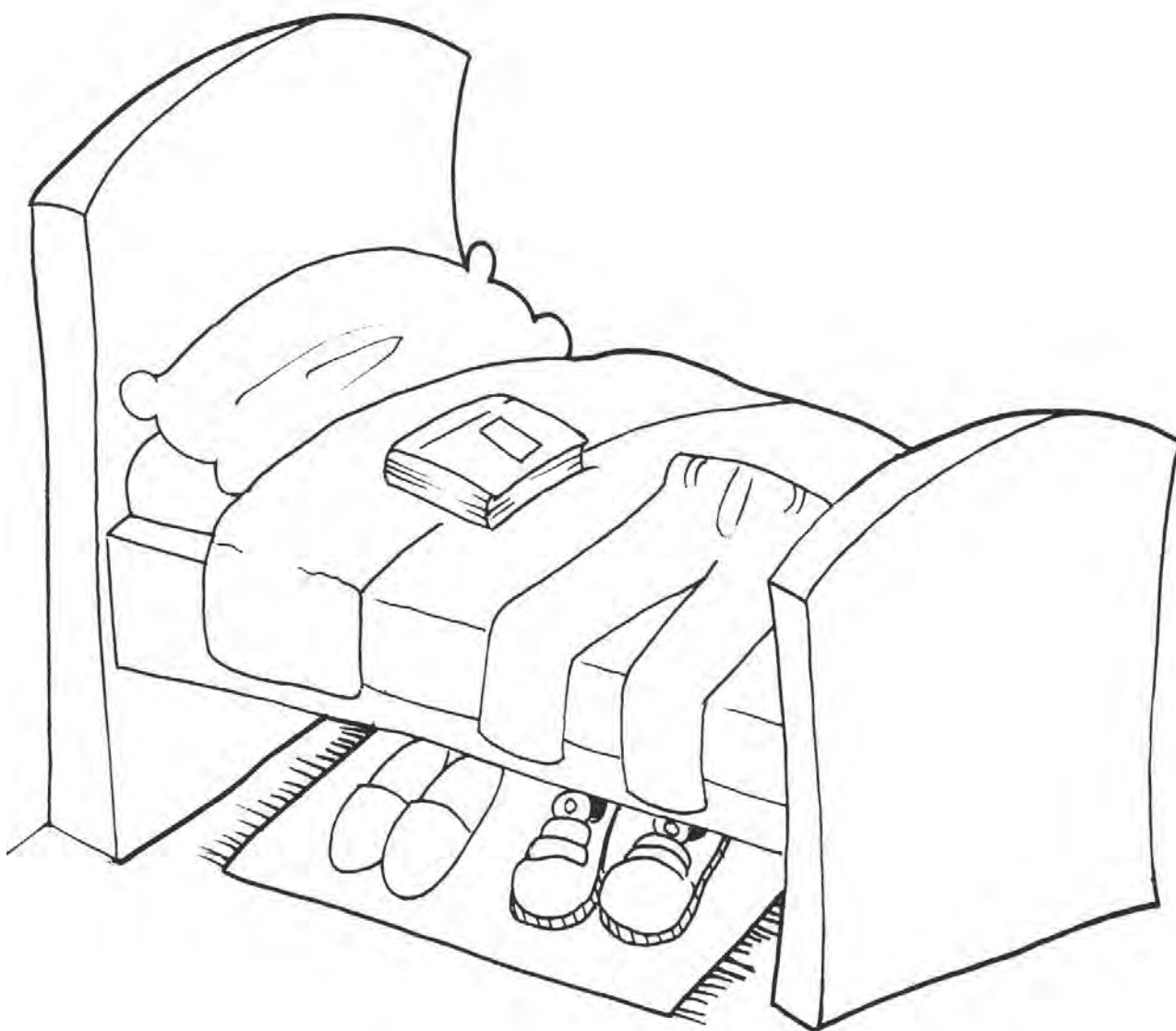


Nome Data

SOPRA E SOTTO IL LETTO

■ COLORA DI BLU GLI OGGETTI CHE SONO SOPRA IL LETTO.

COLORA DI VERDE GLI OGGETTI CHE SONO SOTTO IL LETTO.

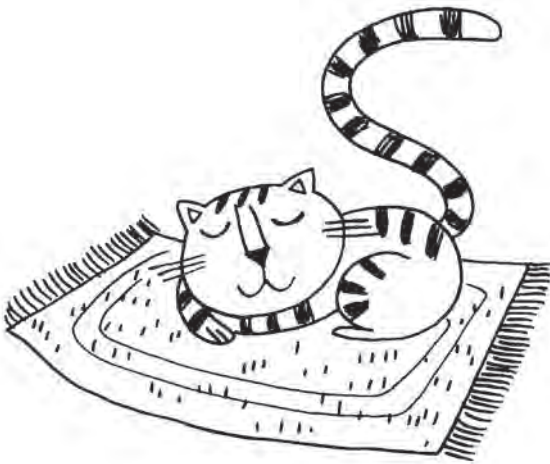


Nome Data

DAL GATTO ALL'ALBERO

■ OSSERVA LE VIGNETTE, LEGGI LE FRASI E CANCELLA DI VOLTA IN VOLTA, LE PAROLE ERRATE, COME VEDI NELL'ESEMPIO.

IL GATTO È SOPRA ~~SOTTO~~ IL TAPPETO.

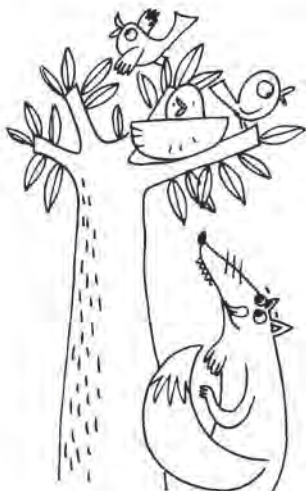


I BAMBINI SONO SOPRA ~~SOTTO~~ I PORTICI.



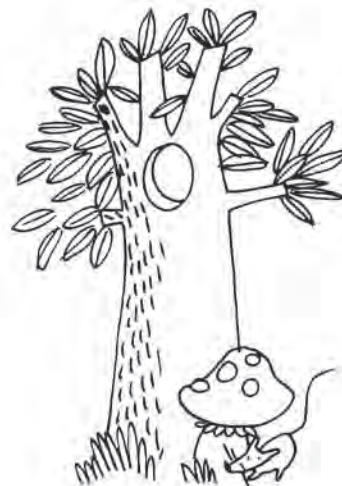
GLI UCCELLINI VOLANO SOPRA ~~SOTTO~~ L'ALBERO;

SOPRA ~~SOTTO~~ L'ALBERO C'È UN LUPO.



SOPRA ~~SOTTO~~ L'ALBERO C'È UN FUNGO;

IL TOPO È SOPRA ~~SOTTO~~ IL FUNGO.



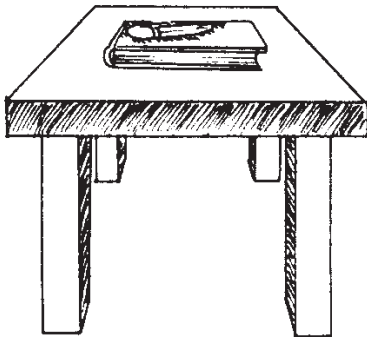
Nome Data

DAL BANCO AL PONTE

■ OSSERVA LE VIGNETTE, LEGGI LE FRASI E CANCELLA, DI VOLTA IN VOLTA, LE PAROLE ERRATE, COME VEDI NELL'ESEMPIO.

LA PENNA È SOPRA IL LIBRO;
~~SOTTO~~

IL LIBRO È SOPRA IL BANCO.
~~SOTTO~~



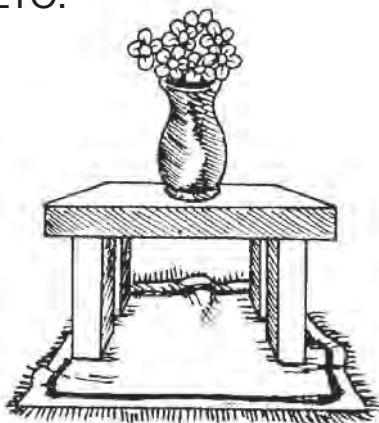
SOPRA IL LETTO C'È UN
~~SOTTO~~

BAMBINO, SOPRA C'È UN CANE.



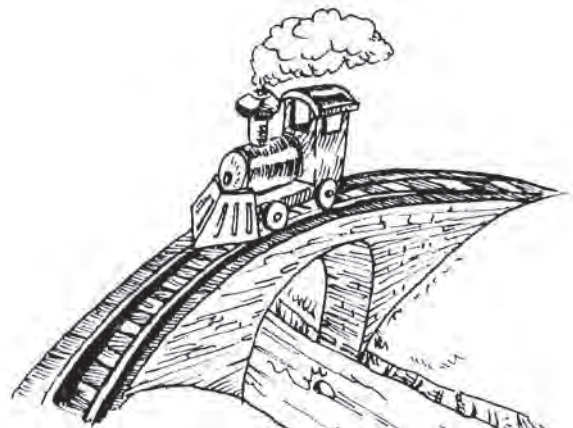
SOPRA IL TAVOLO C'È UN
~~SOTTO~~

VASO DI FIORI, SOPRA C'È UN
~~SOTTO~~ TAPPETO.



SOPRA IL PONTE PASSA IL TRENO,
~~SOTTO~~

SOPRA SCORRE UN FIUME.



■ COLORA I DISEGNI.

Nome Data

SOPRA O SOTTO

■ OSSERVA E COLORA IL DISEGNO. FAI UN CERCHIO CON LA PENNA ROSSA INTORNO AGLI OGGETTI CHE SONO SOPRA IL TAVOLO E CON LA PENNA BLU INTORNO A QUELLI CHE SONO SOTTO IL TAVOLO.



■ COMPLETA SCRIVENDO NEI RIQUADRI **SOPRA** O **SOTTO**.

LA BOTTIGLIA È IL TAVOLO.

LE CIABATTE SONO IL TAVOLO.

LA LAMPADA È IL TAVOLO.

LA CARTELLA È IL TAVOLO.

IL BICCHIERE È IL TAVOLO.

I LIBRI SONO IL TAVOLO.

Nome Data

IL SALOTTO DI MARCO

■ OSSERVA E COLORA IL DISEGNO.



■ COMPLETA SCRIVENDO NEI RIQUADRI **SOPRA** O **SOTTO**.

IL GATTO È IL DIVANO.

IL CANE È LA SEDIA.

IL VASO È IL TAVOLO.

LA PALLA È IL TAVOLO.

IL TRENINO È IL MOBILE DELLA TV.

I LIBRI SONO IL DIVANO.

LA TELEVISIONE È IL MOBILE.

Nome Data

Vicino/lontano

Invitiamo gli alunni a posizionarsi in ordine sparso nella palestra, occupando tutto lo spazio a disposizione. Gli alunni, a turno, dovranno rispondere ad alcune domande sulla loro posizione rispetto ad altri compagni.

Ad esempio: «Chi è *vicino* a te? Chi è *lontano* da te?». Arricchiamo le domande stimolando gli alunni ad applicare gli indicatori spaziali da più punti di vista. Ad esempio, possiamo chiedere a un alunno di indicarci chi è *lontano* e chi è *vicino* a un altro compagno: «Osserva Gianni; chi è *vicino* a Gianni? Chi è *lontano* da Gianni? E tu, sei *vicino* o *lontano* da Gianni?».

Inoltre, possiamo far spostare gli alunni in base alle nostre indicazioni. Ad esempio: «Vai *vicino* a Gianni, poi vai *lontano* dalla spalliera, adesso vai *vicino* alla porta» e così via.



VICINO E LONTANO

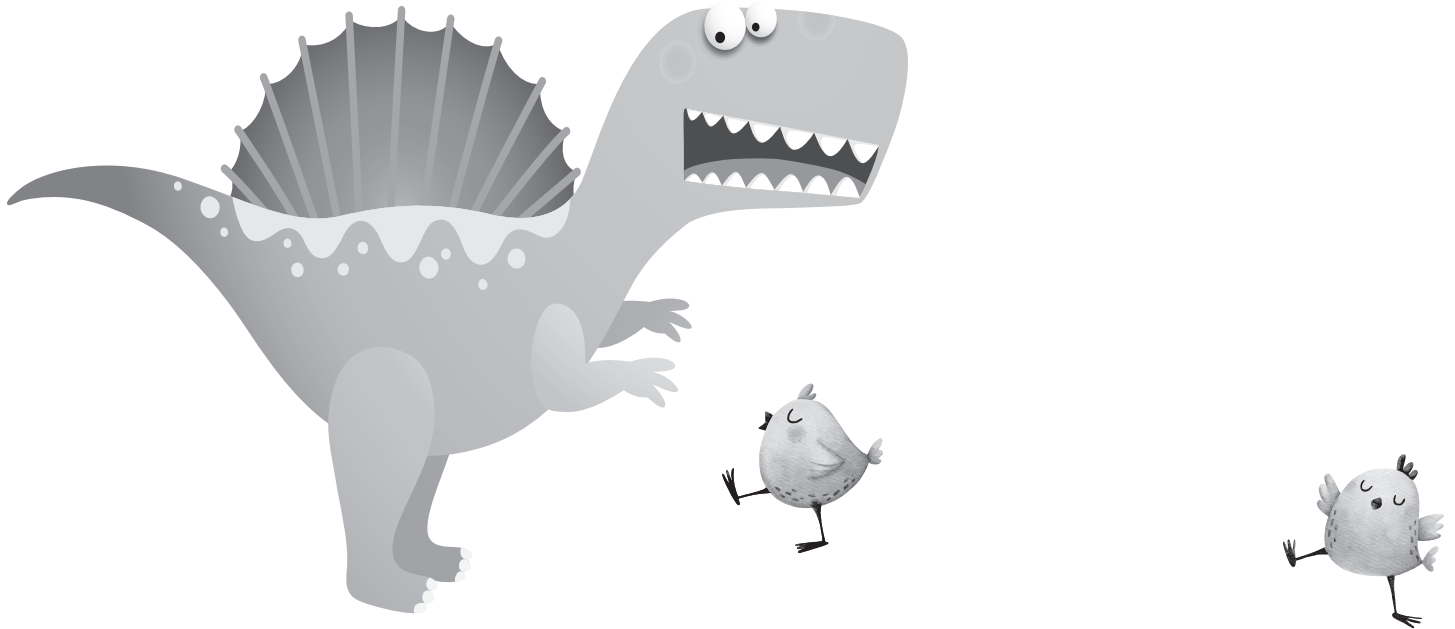
■ COLORA L'ALBERO. POI COLORA DI GIALLO L'UCCELLINO PIÙ VICINO ALL'ALBERO E DI AZZURRO IL PIÙ LONTANO.



Nome Data

PULCINI VICINI E LONTANI

■ CERCHIA DI ROSSO IL PULCINO LONTANO DAL DINOSAURO E DI VERDE IL PULCINO VICINO.

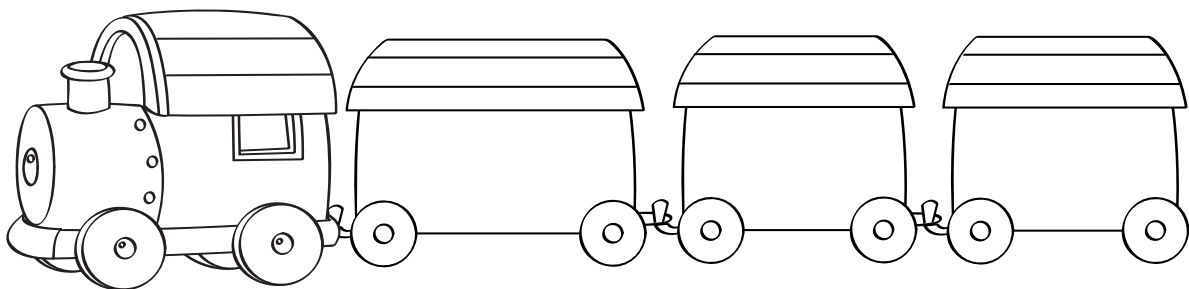


■ INDICA CON UNA **x** SE LE SEGUENTI FRASI SONO VERE (**V**) O FALSE (**F**).

- IL DINOSAURO È PIÙ GRANDE DEL PULCINO.
- IL PULCINO È PIÙ PICCOLO DEL DINOSAURO.

V	F
V	F

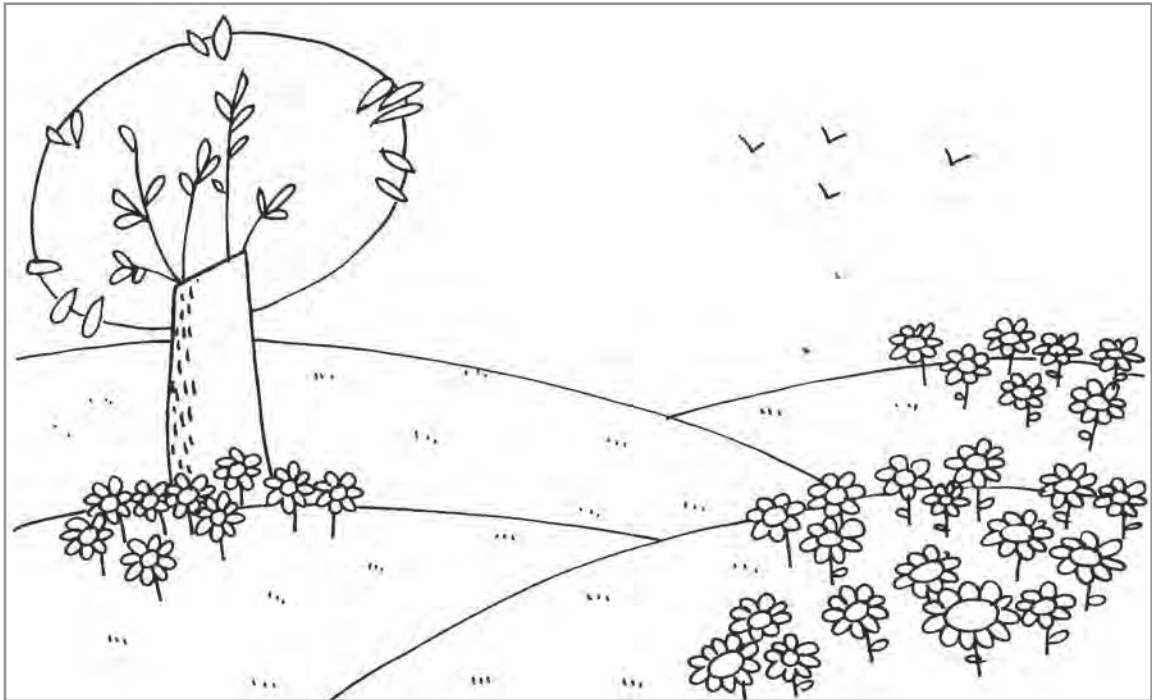
■ COLORA SOLO IL VAGONE PIÙ VICINO ALLA LOCOMOTIVA.



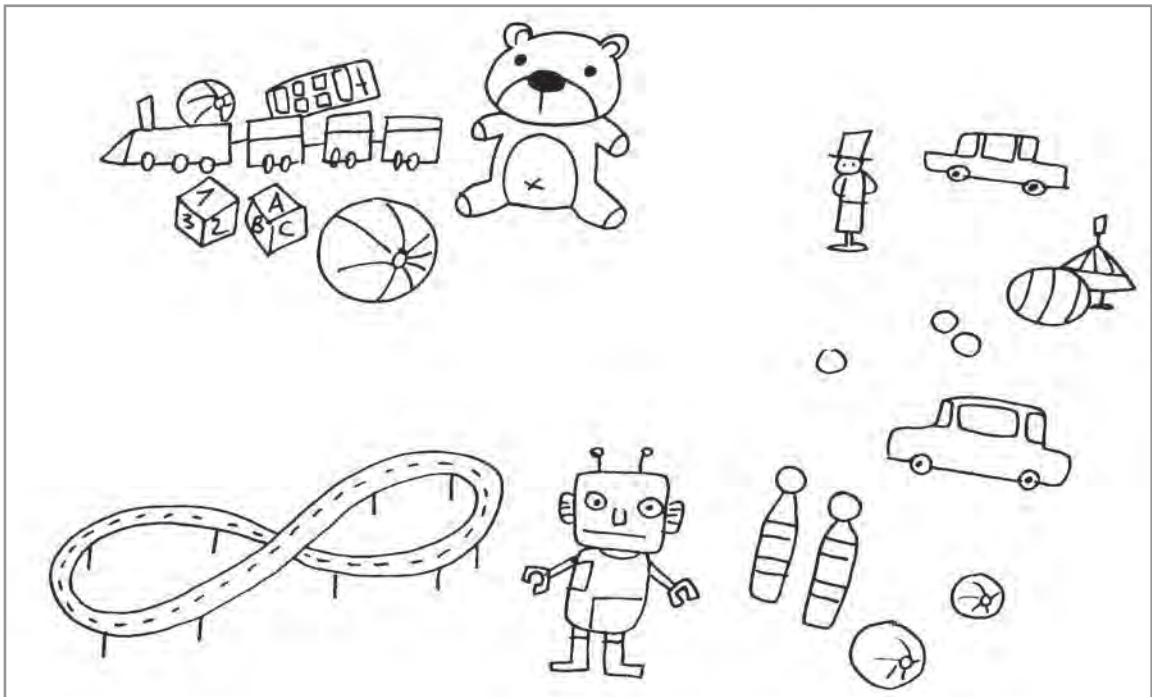
Nome Data

FIORI E GIOCATTOLI

■ COLORA SOLO I FIORI VICINO ALL'ALBERO.



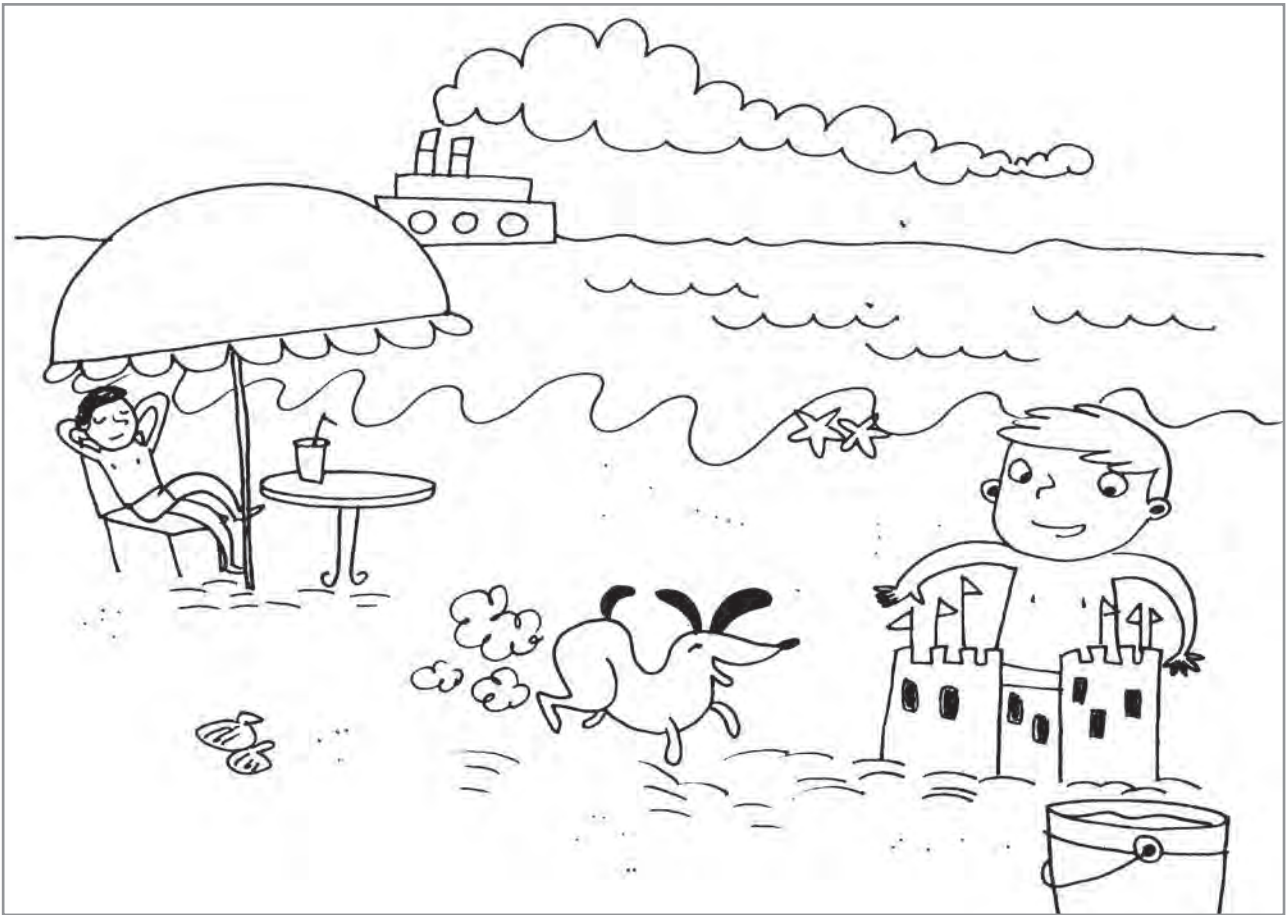
■ COLORA SOLO I GIOCATTOLI CHE SONO LONTANO DAL TRENINO.



Nome Data

VICINO O LONTANO?

■ OSSERVA IL DISEGNO.

■ INDICA CON UNA **x** SE LE SEGUENTI FRASI SONO VERE (**V**) O FALSE (**F**).

- IL BAMBINO È VICINO AL CASTELLO DI SABBIA.

V	F
---	---
- IL PAPÀ È LONTANO DAL TAVOLINO.

V	F
---	---
- LA NAVE È LONTANO DALLA SPIAGGIA.

V	F
---	---
- IL BAMBINO È VICINO AL PAPÀ.

V	F
---	---
- L'OMBRELLONE È VICINO AL TAVOLINO.

V	F
---	---
- IL CANE È LONTANO DAL BAMBINO.

V	F
---	---

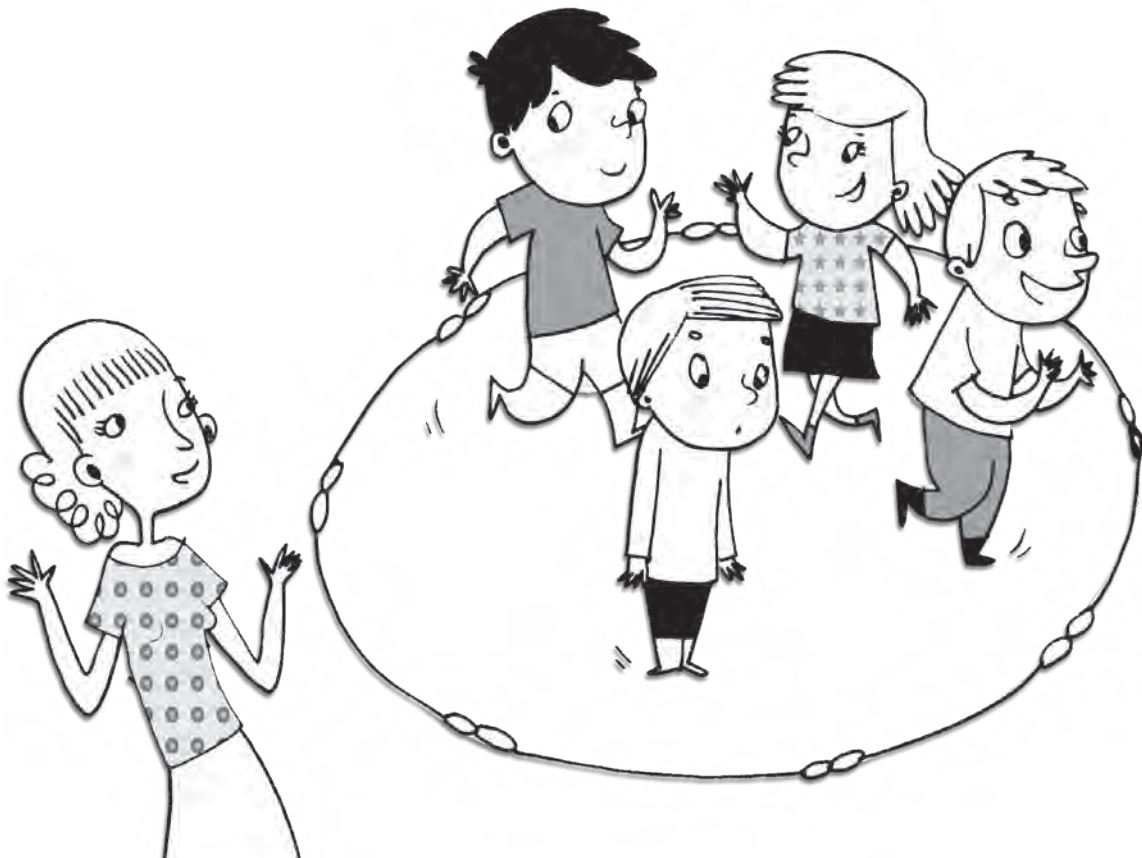
Nome Data

Dentro/fuori

Ci spostiamo in palestra e coinvolgiamo gli alunni in un gioco collettivo che li aiuti a distinguere lo spazio *interno* ed *esterno*, in rapporto a un *confine*. Consegniamo agli alunni le corde della palestra, invitandoli a disporsi tutti in gruppo. Facciamo sistemare le corde a terra, unendole una all'altra, in modo da formare un cerchio attorno agli alunni stessi. Spieghiamo che il cerchio realizzato rappresenta un'isola; tutto lo spazio oltre le corde è uno spazio esterno, lo spazio delimitato dalle corde è uno spazio interno.

Stimoliamo gli alunni a muoversi nello spazio interno, senza toccare le corde; poi li invitiamo a "nuotare" nel mare, ossia a percorrere solo lo spazio esterno, girando intorno all'isola. Infine, chiediamo di camminare sulle corde, senza calpestare né lo spazio interno né quello esterno: diciamo che le corde sono un confine, ossia un qualcosa che separa lo spazio interno da quello esterno.

Prima di tornare in aula, introduciamo gli indicatori spaziali dentro/fuori. Chiediamo agli alunni di posizionarsi all'interno dell'isola e diciamo: «Ora siete nello spazio interno dell'isola, dunque siete dentro l'isola». Allo stesso modo, facciamo riflettere sulla possibilità di trovarsi fuori o sul confine dell'isola: «Mettetevi nello spazio esterno, cioè fuori dall'isola... Dove vi trovate se vi mettete sulla corda? Siete sul confine».

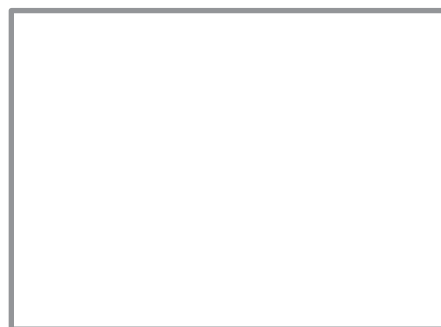


ANIMALI DENTRO E FUORI

■ COLORA DI MARRONE I CAVALLI CHE SONO DENTRO IL RECINTO.
COLORA DI GRIGIO I CAVALLI CHE SONO FUORI.



■ DISEGNA UN'APE DENTRO E UNA FORMICA FUORI.



Nome Data

FIORI DENTRO E FUORI

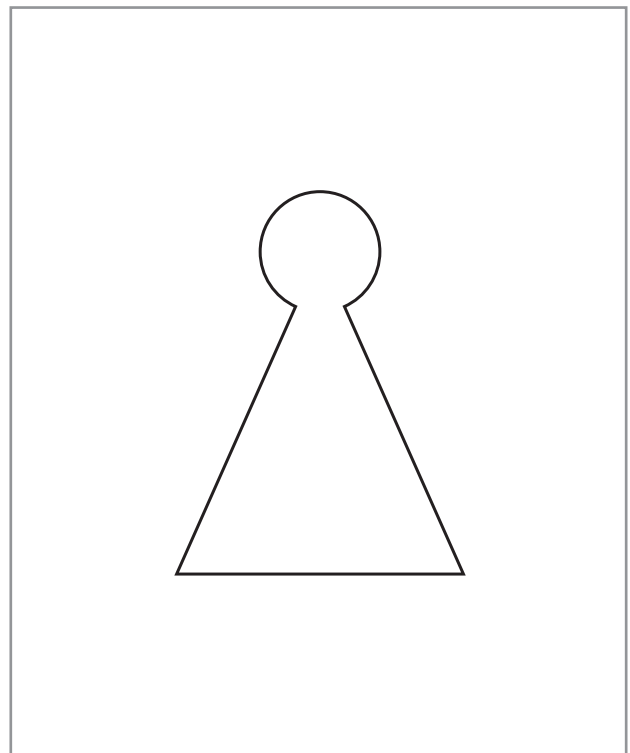
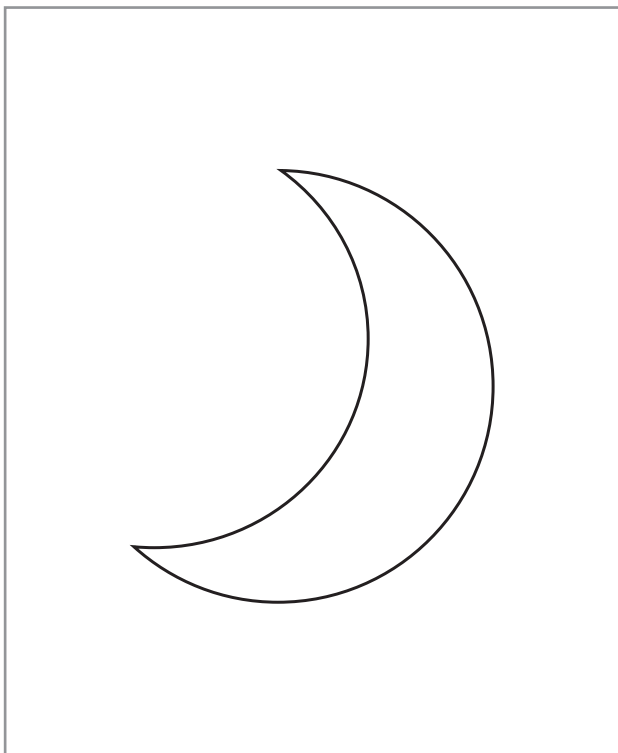
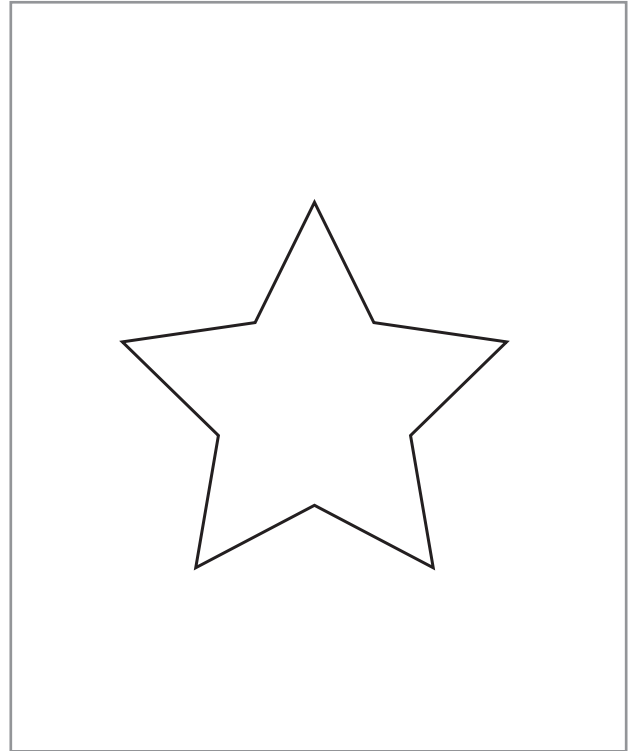
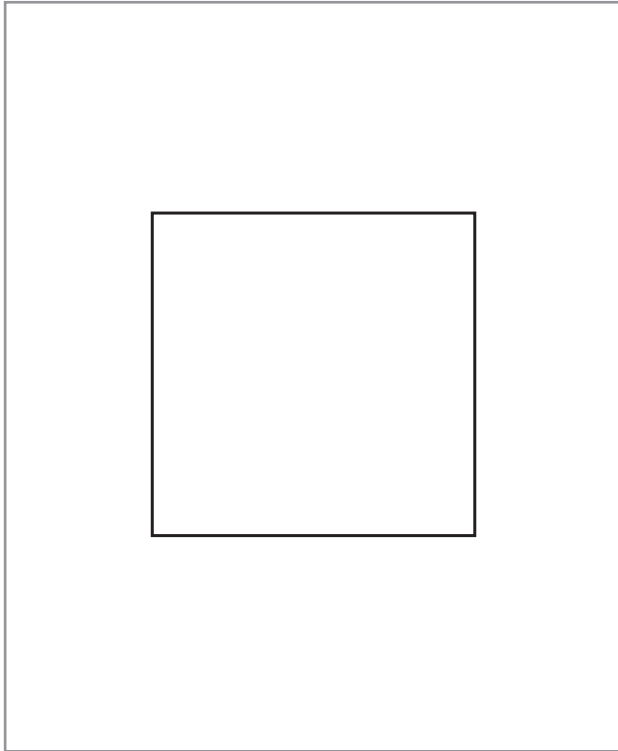
■ COLORA DI GIALLO I FIORI CHE SONO DENTRO IL VASO E DI ROSSO I FIORI CHE SONO FUORI.



Nome Data

SPAZIO INTERNO E SPAZIO ESTERNO

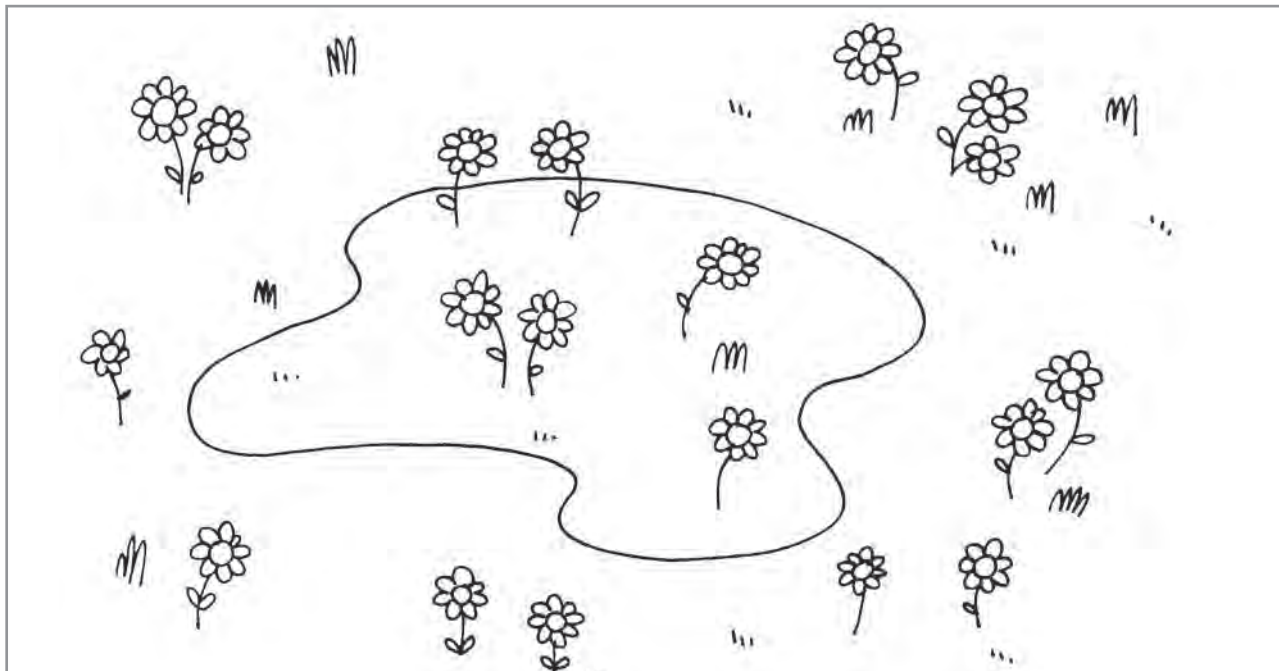
■ IN OGNI IMMAGINE COLORA DI BLU LO SPAZIO INTERNO E DI GIALLO LO SPAZIO ESTERNO.



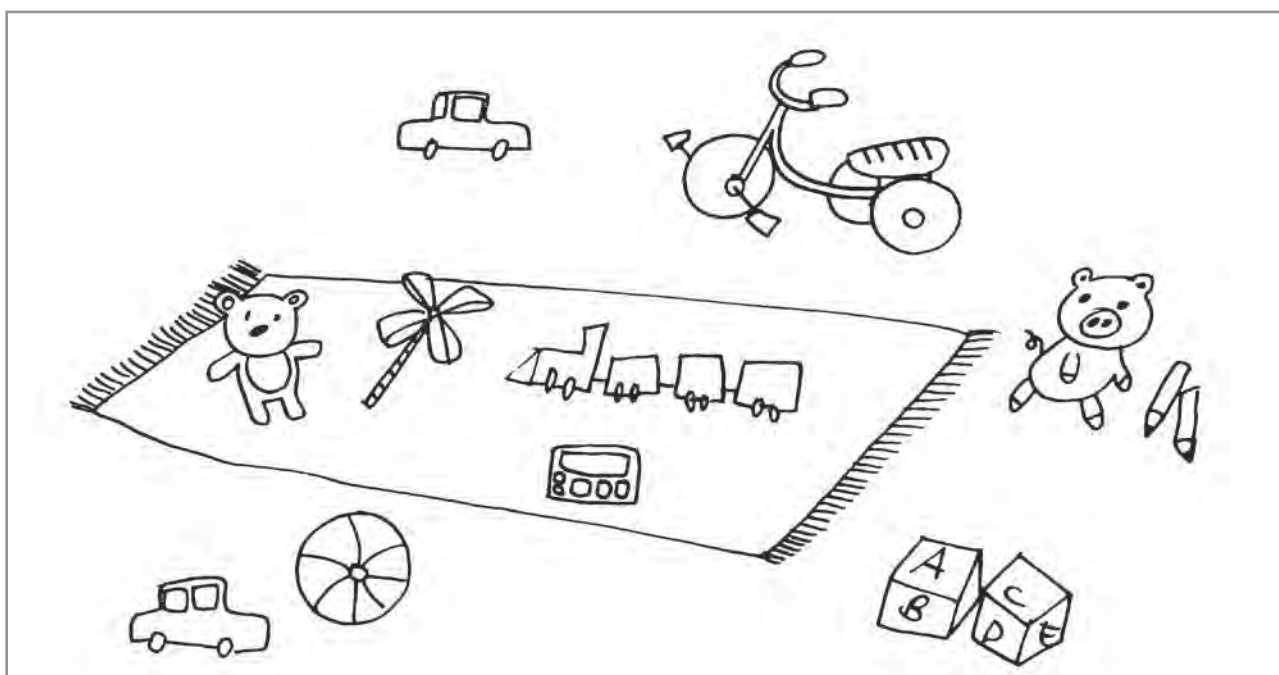
Nome Data

FIORI E GIOCATTOLI

■ COLORA SOLO I FIORI CHE SI TROVANO NELLO SPAZIO ESTERNO.



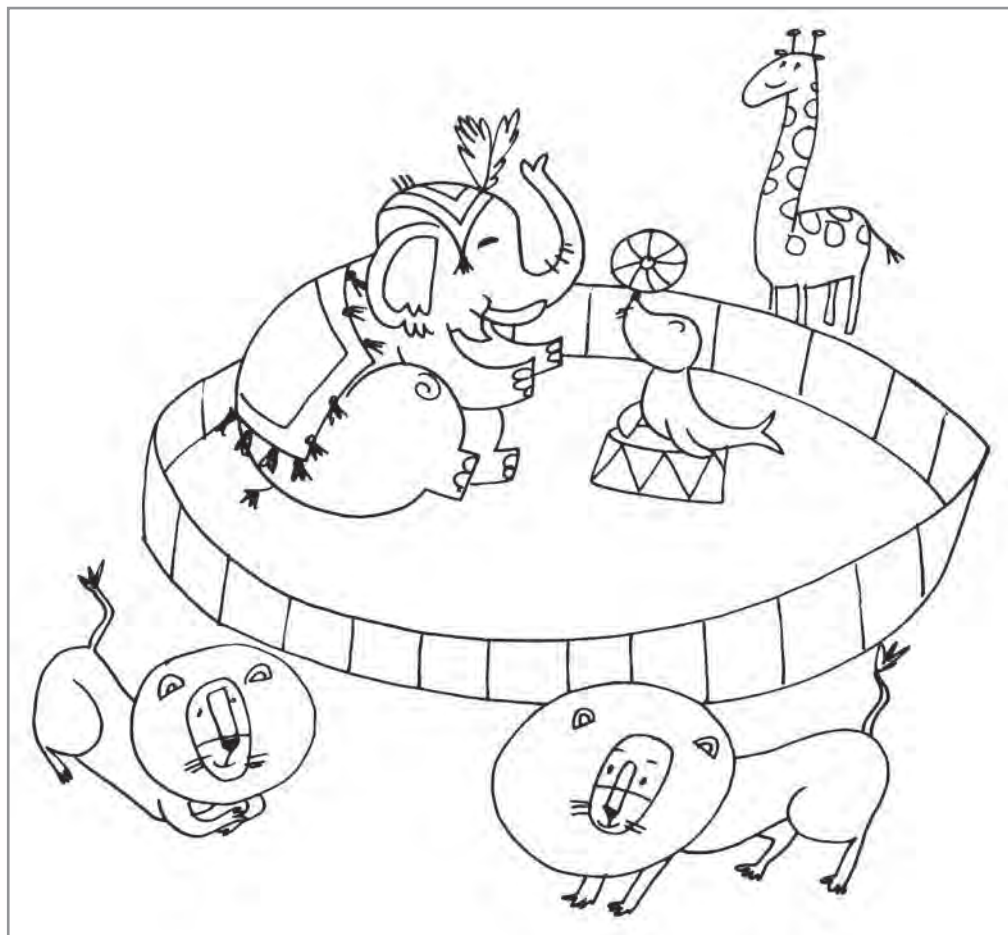
■ COLORA SOLO I GIOCATTOLI CHE SI TROVANO NELLO SPAZIO INTERNO.



Nome Data

IL CIRCO

■ OSSERVA IL DISEGNO E COLORA DI GIALLO LO SPAZIO INTERNO E DI AZZURRO LO SPAZIO ESTERNO.



■ OSSERVA IL DISEGNO E RISPONDI.

QUALI ANIMALI SI TROVANO NELLO SPAZIO INTERNO?

.....

.....

QUALI ANIMALI SI TROVANO NELLO SPAZIO ESTERNO?

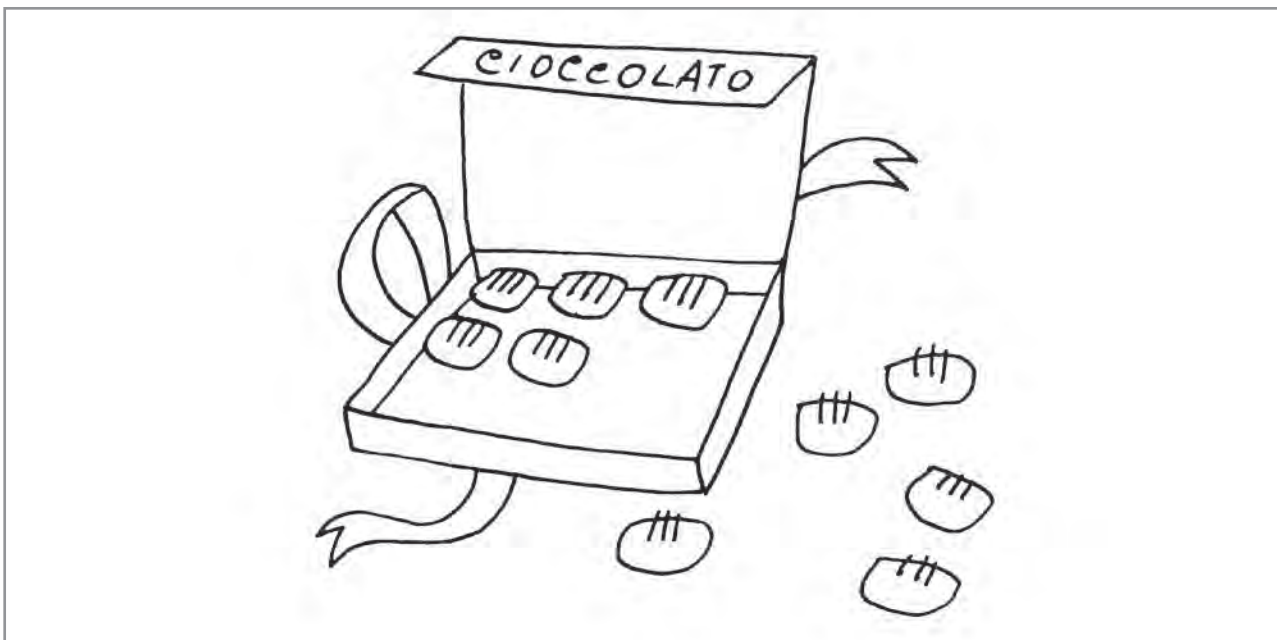
.....

.....

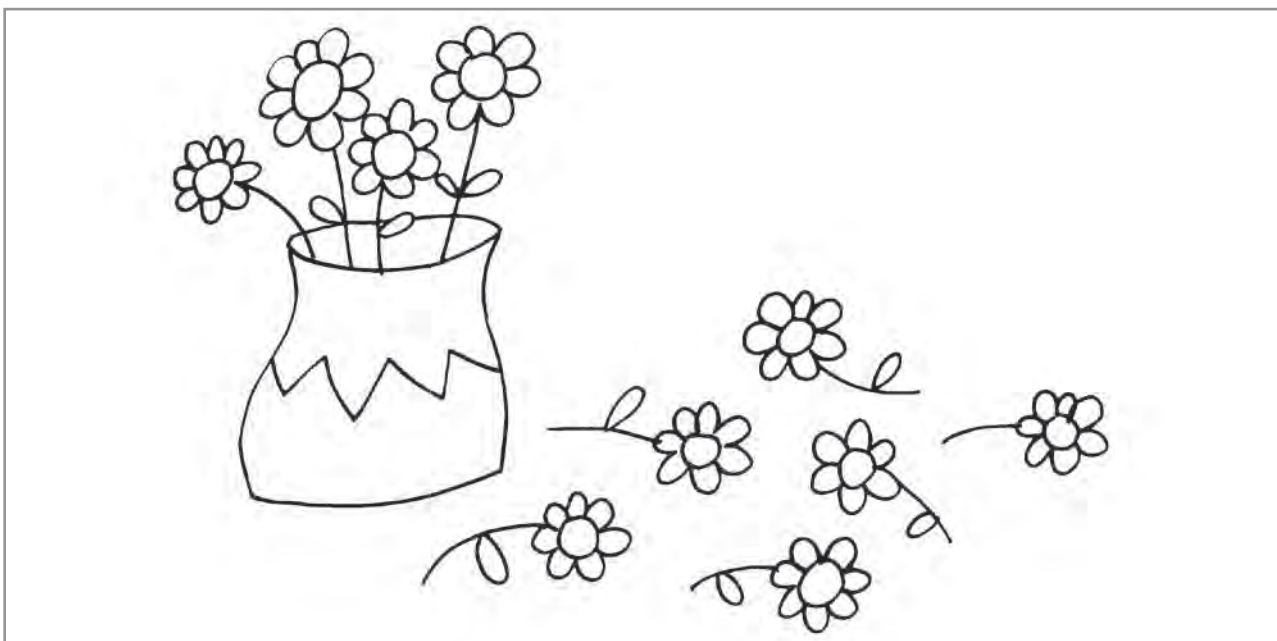
Nome Data

CIOCCOLATINI E FIORI

■ COLORA DI ROSSO I CIOCCOLATINI CHE SONO DENTRO ALLA SCATOLA E DI BLU QUELLI CHE SONO FUORI DALLA SCATOLA.



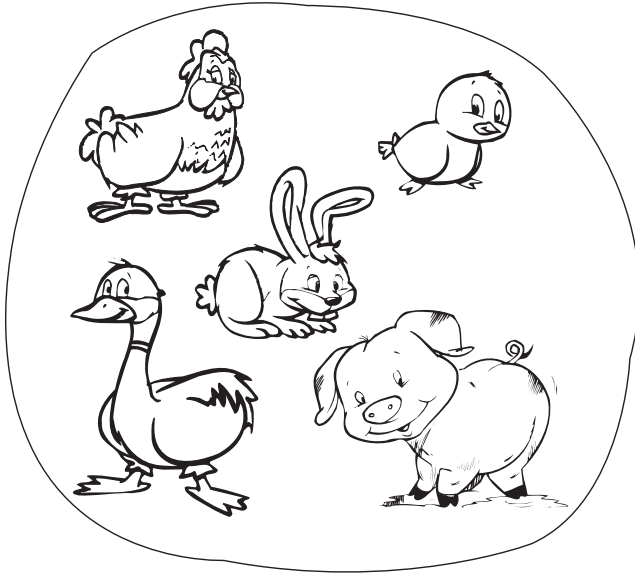
■ COLORA DI ROSSO I FIORI CHE SONO DENTRO AL VASO E DI BLU QUELLI CHE SONO FUORI DAL VASO.



Nome Data

DENTRO O FUORI?

■ OSSERVA IL DISEGNO E COLORA DI GIALLO LO SPAZIO INTERNO E DI AZZURRO LO SPAZIO ESTERNO.



■ SCRIVI SUI PUNTINI I NOMI DI TUTTI GLI ANIMALI CHE VEDI SOPRA DISEGNATI. POI INDICA LA LORO POSIZIONE, COLLEGANDO CON UNA FRECCIA I NOMI AI CARTELLINI.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

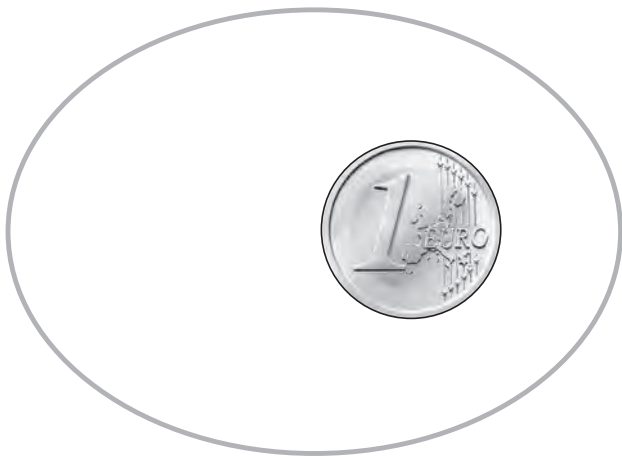
DENTRO

FUORI

Nome Data

DOVE STA LA MONETA?

■ OSSERVA I TRE DISEGNI E SPECIFICA, OGNI VOLTA, LA POSIZIONE DELLA MONETA, RISPETTO ALLO SPAZIO OVALE.



LA MONETA STA

☐

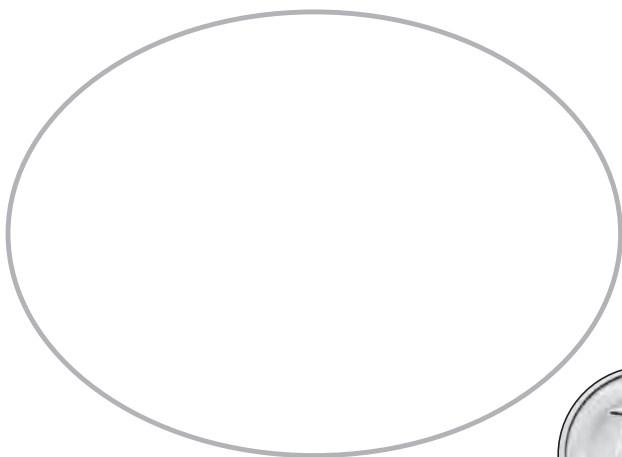
DENTRO

☐

FUORI

☐

SUL CONFINE



LA MONETA STA

☐

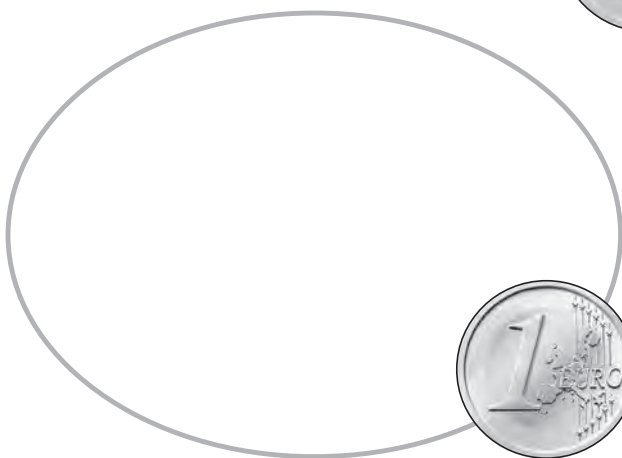
DENTRO

☐

FUORI

☐

SUL CONFINE



LA MONETA STA

☐

DENTRO

☐

FUORI

☐

SUL CONFINE

Nome Data

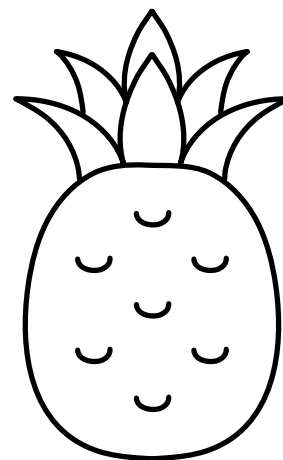
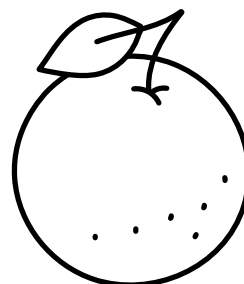
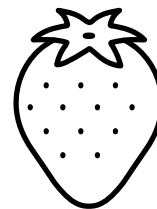
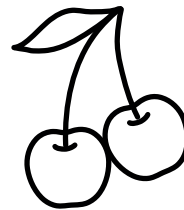
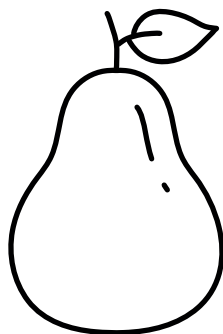
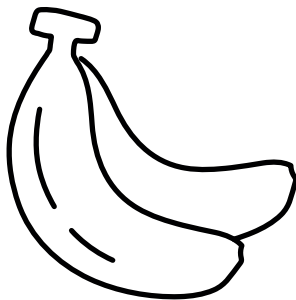
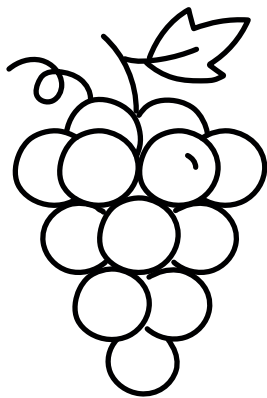
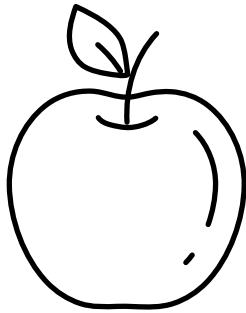
Destra/sinistra

Proponiamo una variante del gioco classico *Sedie musicali*. Ci occorrono uno stereo e sei cerchi della palestra. Dividiamo la classe in gruppi di 5/6 alunni e disponiamo i cerchi in modo circolare, al centro dello spazio di gioco. Facciamo giocare un gruppo alla volta: gli alunni, accompagnati dalla musica, devono girare attorno ai cerchi; non appena interrompiamo la musica, ognuno deve cercare di guadagnare un cerchio il più velocemente possibile, toccandone la superficie interna con la mano *destra* o *sinistra* o il piede *destro* o *sinistro*, secondo le indicazioni che l'insegnante darà prima di far partire la musica. Ad esempio, se diciamo: «Mano *sinistra*!», gli alunni dovranno toccare la superficie del cerchio con la mano *sinistra*. Chi rimane senza cerchio viene eliminato. Ripetiamo la consegna formulata all'inizio del gioco più volte, in modo che gli alunni possano avere tempo sufficiente per riconoscere la parte del corpo richiesta. Una volta che gli alunni hanno guadagnato i cerchi, li facciamo mettere a sedere all'interno del cerchio stimolandoli ad usare gli indicatori topologici *destra/sinistra*. Ad esempio, poniamo domande del tipo: «Chi c'è alla tua *destra*? Alla tua *sinistra*? Marco dov'è? Alla tua *destra* o alla tua *sinistra*? Chi c'è a *destra* di Luisa?» e così via.



FRUTTI A DESTRA E A SINISTRA

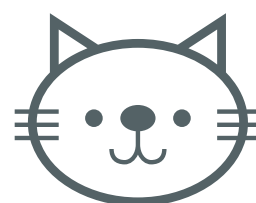
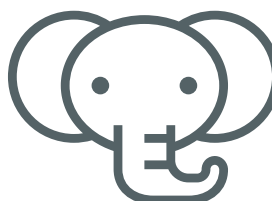
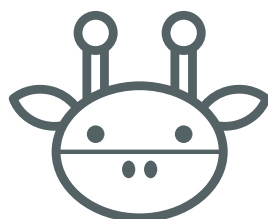
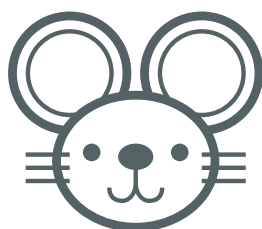
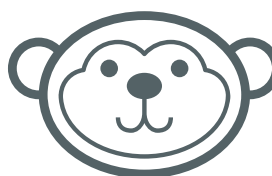
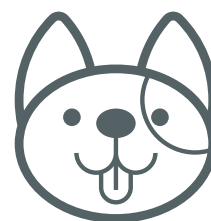
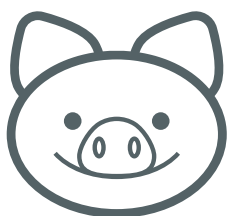
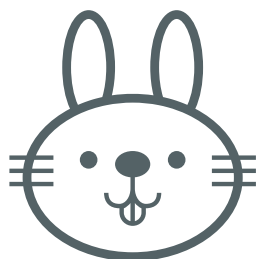
■ COLORA SOLO I FRUTTI CHE VEDI ALLA TUA DESTRA.



Nome Data

ANIMALI A DESTRA E A SINISTRA

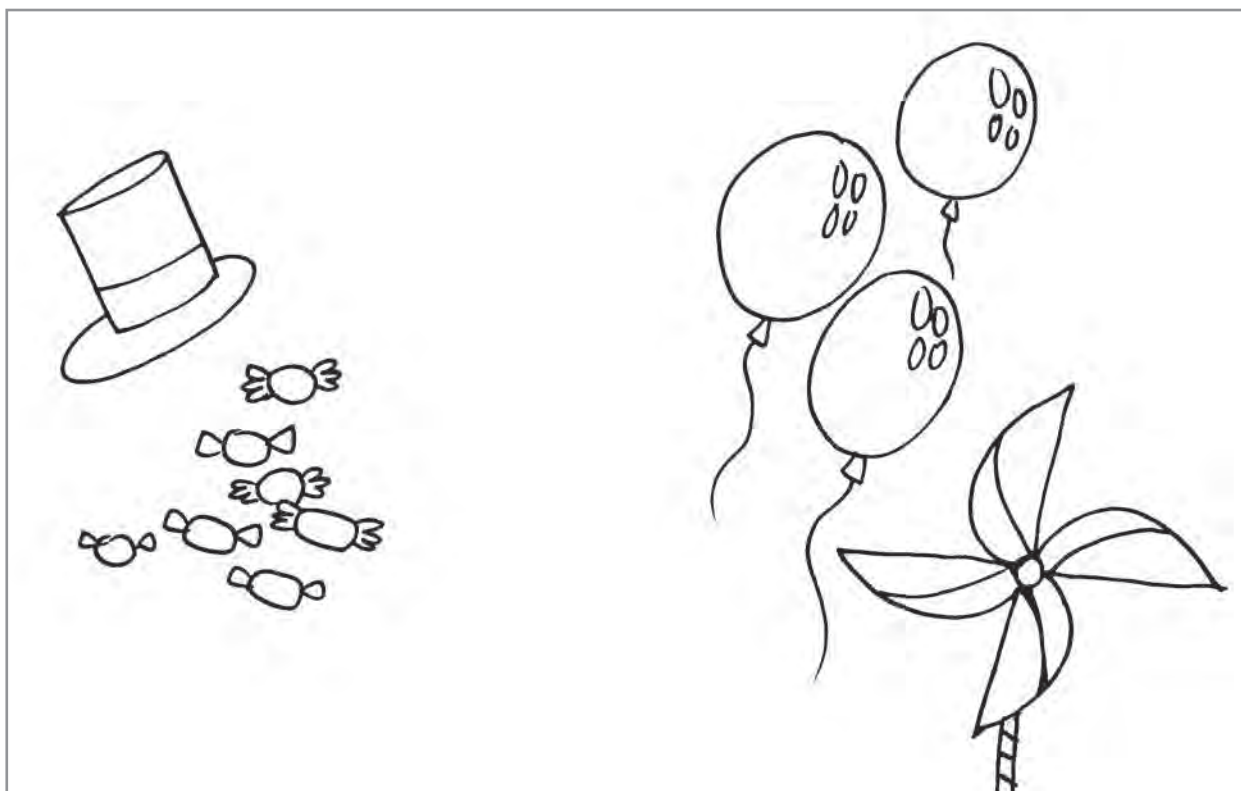
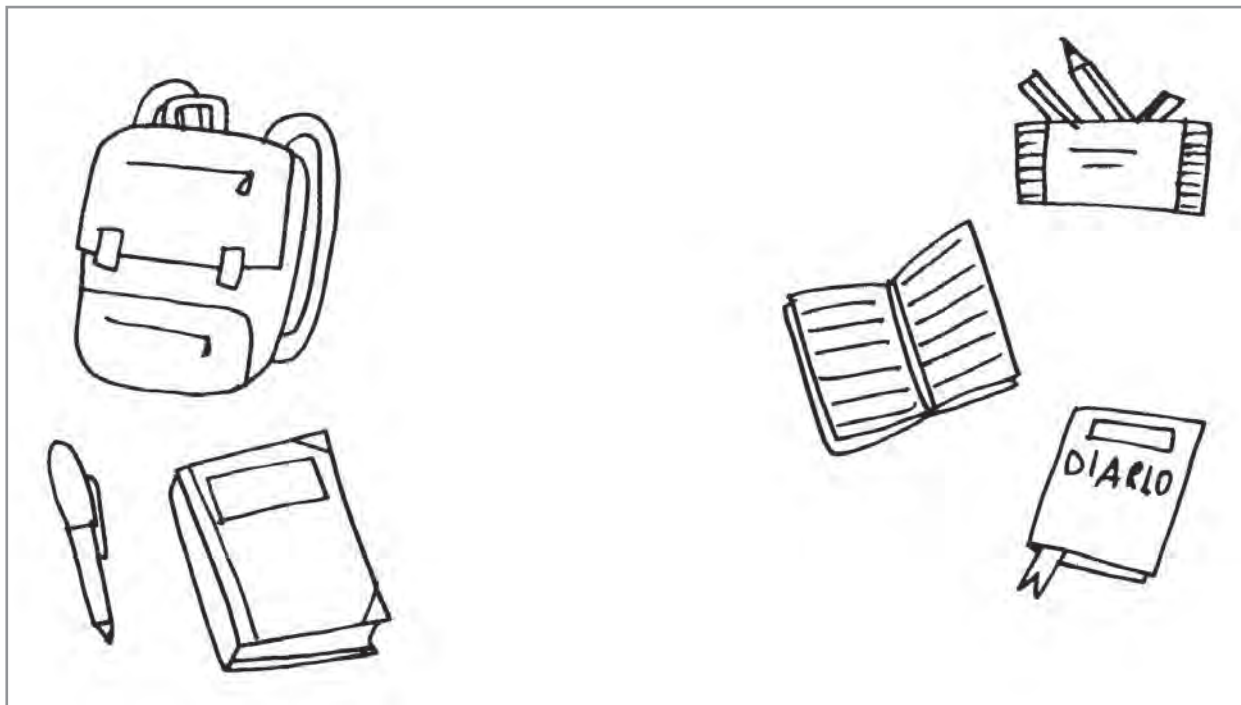
■ COLORA SOLO GLI ANIMALI CHE VEDI ALLA TUA SINISTRA.



Nome Data

OGGETTI A DESTRA E A SINISTRA

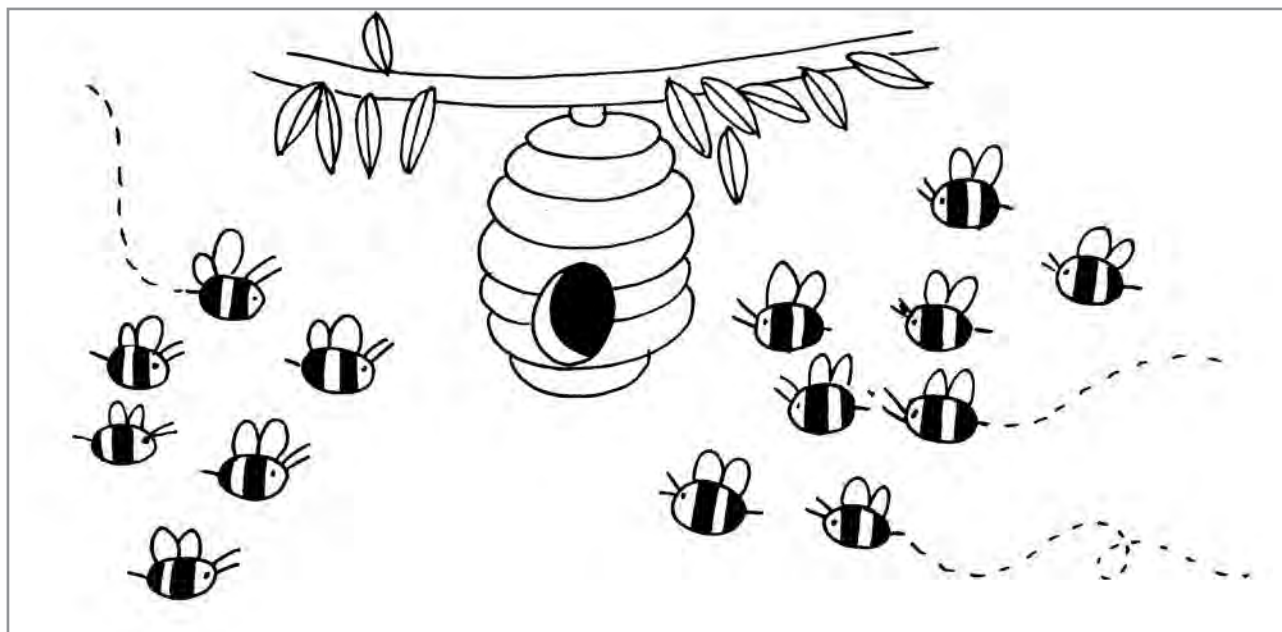
■ COLORA DI ROSSO GLI OGGETTI A SINISTRA E DI BLU GLI OGGETTI A DESTRA.



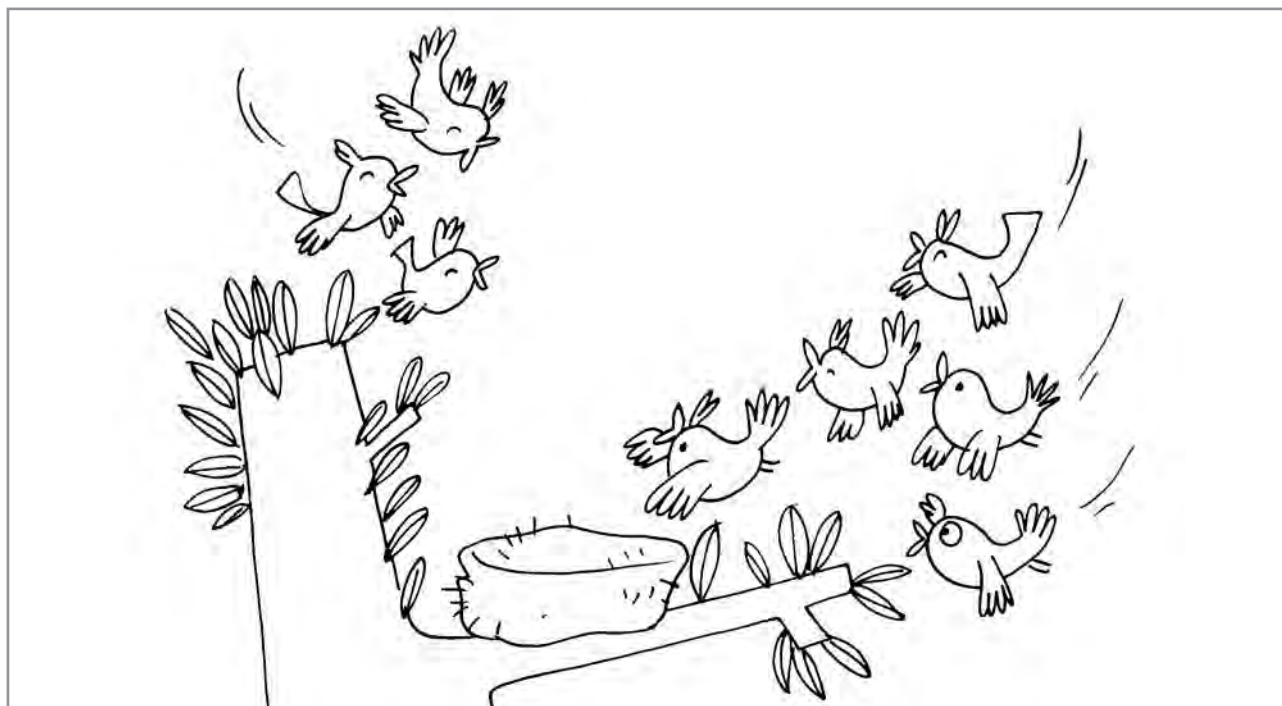
Nome Data

API E UCCELLI

■ CERCHIA DI ROSSO LE API A SINISTRA DELL'ALVEARE E DI BLU LE API A DESTRA DELL'ALVEARE.



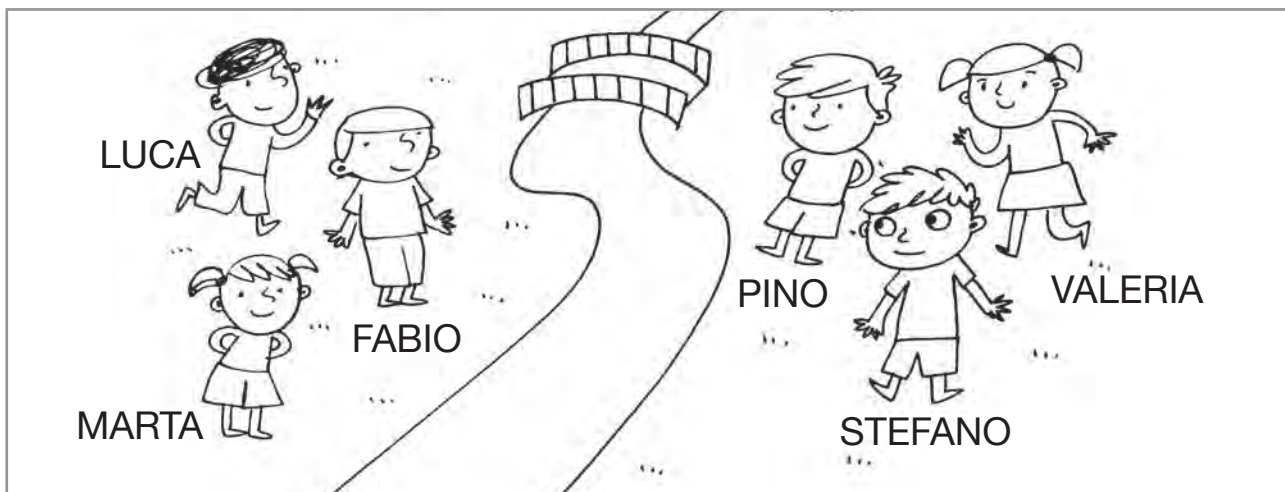
■ CERCHIA DI ROSSO GLI UCCELLI A SINISTRA DEL NIDO E DI BLU GLI UCCELLI A DESTRA DEL NIDO.



Nome Data

IL PONTE E IL RECINTO

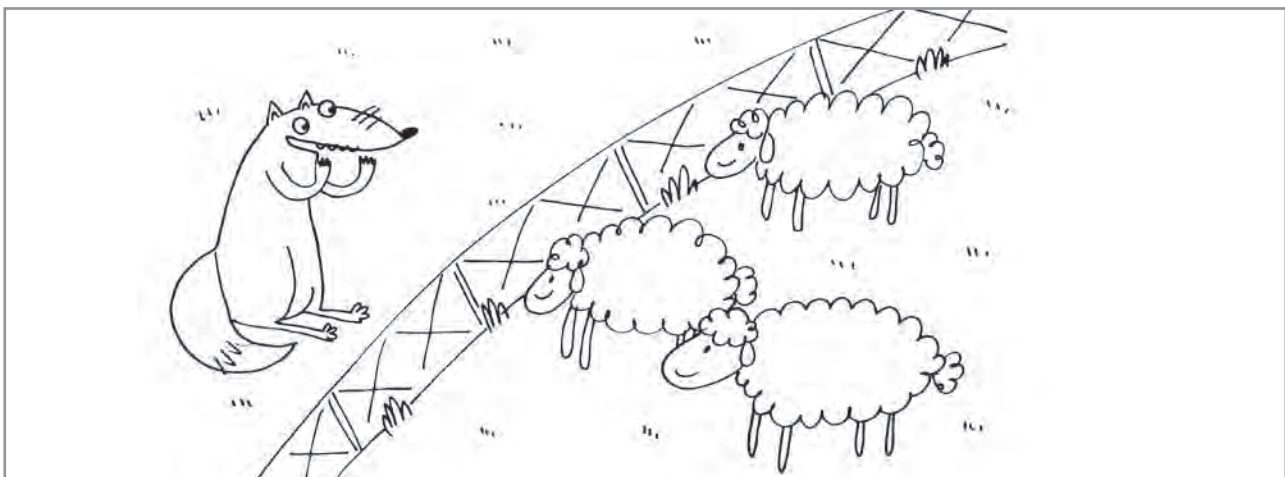
■ OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LE FRASI.



A DESTRA DEL PONTE CI SONO

A SINISTRA DEL PONTE CI SONO

■ OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA SCRIVENDO DESTRA O SINISTRA.



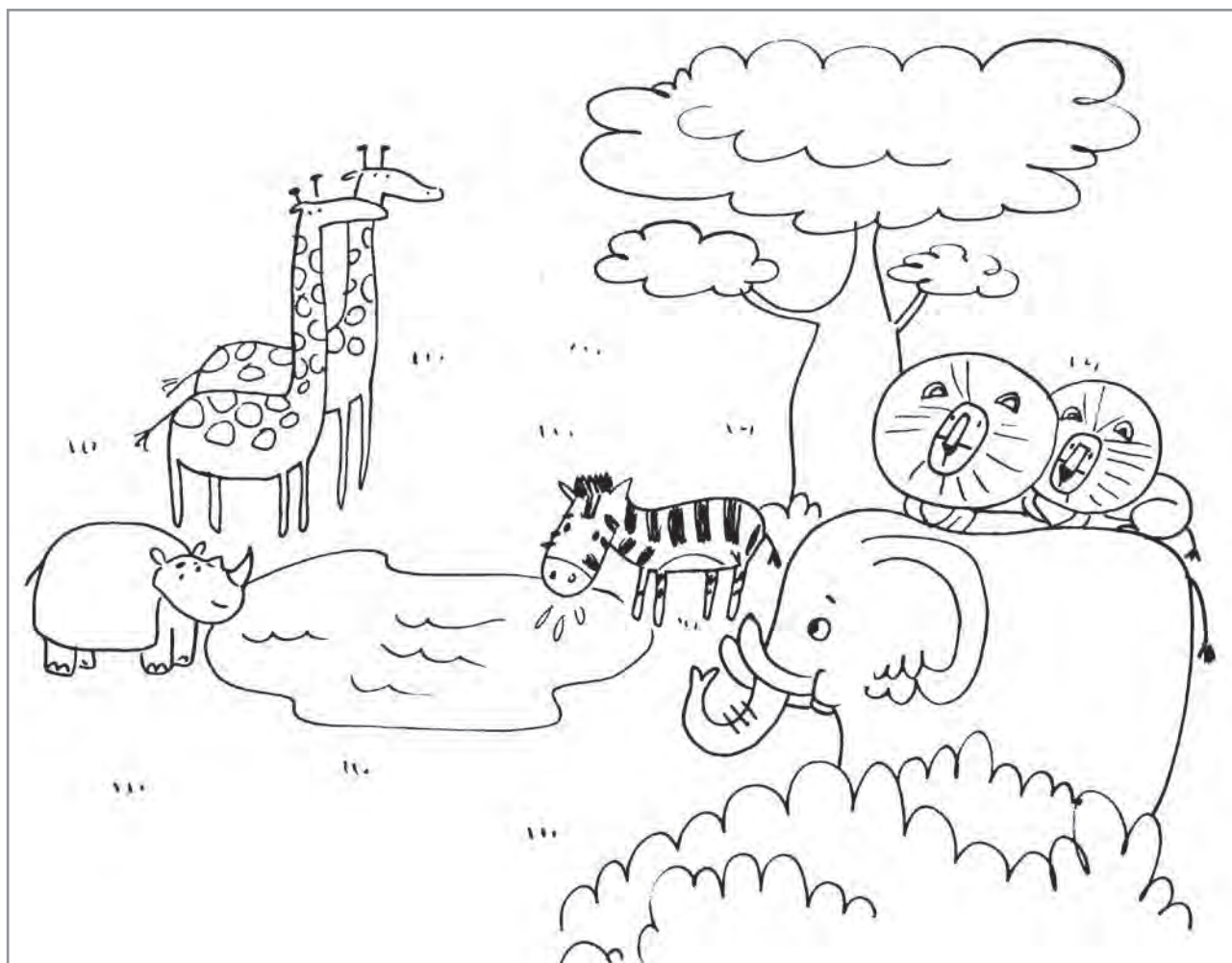
IL LUPO È A DEL RECINTO.

LE PECORE SONO A DEL RECINTO.

Nome Data

NELLA SAVANA

■ OSSERVA IL DISEGNO.

■ INDICA CON UNA **x** SE LE SEGUENTI FRASI SONO VERE (**V**) O FALSE (**F**).

- LE GIRAFFE SONO A SINISTRA DELL'ALBERO.
- I LEONI SONO A SINISTRA DELL'ALBERO.
- IL RINOCERONTE È A DESTRA DEL LAGO.
- I LEONI SONO A DESTRA DELLA ZEBRA.
- LA ZEBRA È A DESTRA DEL LAGO.

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

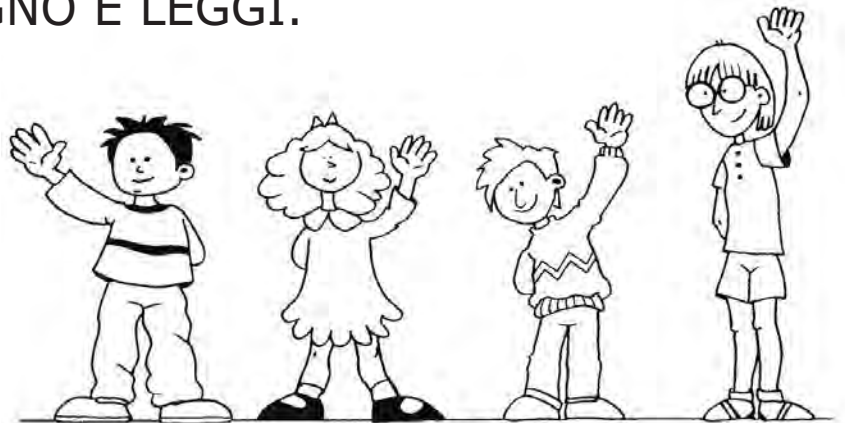
V	F
---	---

Nome Data

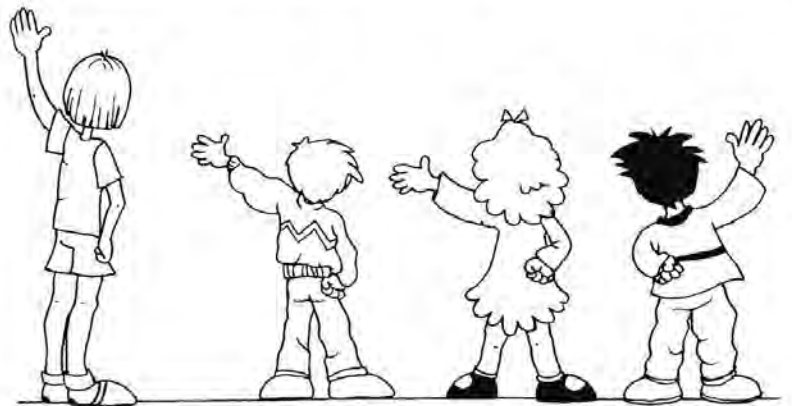
DESTRA E SINISTRA

■ OSSERVA IL DISEGNO E LEGGI.

MARTA HA CHIESTO
AI SUOI AMICI DI
ALZARE IL BRACCIO
SINISTRO, MA
QUALCUNO HA
SBAGLIATO.



■ INDICA CON UNA
CROCETTA I BAMBINI
CHE NON HANNO
ESEGUITO
CORRETTAMENTE
IL COMANDO.



■ ORA, IN CLASSE, GUARDATI ATTORNO E SCRIVI
NEI RIQUADRI I NOMI DEI COMPAGNI CHE SIEDONO
ALLA TUA DESTRA E I NOMI DI QUELLI CHE SIEDONO
ALLA TUA SINISTRA.

ALLA MIA SINISTRA	ALLA MIA DESTRA
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Nome Data

A SCUOLA

■ OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LE FRASI CON DESTRA OPPURE SINISTRA.



LA MAESTRA È A DELLA CATTEDRA.

LA FINESTRA È A DELLA LAVAGNA.

LA CARTA GEOGRAFICA È A DELLA LAVAGNA.

L'ARMADIO È A DELLA CATTEDRA.

LA MAESTRA È A DELLA FINESTRA.

LA LAVAGNA È A DELL'ARMADIO.

Nome Data

I punti di vista

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento: divisi in coppie, gli alunni tracciano le sagome dei compagni su un foglio e svolgono attività di osservazione e rappresentazione di oggetti da differenti punti di vista. Attraverso queste attività, l'insegnante guida gli alunni a riflettere sulla relazione fra un oggetto e la sua rappresentazione e sul fatto che un oggetto appare in modi differenti se osservato da punti di vista diversi.

Con la costruzione della pianta dell'aula gli alunni comprendono che le mappe sono rappresentazioni di uno spazio visto dall'alto.

Materiali ♦ Cartellone ♦ Colori ♦ Fogli A4 ♦ Oggetti e arredi scolastici ♦ Forbici ♦ Carta da pacchi ♦ Nastro adesivo ♦ Lavagna ♦ Sgabello

Stampa la sagoma!

Proponiamo una semplice attività che stimola gli alunni a osservare e sperimentare come tra la realtà e la sua rappresentazione su carta esistano differenze e, al tempo stesso, relazioni e corrispondenze.

Prepariamo un cartellone che sia sufficientemente grande per potervi tracciare la sagoma del corpo di un bambino. Stendiamo il cartellone a terra e chiamiamo un volontario che voglia farsi "stampare".

Facciamo stendere a terra il volontario e mostriamo alla classe come tracciare la sua sagoma con un pennarello.

Possiamo anche coinvolgere altri alunni e guidarli nell'operazione: un alunno tratterà la sagoma della testa, un altro il braccio destro, un altro la mano destra e così via.

Tracciata la sagoma, riflettiamo sulle differenze e sulle corrispondenze fra il modello tridimensionale e la sua rappresentazione. Diremo che le sagome sono delle rappresentazioni un po' speciali: ci dicono com'è la forma di un oggetto o di una persona, ma, a differenza delle fotografie, ci danno meno informazioni (nel nostro caso, non ci sono gli occhi, la bocca e così via).



Punti di vista

Comprendere che uno stesso oggetto appare in modi differenti, se osservato da punti di vista diversi, è un altro prerequisito importante per avviare gli alunni alla lettura e alla costruzione di mappe e piante.

Stimoliamo gli alunni a sperimentare che, cambiando la nostra posizione, cambia la visuale di ciò che abbiamo davanti ai nostri occhi. Osserviamo, ad esempio, una sedia; per facilitare gli alunni nel riconoscimento delle varie parti, differenziamo lo schienale e la seduta con della carta da pacchi di diverso colore.

Mettiamo la sedia sulla cattedra, dividiamo gli alunni in gruppi e, a turno, facciamo osservare la sedia: prima facciamo mettere gli alunni di fronte, poi di lato, poi dietro e così via. Per vedere la sedia dall'alto, la posizioniamo a terra ed utilizziamo uno sgabello.

Durante l'osservazione, facciamo notare agli alunni come lo schienale e la seduta siano diversi cambiando posizione. Ad esempio, nella visuale dall'alto la seduta appare come un quadrato e lo schienale come un rettangolo sottilissimo; nella visuale di fronte, invece, la seduta diventa un rettangolo sottile e lo schienale un rettangolo di diversa altezza, rispetto alla visuale dall'alto.

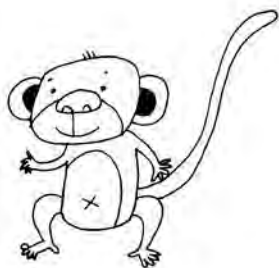
Rappresentiamo alla lavagna le diverse visuali della sedia, anche stilizzandole. Ci soffermiamo sulla visuale dall'alto e chiediamo agli alunni di rappresentarla su di un foglio.

Con le stesse modalità di osservazione e rappresentazione su carta, possiamo esaminare anche altri oggetti, come il banco, la cattedra, il cestino dei rifiuti e così via.



LE OMBRE DEGLI ANIMALI

■ TROVA L'OMBRA DI OGNI ANIMALE E CERCHIALA.



Nome Data

IL GIOCO DELLE OMBRE

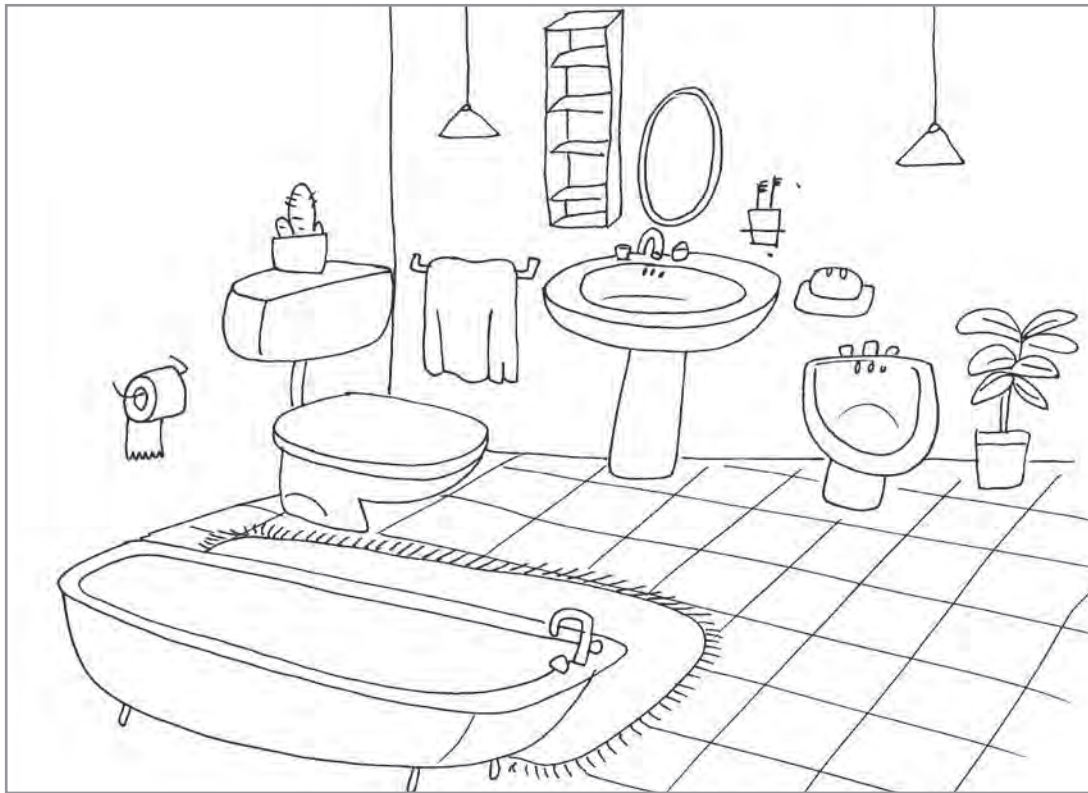
■ COLLEGA CIASCUN ELEMENTO ALLA SUA OMBRA.



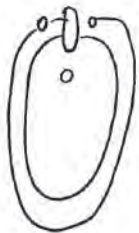
Nome Data

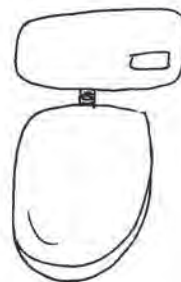
OGGETTI DALL'ALTO/1

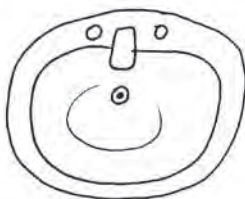
■ OSSERVA IL DISEGNO DEL BAGNO E COLORALO.

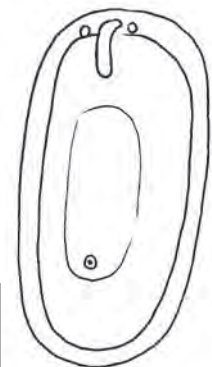


■ ECCO ALCUNI ELEMENTI DEL BAGNO VISTI DALL'ALTO. LI RICONOSCI? SCRIVI I NOMI NEI CARTELLINI.





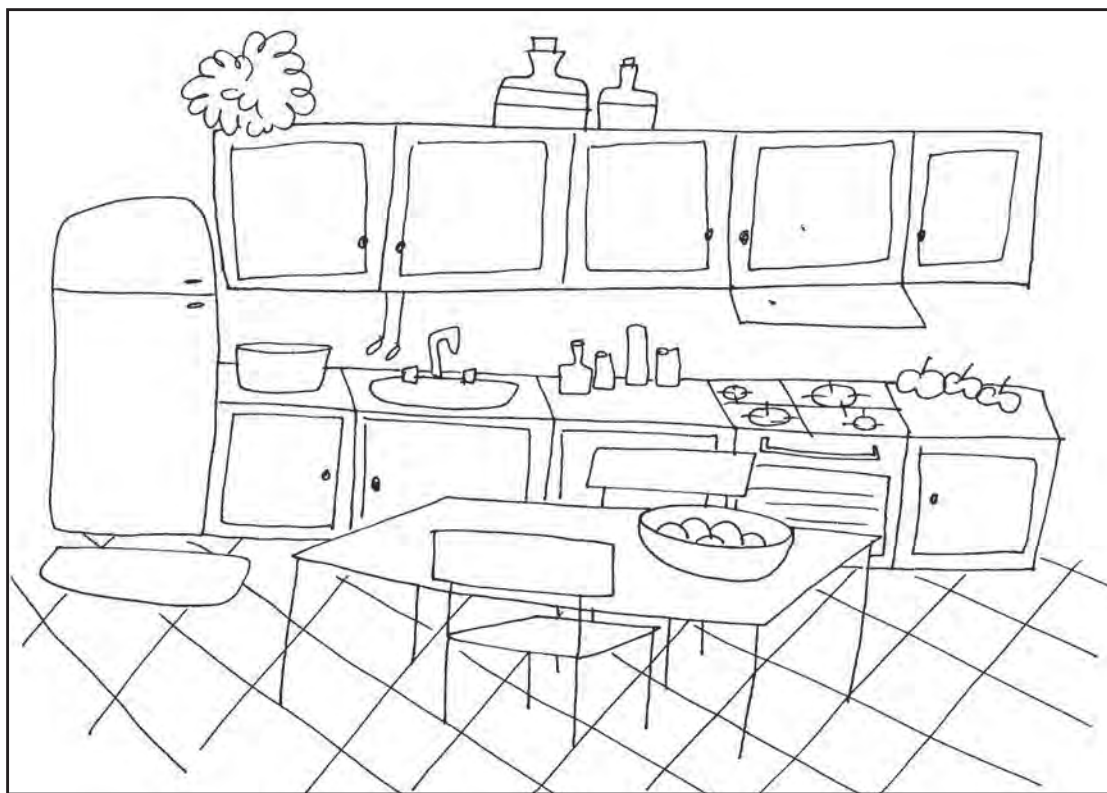




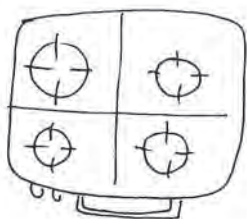
Nome Data

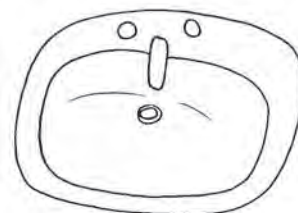
OGGETTI DALL'ALTO/2

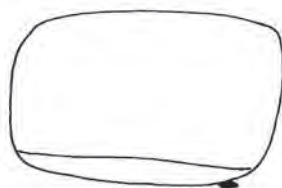
■ OSSERVA IL DISEGNO DELLA CUCINA E COLORALO.

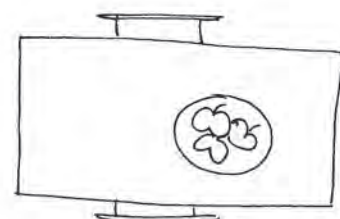


■ ECCO ALCUNI ELEMENTI DELLA CUCINA VISTI DALL'ALTO. LI RICONOSCI? SCRIVI I NOMI NEI CARTELLINI.





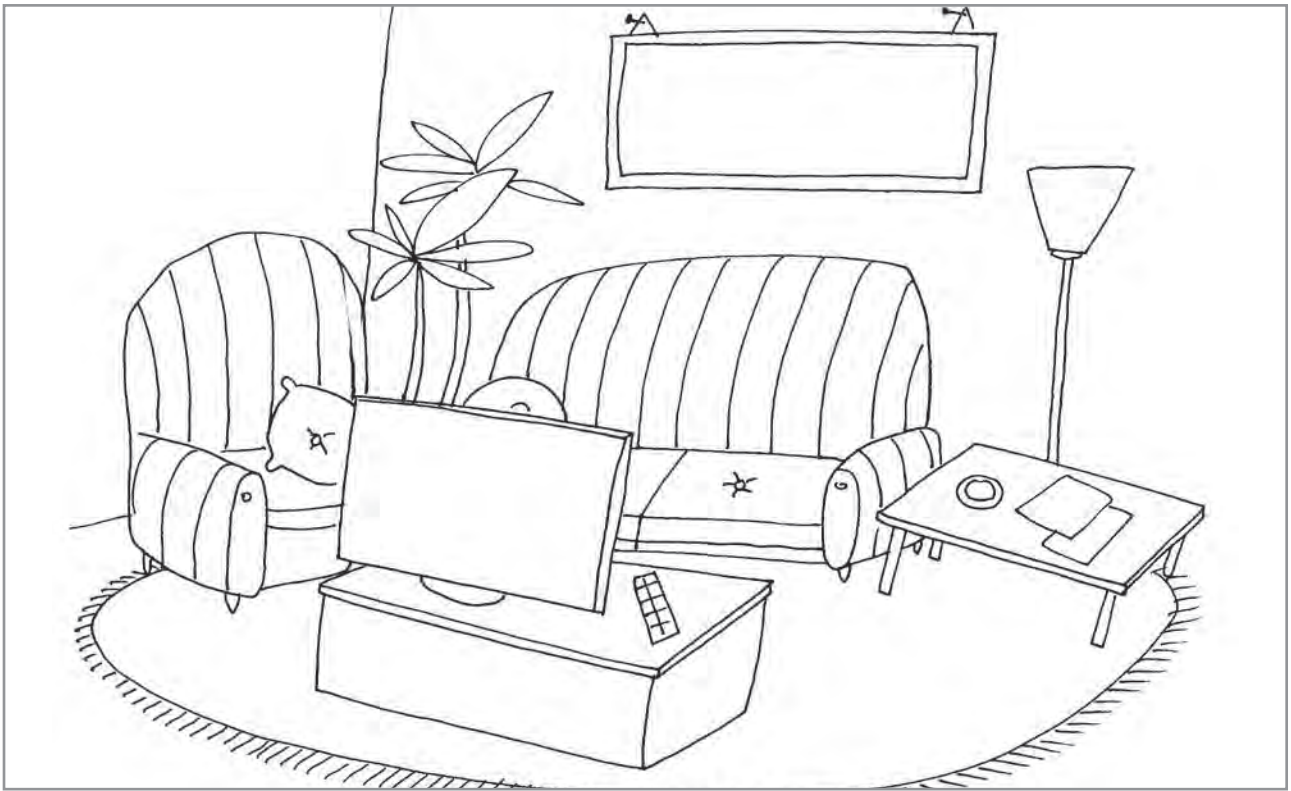




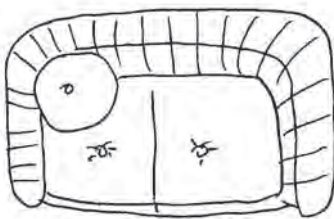
Nome Data

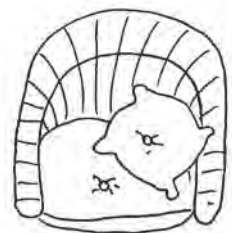
OGGETTI DALL'ALTO/3

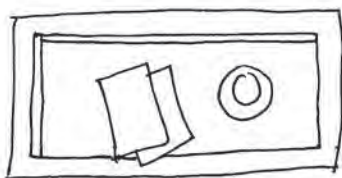
■ OSSERVA IL DISEGNO DEL SALOTTO E COLORALO.

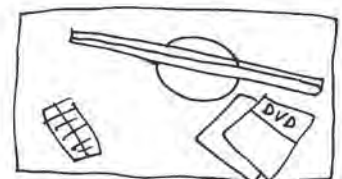


■ ECCO ALCUNI ELEMENTI DEL SALOTTO VISTI DALL'ALTO. LI RICONOSCI? SCRIVI I NOMI NEI CARTELLINI.





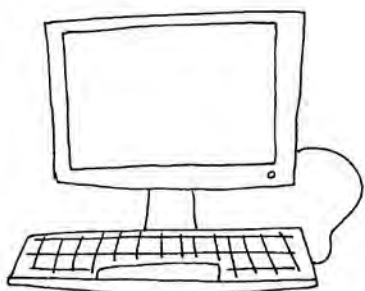




Nome Data

PUNTI DI VISTA DIVERSI

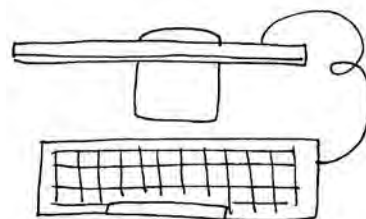
■ PER OGNI OGGETTO SCRIVI NEI CARTELLINI QUANDO È VISTO DI FRONTE, QUANDO DI FIANCO, QUANDO DALL'ALTO.



.....



di fianco



.....



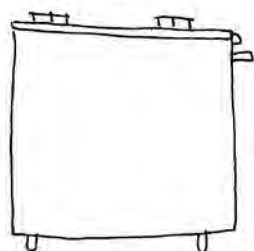
.....



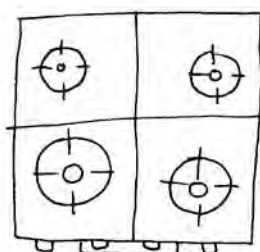
.....



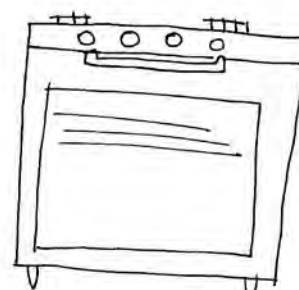
.....



.....



.....

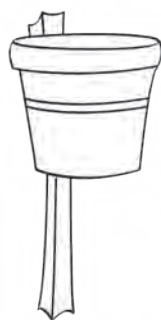


.....

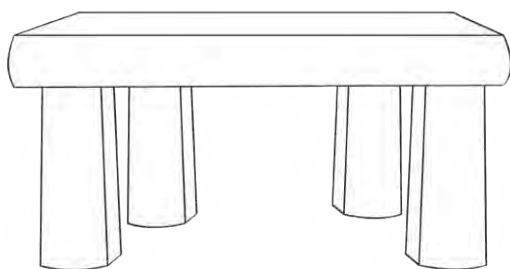
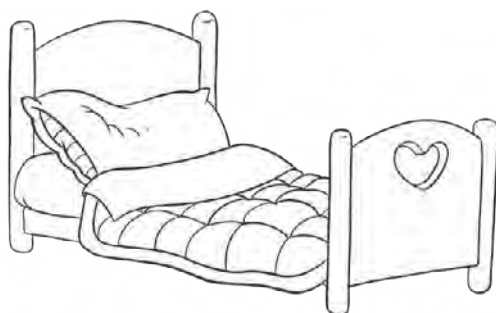
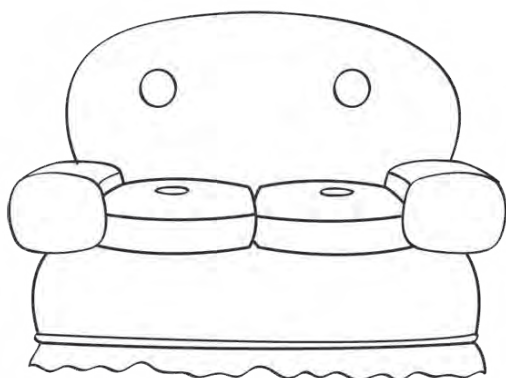
Nome Data

COME APPARIREBBERO DALL'ALTO?

■ COLORA GLI OGGETTI. COME APPARIREBBERO VISTI DALL'ALTO? ILLUSTRALI NEI RIQUADRI A DESTRA.



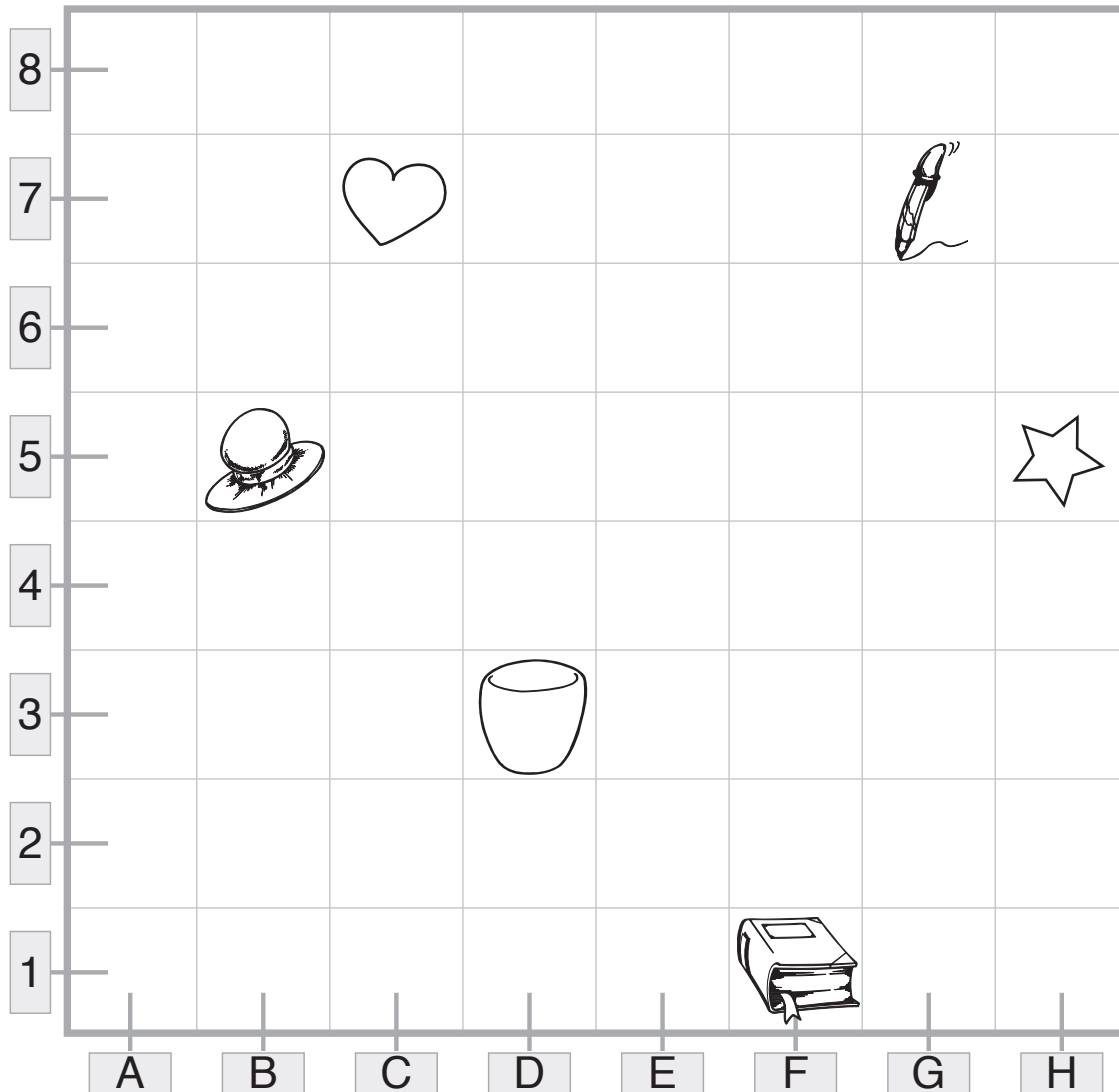
VISTI DALL'ALTO



Nome Data

LA PENNA NEL RETICOLO

■ OSSERVA LA GRIGLIA E PROLUNGA LE LINEE ORIZZONTALI E VERTICALI CHE TI PERMETTONO DI TOCCARE LE FIGURE.



■ Completa.

LA PENNA È IN

IL BICCHIERE È IN

IL LIBRO È IN

IL CAPPELLO È IN

LA STELLA È IN

IL CUORE È IN

Nome Data

DISEGNA NEL RETICOLO

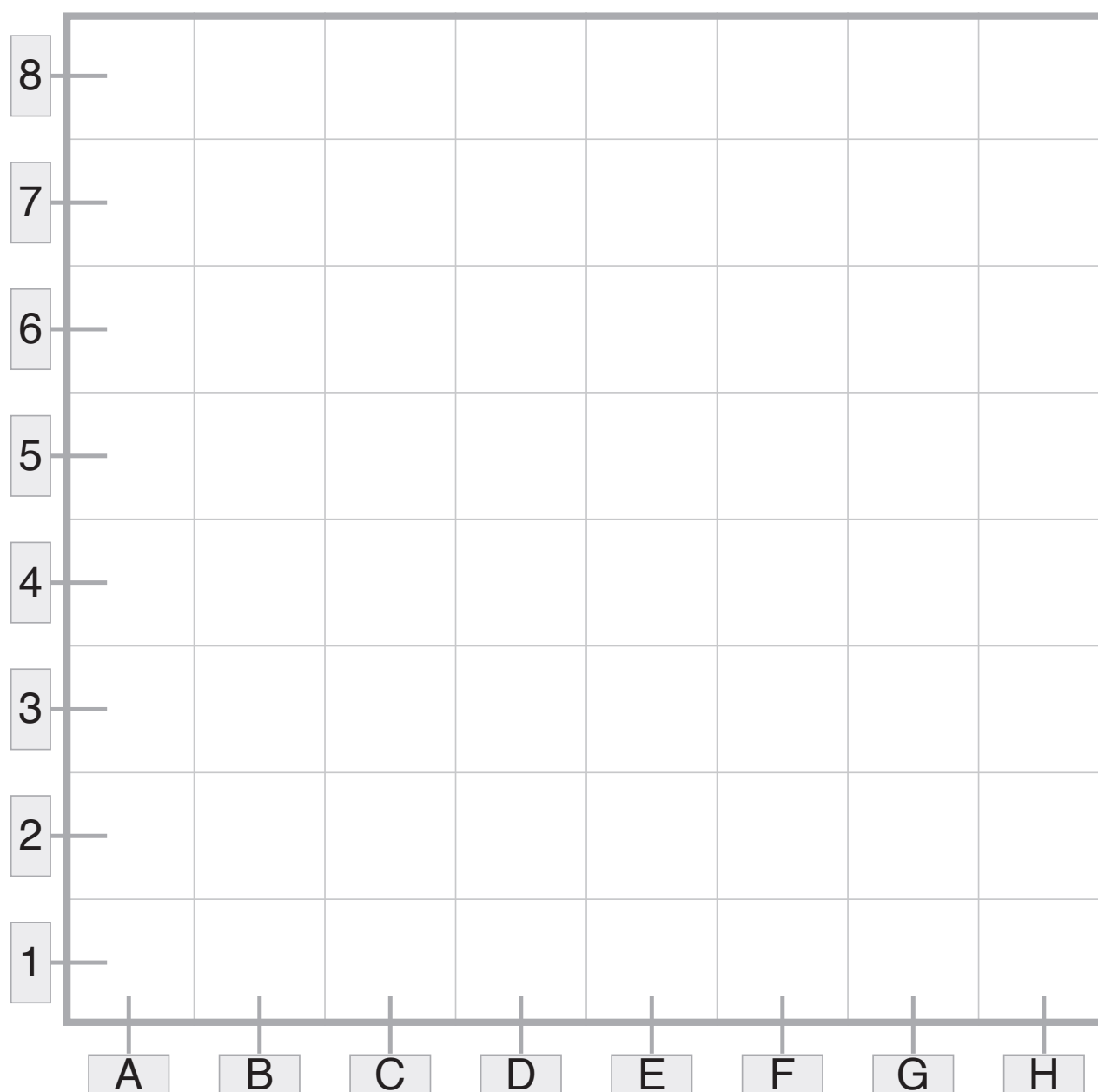
■ DISEGNA GLI OGGETTI DOPO AVER INDIVIDUATO LE CASELLE COL PROLUNGAMENTO DELLE LINEE.

UNA MELA IN B4

UN FIORE IN E2

UN FUNGO IN C6

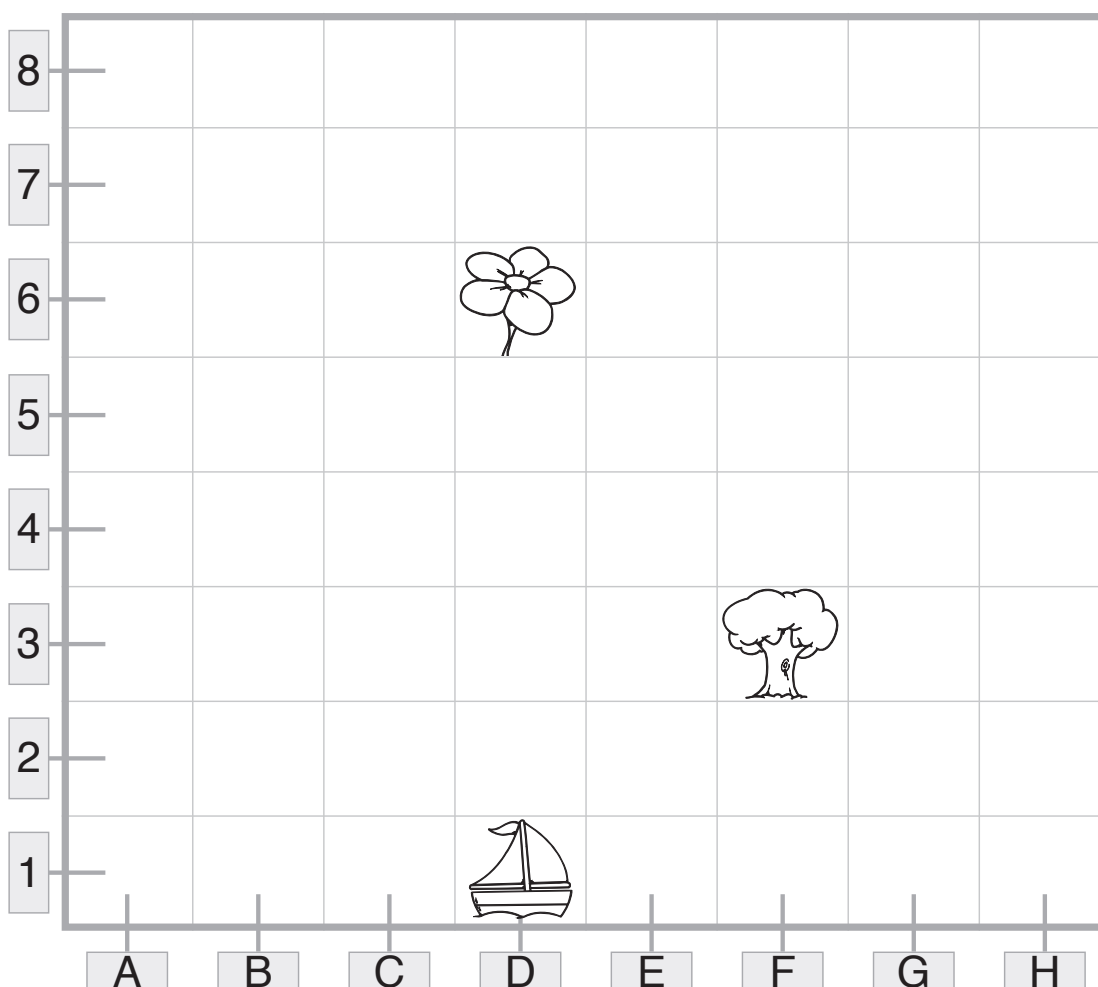
UNA FOGLIA IN A5



Nome Data

IL FIORE NEL RETICOLO

■ OSSERVA LA GRIGLIA E PROLUNGA LE LINEE ORIZZONTALI E VERTICALI CHE TI PERMETTONO DI TOCCARE LE FIGURE.



■ COMPLETA COLORANDO IL RIQUADRO GIUSTO.

PER TOCCARE IL FIORE DEVI
PROLUNGARE LE LINEE

A5 D6

PER TOCCARE L'ALBERO DEVI
PROLUNGARE LE LINEE

B4 F3

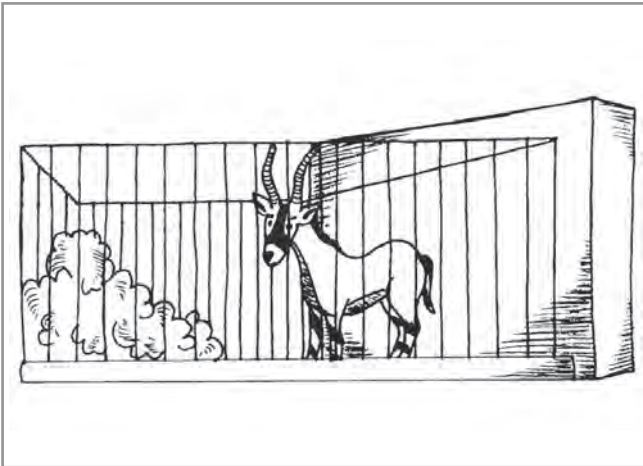
PER TOCCARE LA BARCHETTA
DEVI PROLUNGARE

D1 A1

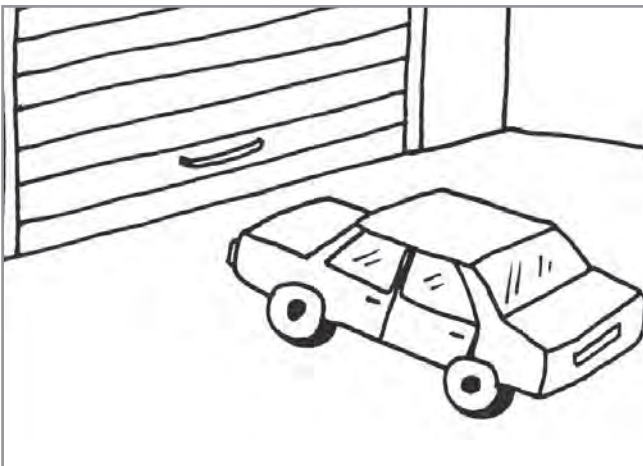
Nome Data

APERTO O CHIUSO

■ OSSERVA LE IMMAGINI E SPIEGA LE DIVERSE SITUAZIONI, CANCELLANDO LE PAROLE ERRATE COME NELL'ESEMPIO.



IL RECINTO È APERTO
CHIUSO,
PERCIÒ LO STAMBECCO
PUÒ
NON PUÒ USCIRE.



IL GARAGE È APERTO
CHIUSO,
PERCIÒ L'AUTOMOBILE
PUÒ
NON PUÒ RIENTRARE.

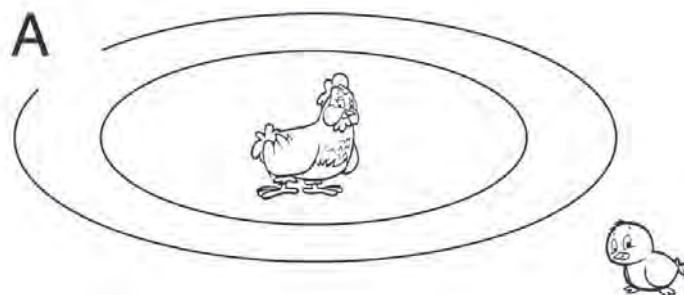


LA GABBIA È APERTA
CHIUSA,
PERCIÒ L'UCCELLINO
PUÒ
NON PUÒ VOLARE VIA.

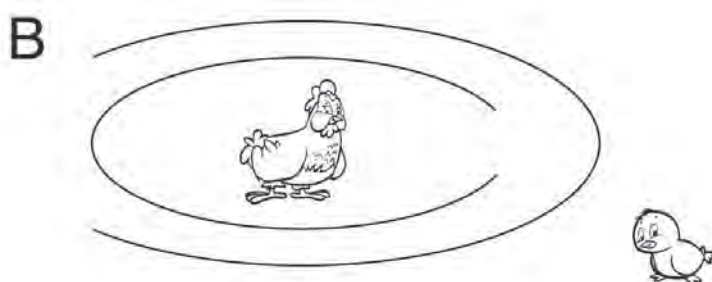
Nome Data

PUÒ O NON PUÒ?

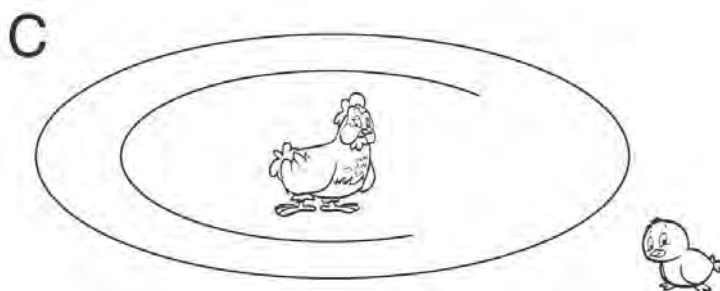
■ OSSERVA QUESTE SITUAZIONI. IN QUALI CASI IL PULCINO PUÒ RAGGIUNGERE LA GALLINA?



- IL PULCINO $\frac{\text{PUÒ}}{\text{NON PUÒ}}$ RAGGIUNGERE LA GALLINA.



- IL PULCINO $\frac{\text{PUÒ}}{\text{NON PUÒ}}$ RAGGIUNGERE LA GALLINA.



- IL PULCINO $\frac{\text{PUÒ}}{\text{NON PUÒ}}$ RAGGIUNGERE LA GALLINA.

Nome Data

Comprendere il concetto di pianta

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento: l'insegnante coinvolge gli alunni nella costruzione della pianta dell'aula; le sagome degli arredi vengono ritagliate da cartoncini colorati, in modo che i diversi tipi di arredo siano identificabili anche attraverso il colore. Ogni alunno è chiamato a sistemare sulla pianta la sagoma del proprio banco nella stessa posizione che occupa nello spazio reale. La pianta è utilizzata anche come modello da manipolare per riprodurre o leggere disposizioni differenti degli arredi dell'aula.

Materiali ♦ Cartoncino bianco di grande formato ♦ Cartoncini colorati ♦ Forbici

La pianta dell'aula

Il nostro percorso didattico sulla rappresentazione dello spazio si conclude con la costruzione della pianta dell'aula.

Procuriamoci un cartoncino di grande formato e spieghiamo agli alunni che lo utilizzeremo per rappresentare il pavimento dell'aula; ritagliamo il cartoncino, se necessario, per riprodurre la forma del perimetro dell'aula. Per dare agli alunni la possibilità di orientarsi sulla pianta e di cogliere la relazione di corrispondenza che la lega alla superficie dell'aula, sistemiamo il cartoncino a terra e segniamo su di esso i punti in cui si trovano la finestra e la porta, spiegando che vogliamo rappresentare l'aula dall'alto.

Poi guidiamo gli alunni a descrivere quali e quanti sono gli arredi presenti, stilando un elenco alla lavagna: una cattedra, un armadio, tanti banchi quanti sono gli alunni... Realizziamo rappresentazioni dall'alto di questi oggetti, ritagliando da cartoncini colorati le sagome corrispondenti ad ogni arredo: il blu per i banchi, il giallo per l'armadio, il verde per la cattedra... Ogni alunno potrebbe ritagliare la sagoma del suo banco e scrivere su di essa il proprio nome.



Quando tutto il materiale sarà pronto, costruiamo la pianta: cominciamo sistemando, sul cartoncino, la sagoma della cattedra nella posizione corrispondente a quella che occupa nello spazio reale. Motiviamo la nostra scelta, ad esempio così: «La cattedra si trova vicino alla finestra... Sulla pianta dov'è la finestra? Mettiamo la sagoma della cattedra vicino alla finestra anche sulla pianta...». Procediamo allo stesso modo per gli altri arredi, invitando ogni alunno a collocare sulla pianta la sagoma del proprio banco nella posizione giusta.

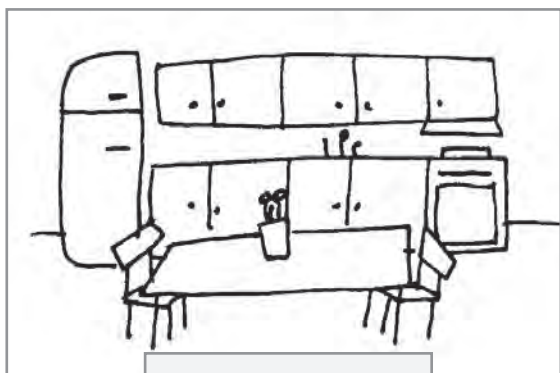
Una modalità di lavoro utile per illustrare la particolare relazione raffigurativa che intercorre fra la pianta e l'aula, è quella di spostare alcuni oggetti reali e chiedere agli alunni, a turno o in piccoli gruppi, di mostrare anche sulla pianta le nuove posizioni degli oggetti in questione, o, al contrario, creare una nuova situazione sulla pianta e chiedere agli alunni di riprodurla nello spazio reale. Gli alunni continuano nell'attività di lettura e produzione di piante operando con le schede di lavoro.



PIANTE E AMBIENTI

■ SCRIVI NEI CARTELLINI A QUALE AMBIENTE SI RIFERISCE OGNI PIANTA.

AMBIENTI



CUCINA

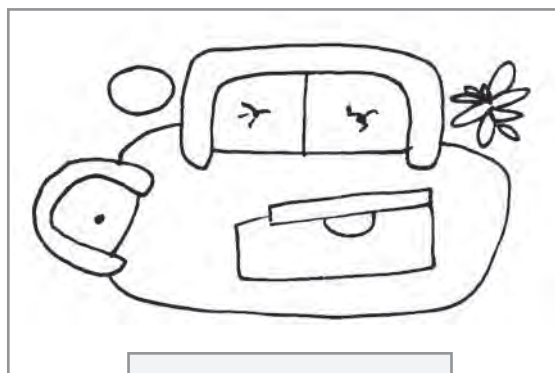


BAGNO

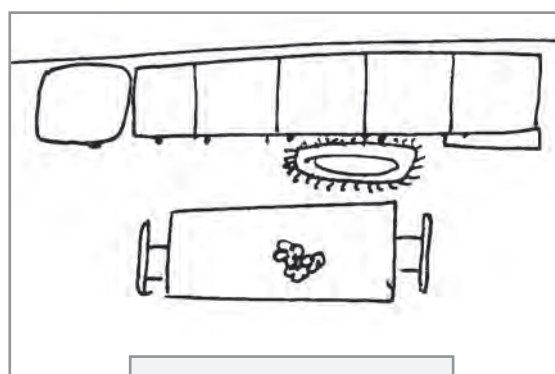


SALOTTO

PIANTE



.....



.....

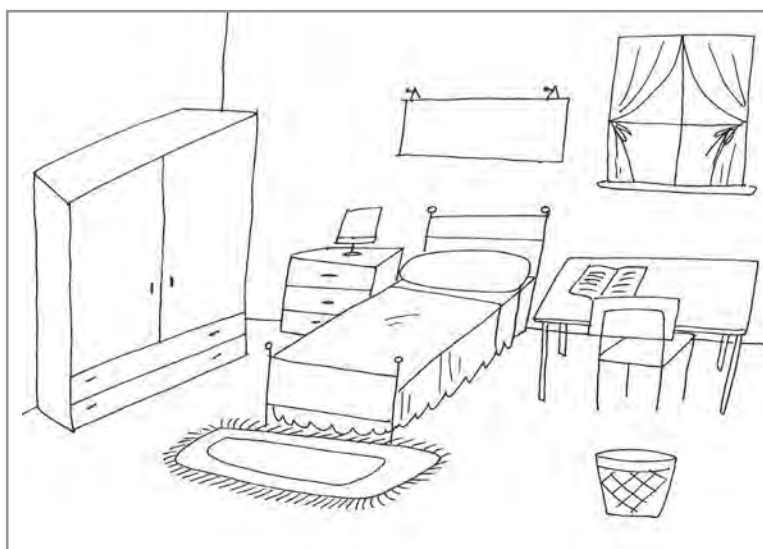


.....

Nome Data

LA CAMERA DA LETTO

■ OSSERVA LA CAMERA DA LETTO E COLORALA.



ARMADIO



LETTO



COMODINO



SCRIVANIA

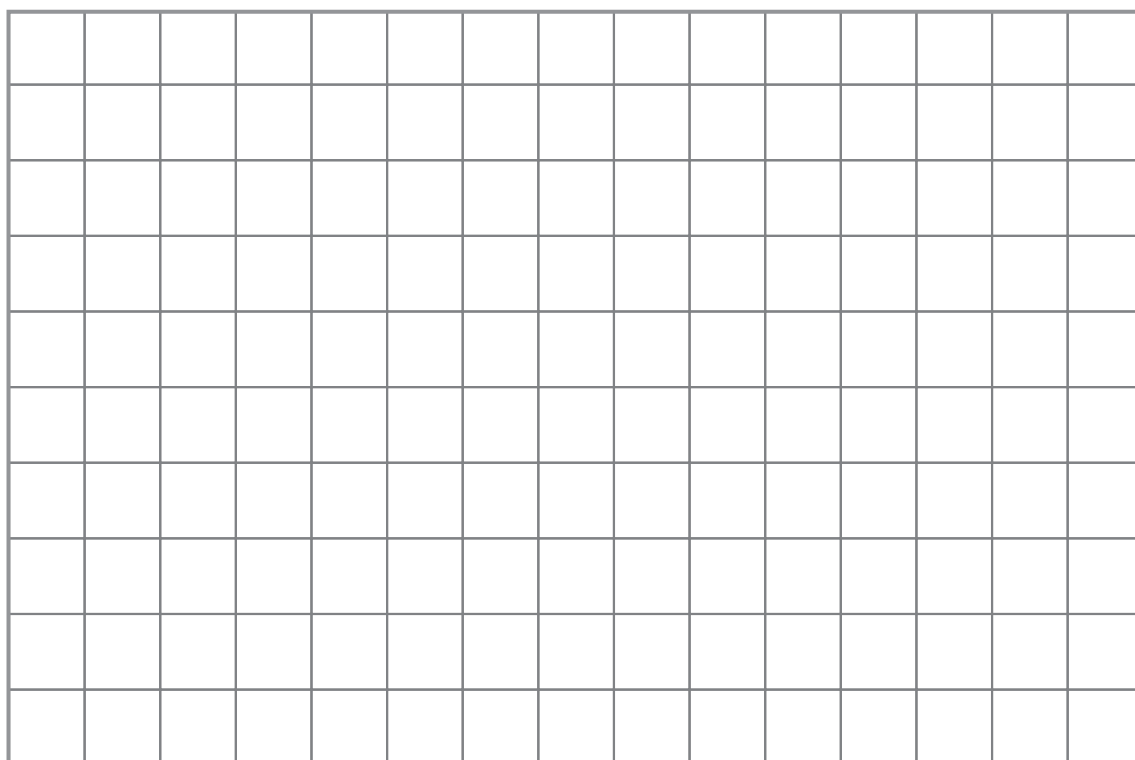


CESTINO



TAPPETO

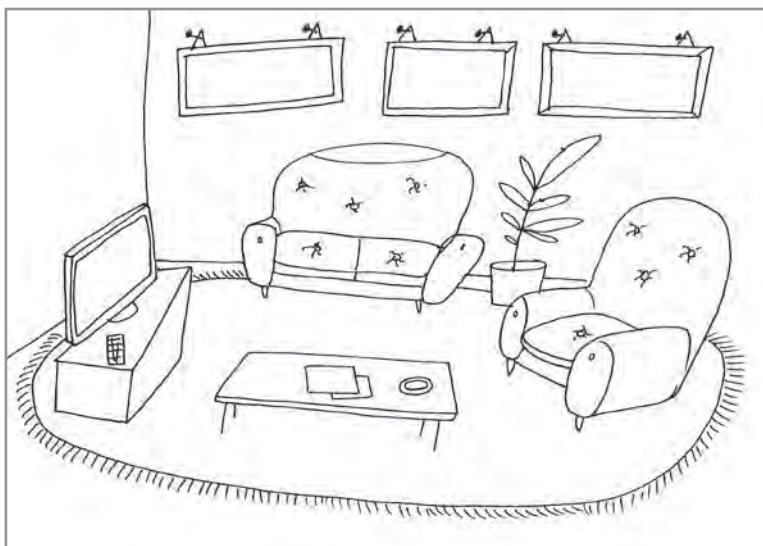
■ ORA COSTRUISCI LA PIANTA: DISEGNA NELLO SPAZIO QUADRETTATO GLI ELEMENTI DELLA CAMERA VISTI DALL'ALTO, RISPETTANDO LA LORO POSIZIONE. CONTA I QUADRETTI.



Nome Data

LA CAMERA DA LETTO

■ OSSERVA IL SALOTTO DA LETTO E COLORALA.



DIVANO



MOBILE TV



POLTRONA

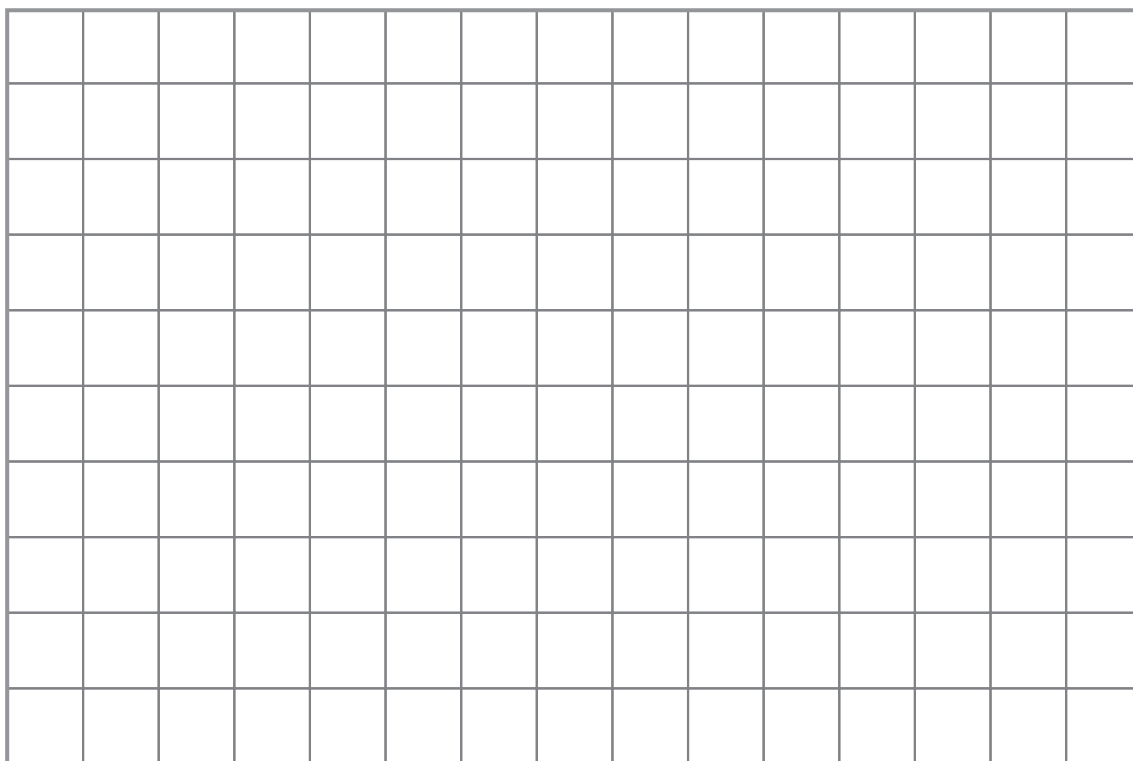


VASO



TAVOLINO

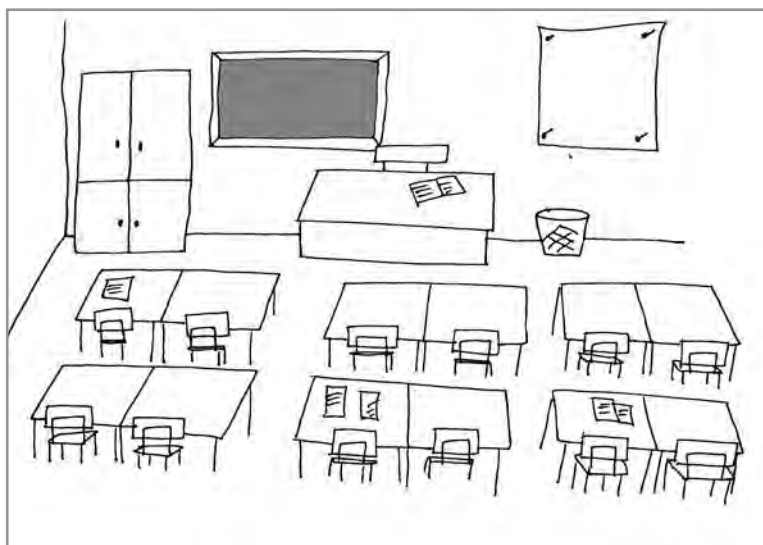
■ ORA COSTRUISCI LA PIANTA: DISEGNA NELLO SPAZIO QUADRETTATO GLI ELEMENTI DEL SALOTTO VISTI DALL'ALTO, RISPETTANDO LA LORO POSIZIONE. CONTA I QUADRETTI.

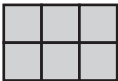


Nome Data

L'AULA

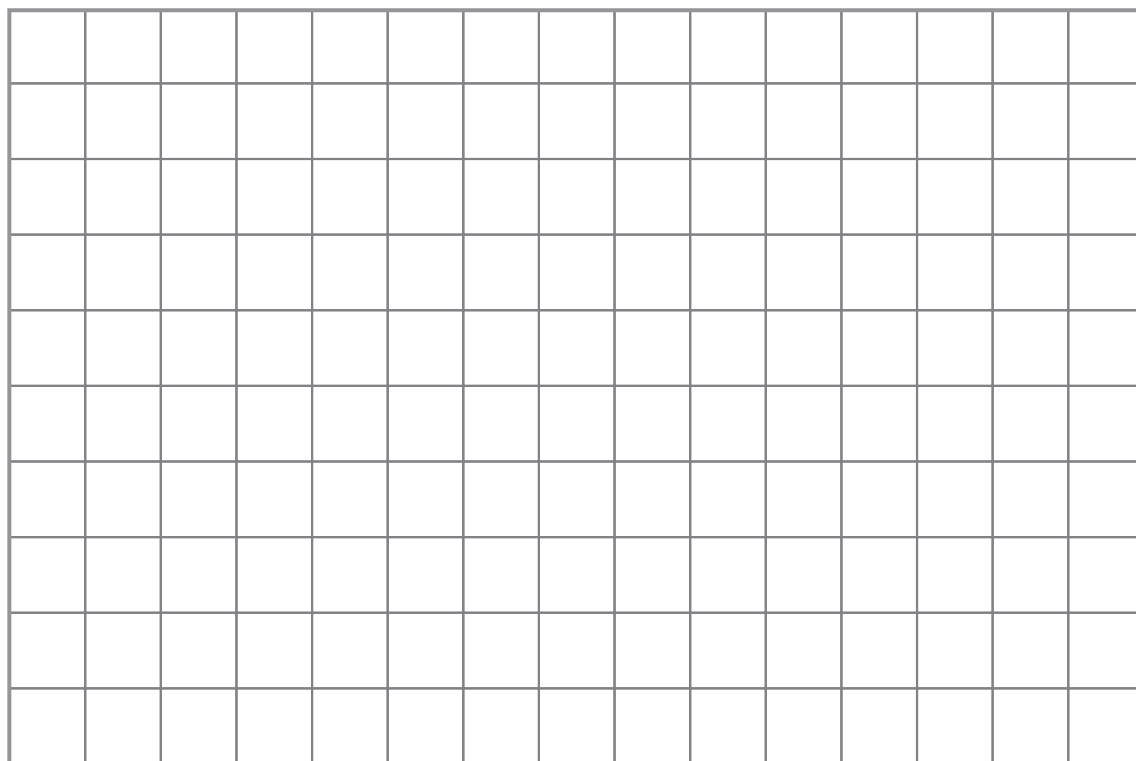
■ OSSERVA IL DISEGNO DELL'AULA E COLORALO.




 CATTEDRA
 
 BANCO


 ARMADIO

■ ORA COSTRUISCI LA PIANTA: DISEGNA NELLO SPAZIO QUADRETTATO GLI ELEMENTI DELL'AULA VISTI DALL'ALTO, RISPETTANDO LA LORO POSIZIONE. CONTA I QUADRETTI.



Nome Data

Gli spazi e le loro funzioni

Casa dolce casa

Proponiamo un gioco a squadre, per far esercitare gli alunni a distinguere i diversi ambienti domestici, associandoli alle loro funzioni e alle azioni che in genere vi si svolgono. Iniziamo considerando gli ambienti principali, come cucina, salotto, bagno e camera da letto. Poi aggiungiamo il garage, lo studio, il fondaco e così via.

Ritagliamo alcune tessere in cartoncino su cui scrivere le funzioni e le azioni associate ai vari ambienti, come in *figura A*. Ne prepariamo cinque o sei per ambiente e le mettiamo dentro un sacchetto.

Ci procuriamo le foto di ogni ambiente, le mostriamo agli alunni e le disponiamo sulla cattedra. Dividiamo la classe in due squadre e diamo il via al gioco: a turno, ogni squadra deve estrarre una tessera, leggere a voce alta l'indizio descritto e indovinare l'ambiente a cui si riferisce, mettendolo sull'immagine corrispondente. Finite le tessere nel sacchetto, vince la squadra che ha commesso meno errori.

Possiamo, poi, considerare altri ambienti e/o aggiungere altre funzioni e azioni in modo da rendere il gioco più impegnativo.

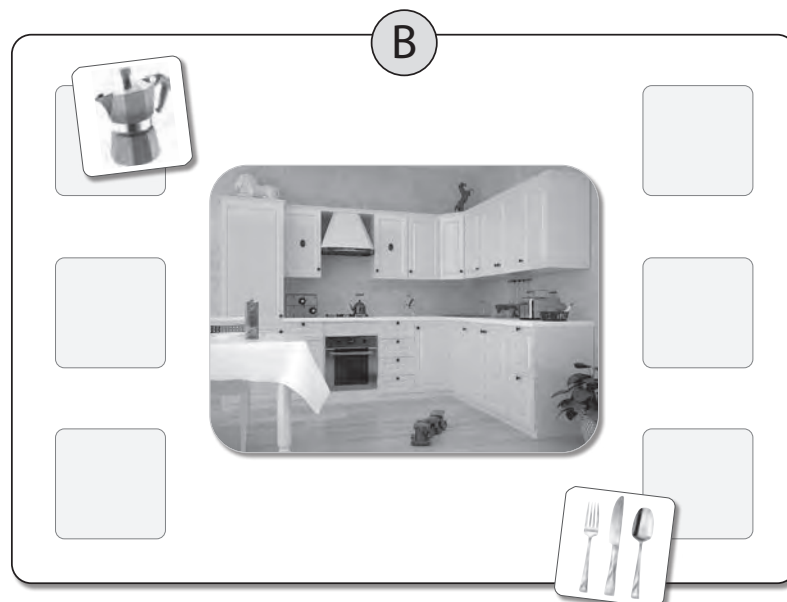


La tombola degli ambienti

Proponiamo una variante del gioco della tombola, coinvolgendo gli alunni nella preparazione delle tessere e delle pedine.

Ritagliamo dal cartoncino quattro cartelle, grandi quanto basta per potervi inserire un ambiente e sei oggetti corrispondenti. Prendiamo le immagini degli ambienti domestici utilizzate nella precedente attività e le facciamo incollare al centro delle cartelle.

Ritagliamo poi ventiquattro tesserine (3x3 cm circa) su cui far incollare le immagini relative agli oggetti dei vari ambienti. Possiamo utilizzare foto scaricate da internet. Facciamo quindi disegnare, su ogni cartella, sei quadrati della stessa grandezza delle tesserine. Otterremo un risultato simile a quello illustrato in *figura B*.



Mettiamo le tesserine dentro un sacchetto, dividiamo la classe in quattro squadre e diamo ad ognuna una cartella. Siamo così pronti per cominciare l'estrazione e procedere come nel gioco della tombola. Vince, naturalmente, la squadra che per prima completa tutta la sua cartella.

A spasso per la scuola

Per far maturare negli alunni la nozione di ambiente come sistema di relazioni e funzioni, consideriamo anche lo spazio scuola: esso appartiene al vissuto degli alunni e bene si presta ad un'osservazione diretta.

Dunque, organizziamo una visita nei vari ambienti scolastici (la palestra, la biblioteca, la mensa e così via), guidando la classe ad individuare, per ognuno, il tipo di attività svolta e la funzione, nonché le persone che lo usano e il momento in cui viene usato.

Rientrati in aula, conversiamo insieme sui dati ricavati dall'esperienza ed invitiamo gli alunni a rappresentare gli ambienti osservati. Scegliamo sei ambienti: ad esempio, l'aula, l'atrio, la biblioteca, il bagno, la mensa, la palestra. Dividiamo la classe in sei gruppi e affidiamo ad ognuno il compito di illustrare e colorare, su un foglio A3, un ambiente. Realizzati i disegni, li numeriamo da 1 a 6 e li incolliamo su di un tabellone in cartoncino.

Facciamo disporre la classe attorno al tabellone; a turno, ogni alunno deve tirare il dado e "visitare" l'ambiente corrispondente al numero del lancio.

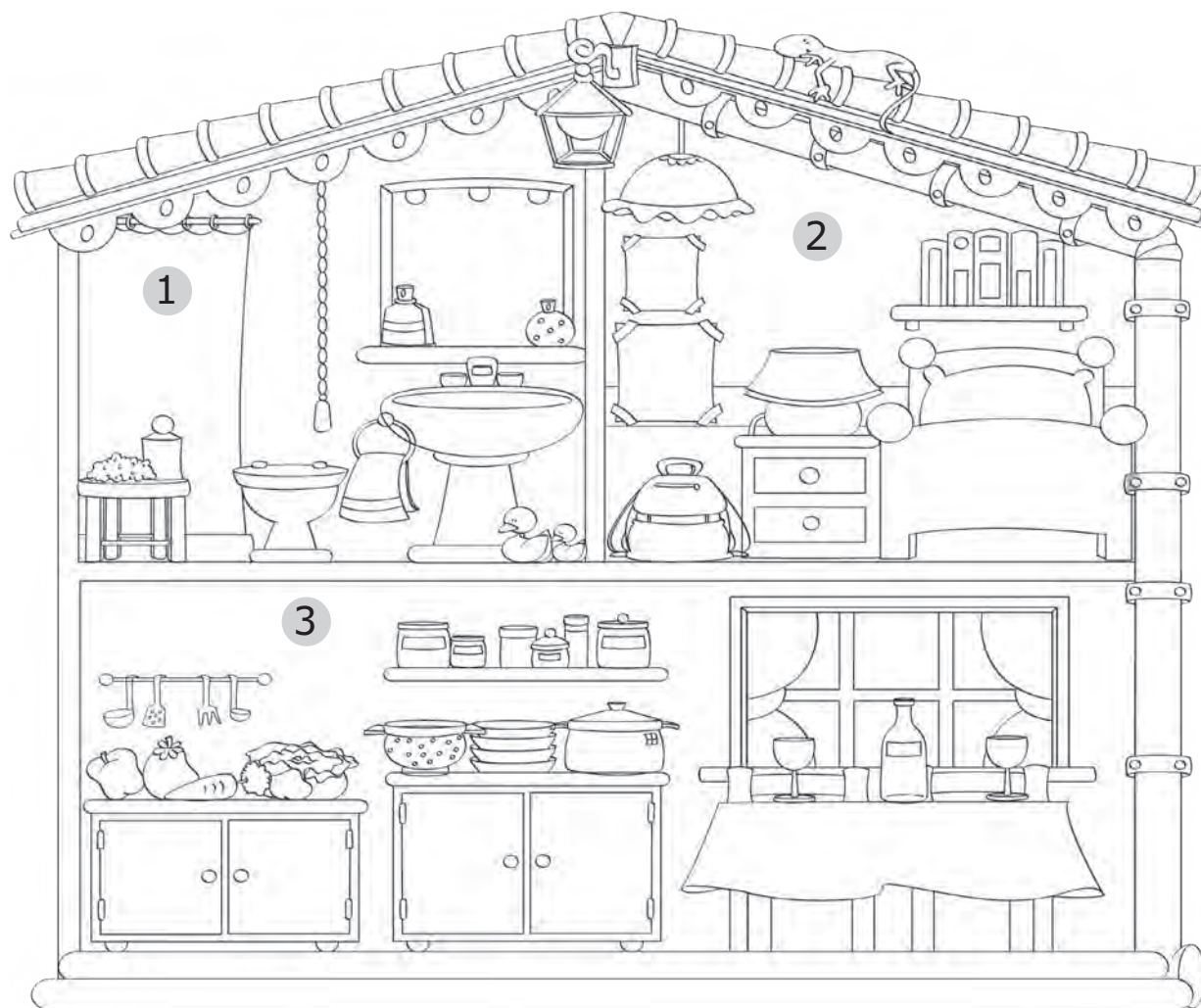
Poniamo, ad esempio, che la biblioteca è l'ambiente n. 3; se l'esito del lancio è il numero 3, l'alunno dovrà poggiare il dito sul disegno della biblioteca e descrivere una funzione o un'attività che vi si svolge («Sono in biblioteca; dunque posso prendere un libro da leggere»).

Se l'alunno procede correttamente guadagna tanti punti quanti sono quelli indicati dal lancio del dado. Se, invece, sbaglia o ripete una funzione già detta, cede la mano.

Annotiamo i punteggi su di un foglio. Vince chi, naturalmente, raggiunge il punteggio più alto.

GLI AMBIENTI DELLA CASA

■ OSSERVA E COLORA IL DISEGNO. POI SCRIVI I NOMI E LE FUNZIONI DEI TRE AMBIENTI.



1 IL SERVE PER

.....

2 LA SERVE PER

.....

3 LA SERVE PER

.....

Nome Data

AMBIENTI, OGGETTI, FUNZIONI

■ COMPLETA: SCRIVI UNA O PIÙ FUNZIONI PER OGNI AMBIENTE DOMESTICO INDICATO.

AMBIENTI	FUNZIONI
CUCINA	SERVE PER
SALOTTO	SERVE PER
CAMERA DA LETTO	SERVE PER
BAGNO	SERVE PER

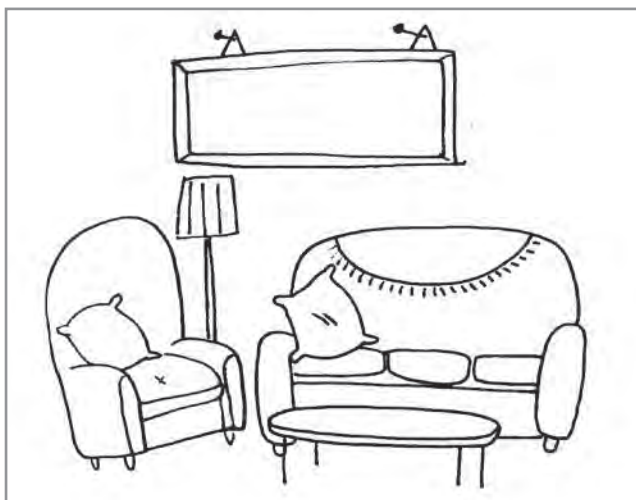
■ COMPLETA LE FRASI: PER OGNI AMBIENTE, INDICA ALMENO DUE OGGETTI.

- IN CUCINA PUOI TROVARE
.....
- NEL SALOTTO PUOI TROVARE
.....
- NELLA CAMERA DA LETTO PUOI TROVARE
.....
- IN BAGNO PUOI TROVARE
.....

Nome Data

DAL SALOTTO AL GARAGE

■ SCRIVI CHE COSA SI PUÒ FARE IN OGNI AMBIENTE.



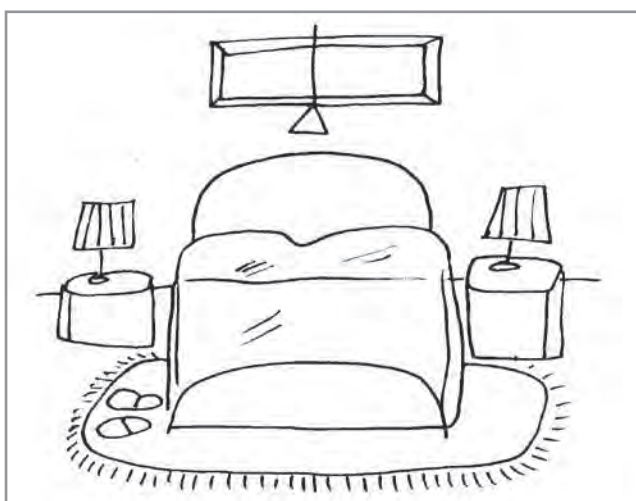
.....

.....

.....

.....

.....



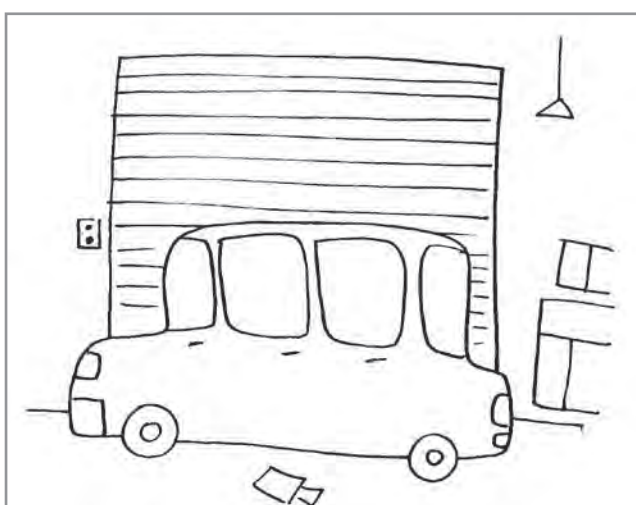
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

Nome Data

CHE AMBIENTE È?

■ LEGGI LE INFORMAZIONI, INDOVINA GLI AMBIENTI E DISEGNALI.

È IL LUOGO IN CUI SI CUCINA, SI MANGIA E SI CONSERVANO I CIBI. CHE AMBIENTE È? DISEGNALO.



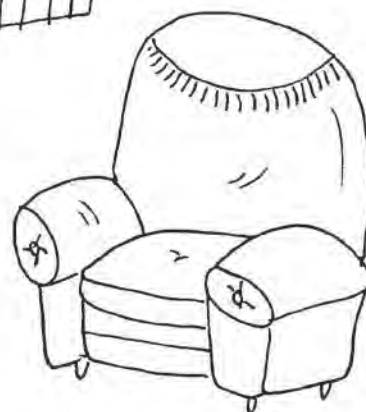
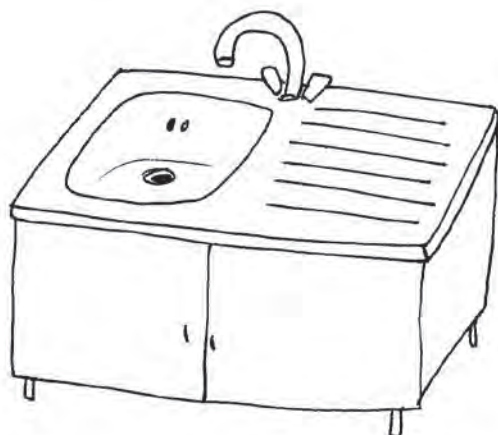
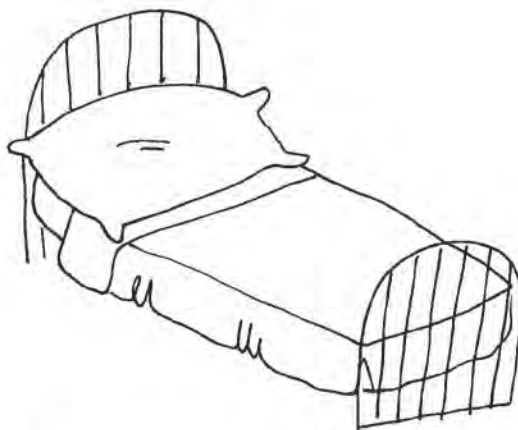
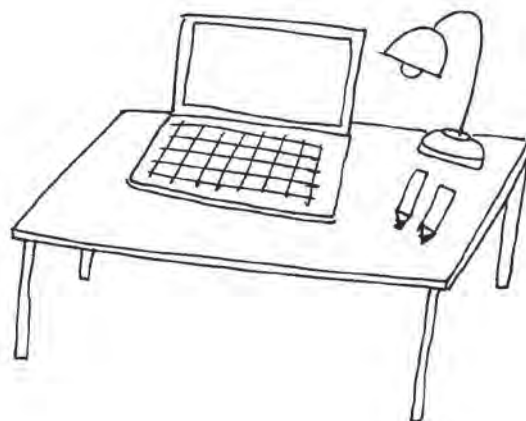
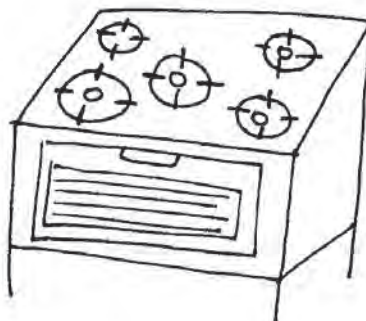
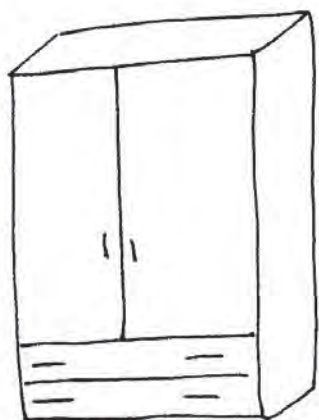
È IL LUOGO DOVE DORMI E GIOCHI. CHE AMBIENTE È? DISEGNALO.



Nome Data

IN CUCINA...

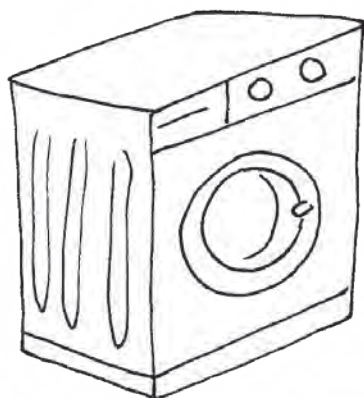
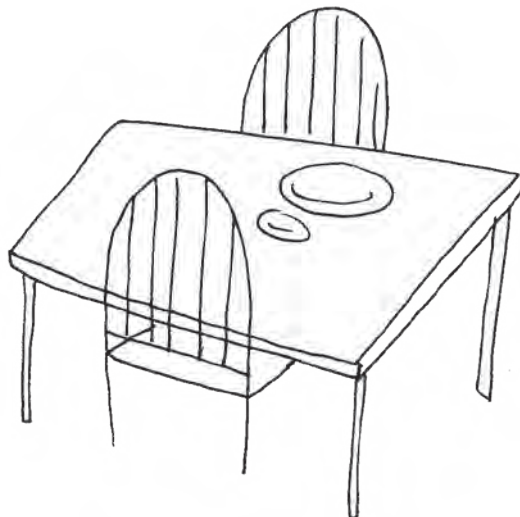
■ COLORA SOLO GLI OGGETTI CHE SI TROVANO IN CUCINA.



Nome Data

IN BAGNO...

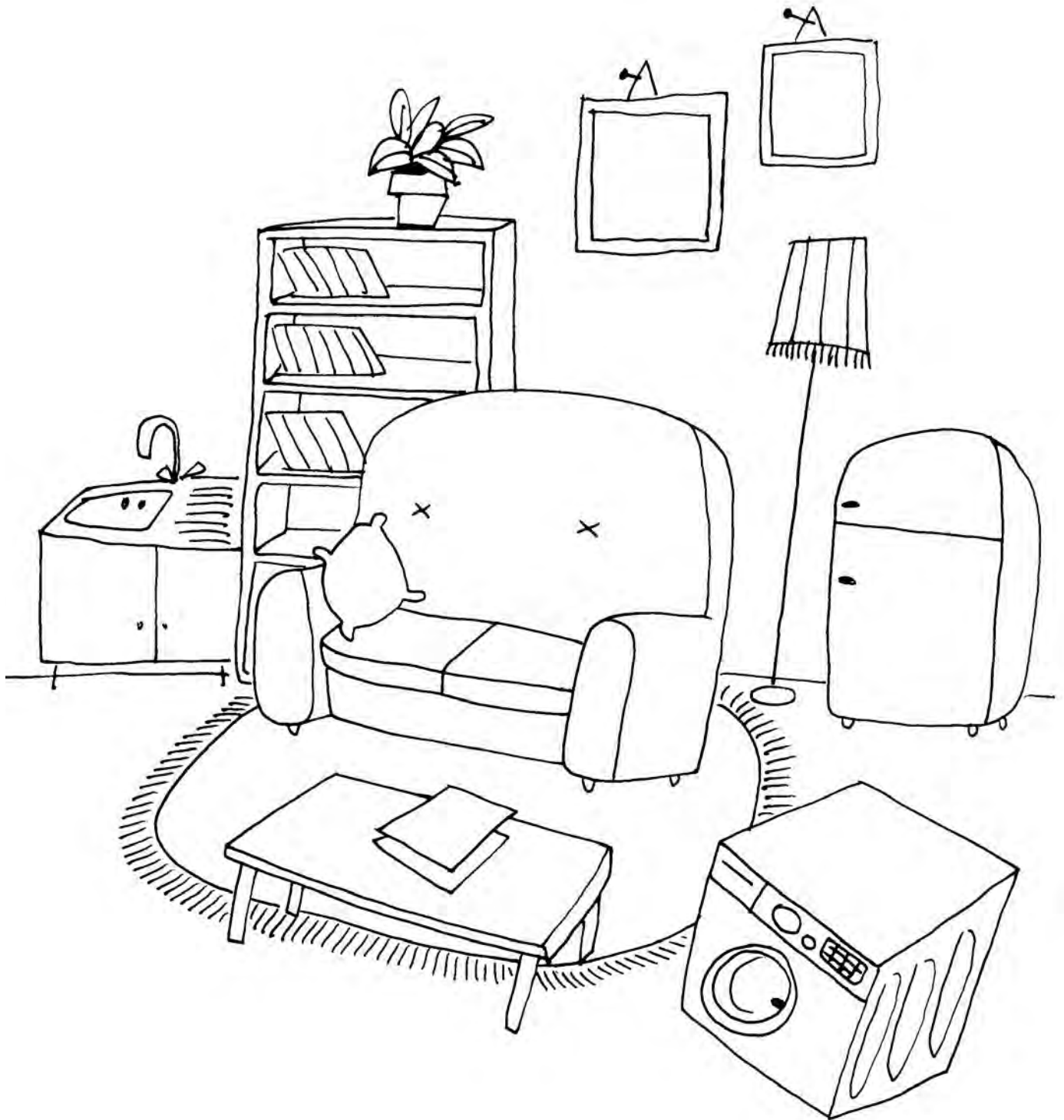
■ COLORA SOLO GLI OGGETTI CHE SI TROVANO IN BAGNO.



Nome Data

UNO STRANO SALOTTO

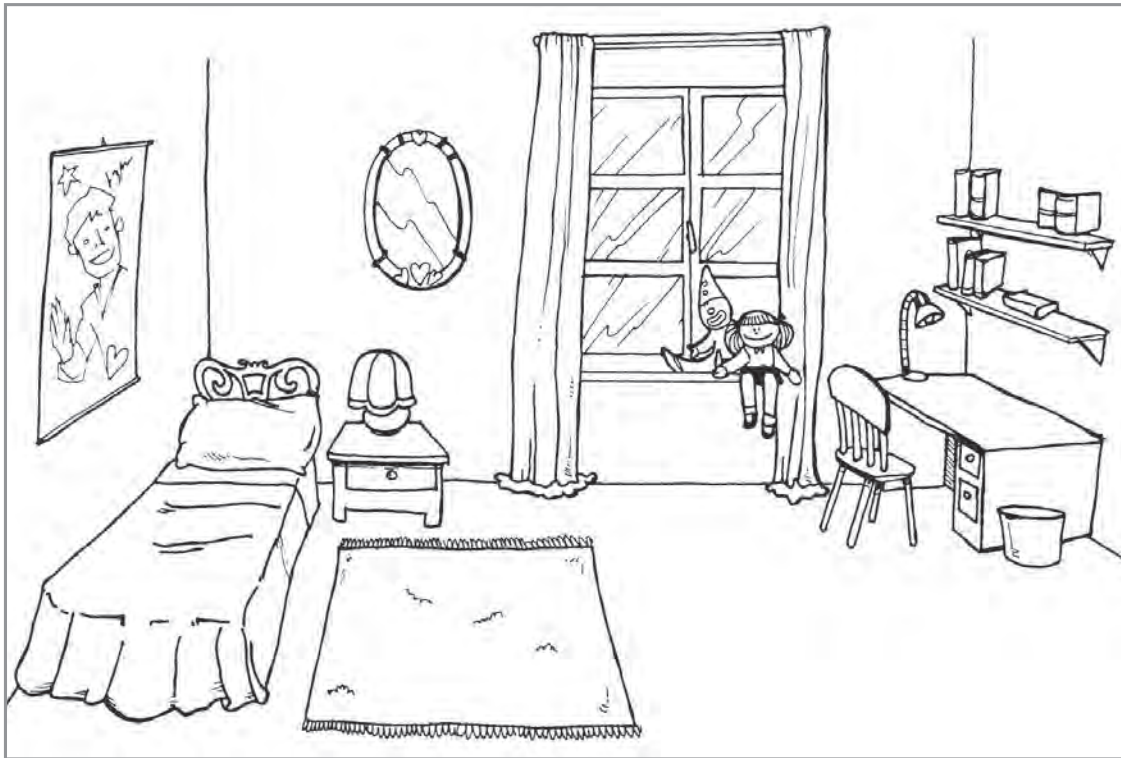
■ OSSERVA BENE QUESTO SALOTTO E CERCHIA GLI ELEMENTI INTRUSI.



Nome Data

LA CAMERA DI SABRINA

■ OSSERVA E COLORA LA CAMERETTA DI SABRINA.



■ RISPONDI.

QUALI OGGETTI DELLA CAMERA DI SABRINA STANNO
ANCHE NELLA TUA CAMERA?

.....

.....

QUALI SONO, INVECE, GLI OGGETTI DELLA CAMERA
DI SABRINA CHE NON STANNO NELLA TUA CAMERA?

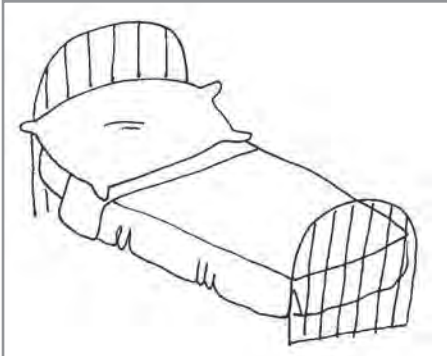
.....

.....

Nome Data

DAL LETTO ALLA SCRIVANIA

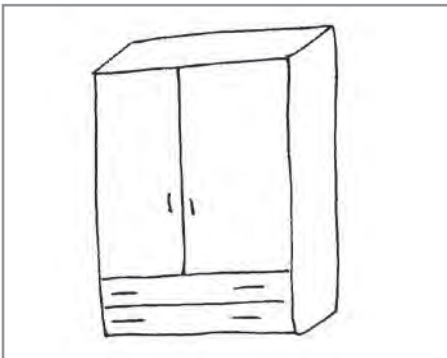
■ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA.



È UN

SERVE PER

SI TROVA



È UN

SERVE PER

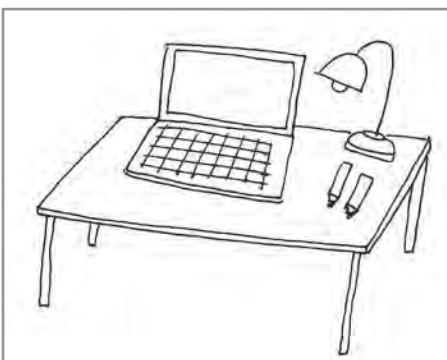
SI TROVA



È UN

SERVE PER

SI TROVA



È UNA

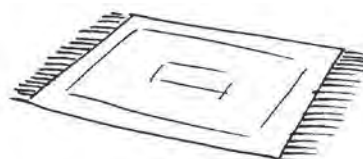
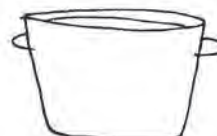
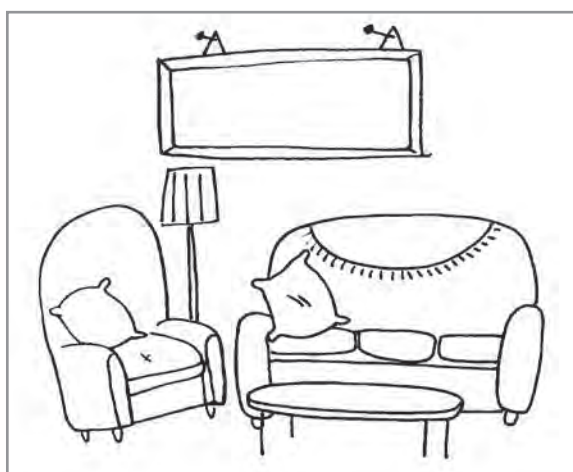
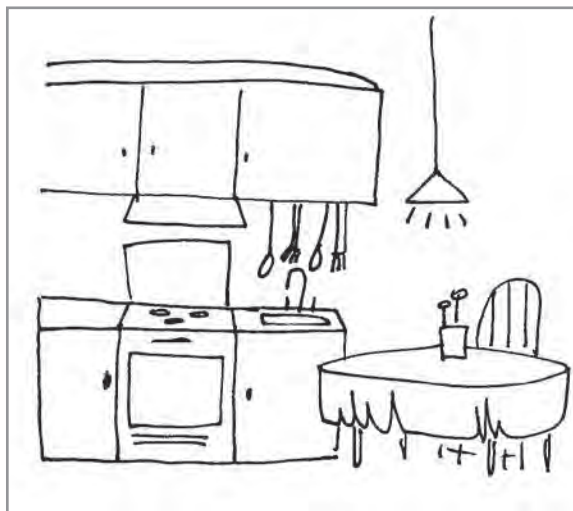
SERVE PER

SI TROVA

Nome Data

OGGETTI E AMBIENTI

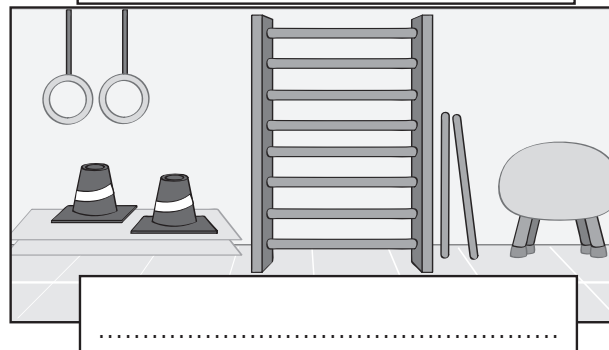
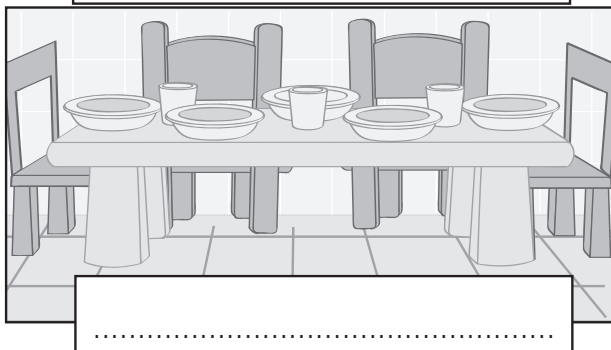
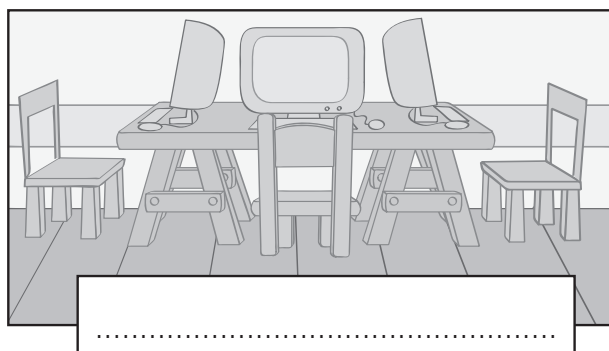
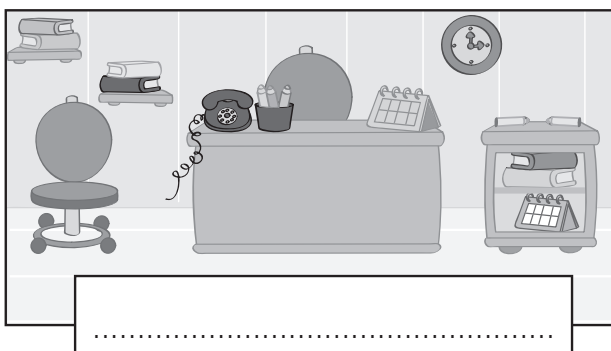
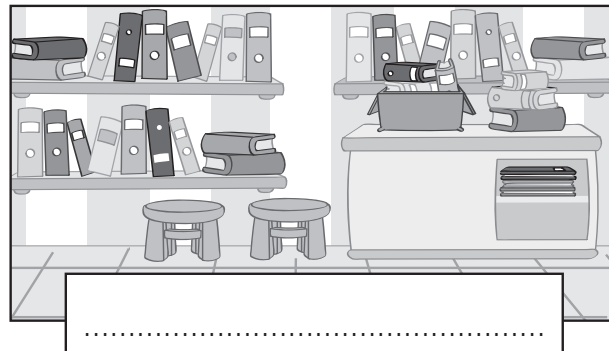
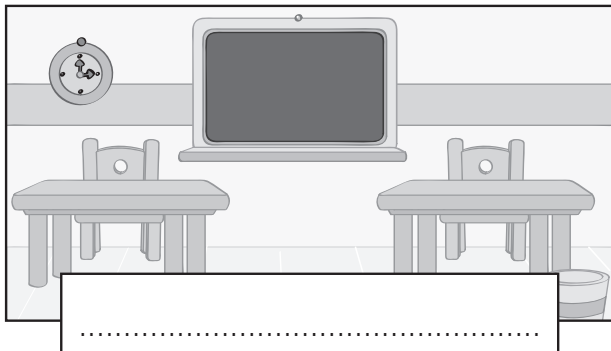
■ COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI OGGETTO AL SUO AMBIENTE.



Nome Data

GLI SPAZI DELLA SCUOLA

■ OSSERVA E SCRIVI NEI CARTELLINI I NOMI DEGLI AMBIENTI DELLA SCUOLA.



■ SCRIVI A COSA SERVONO I VARI AMBIENTI.

AULA

BIBLIOTECA

SEGRETERIA

MENSA

AULA DI INFORMATICA

PALESTRA

Nome Data

LA MIA SCUOLA

■ DISEGNA LA TUA SCUOLA E RISPONDI.



• CI SONO TANTE AULE NELLA TUA SCUOLA?

• A COSA SERVONO?

.....

• C'È LA MENSA?

• A COSA SERVE?

.....

• C'È LA PALESTRA?

• A COSA SERVE?

.....

• QUALI ALTRI AMBIENTI CI SONO NELLA TUA
SCUOLA?

.....

Nome Data

NELLA MIA SCUOLA

■ SCRIVI IL NOME DI QUATTRO AMBIENTI DELLA TUA SCUOLA ED INDICANE LA FUNZIONE.

AMBIENTI	FUNZIONI
.....	SERVE PER
.....	SERVE PER
.....	SERVE PER
.....	SERVE PER

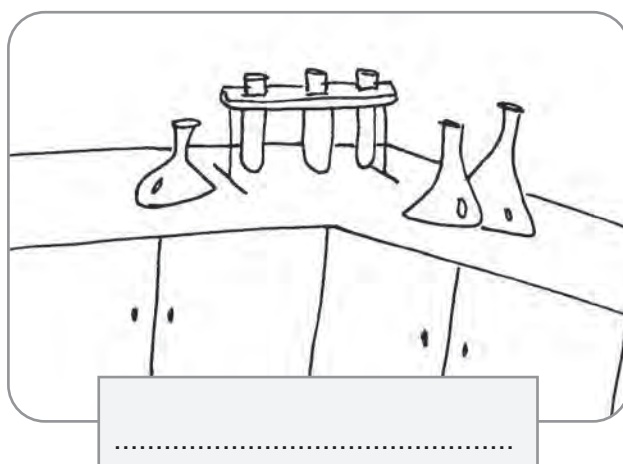
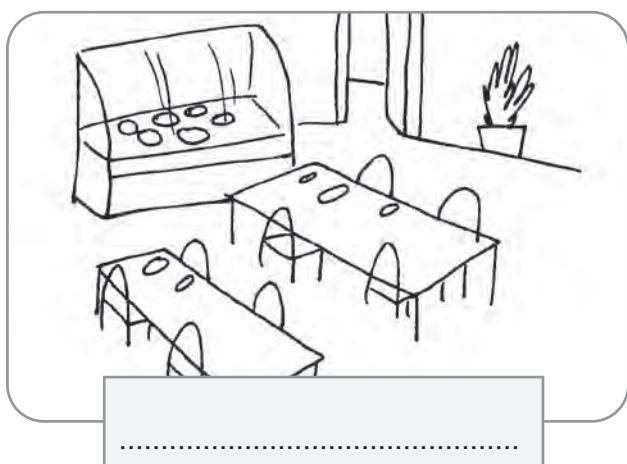
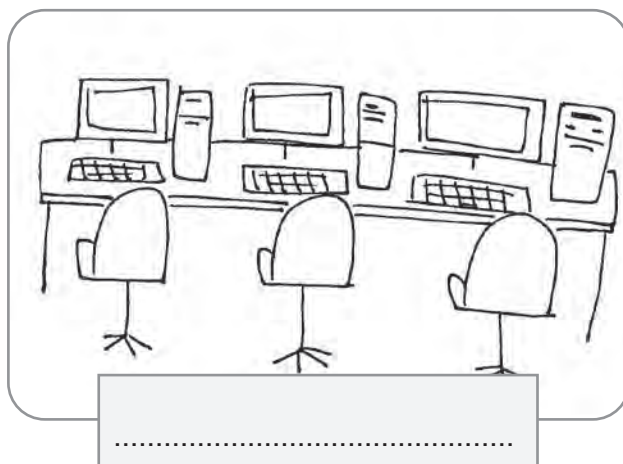
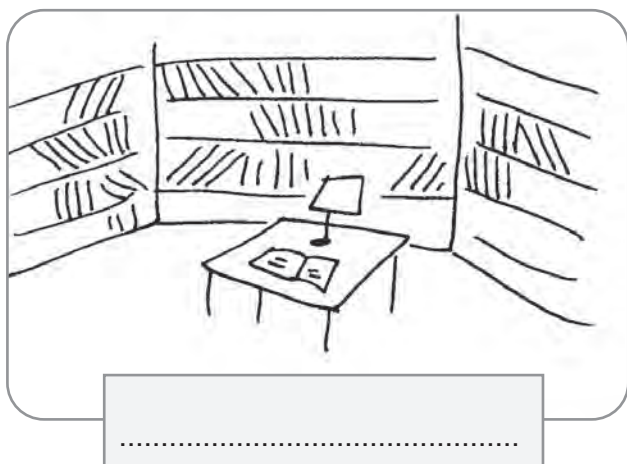
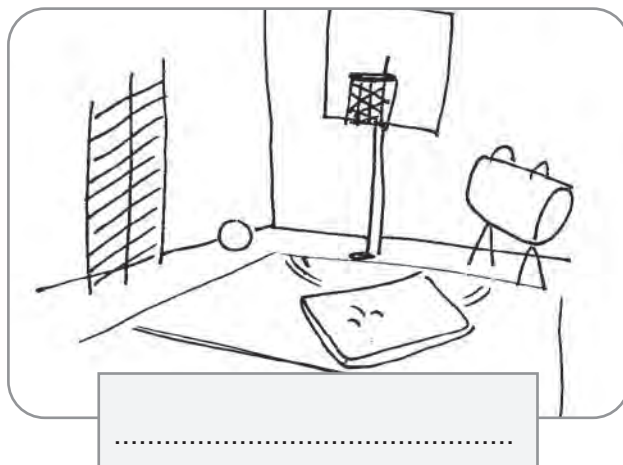
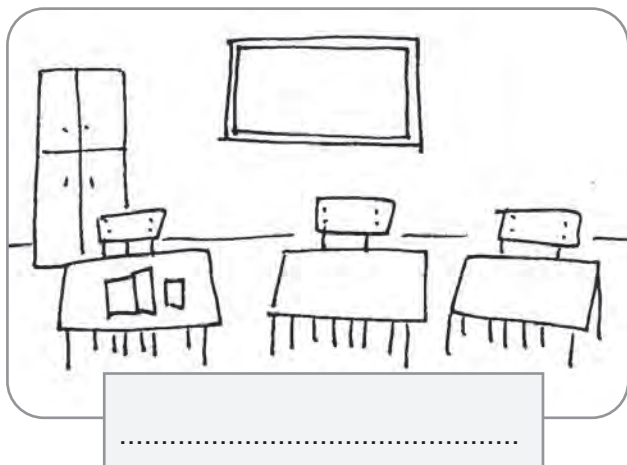
■ COMPLETA LE FRASI: PER OGNI AMBIENTE, INDICA ALMENO DUE OGGETTI.

- NELL'AULA CI SONO
.....
- NELLA PALESTRA CI SONO
.....
- NELL'ATRIO CI SONO
.....
- NEI BAGNI CI SONO
.....

Nome Data

LA SCUOLA

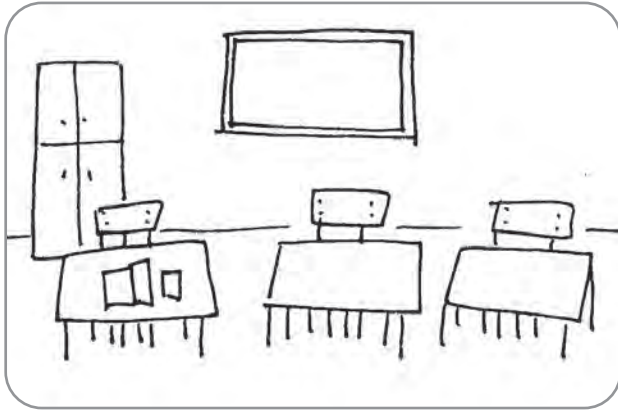
■ SCRIVI IL NOME DI OGNI AMBIENTE NEI CARTELLINI.



Nome Data

TUTTI A SCUOLA

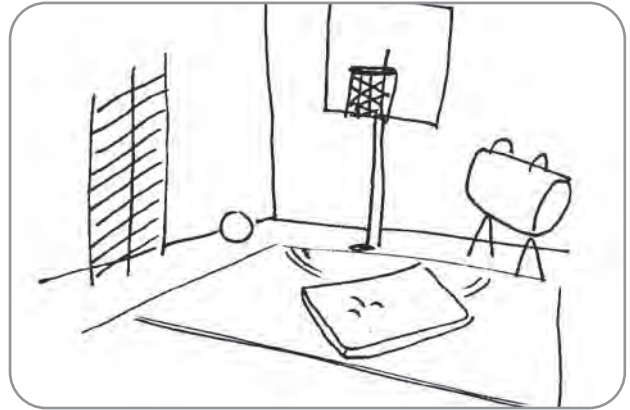
■ SCRIVI COSA FAI IN OGNUNO DEGLI AMBIENTI RAFFIGURATI.



.....

.....

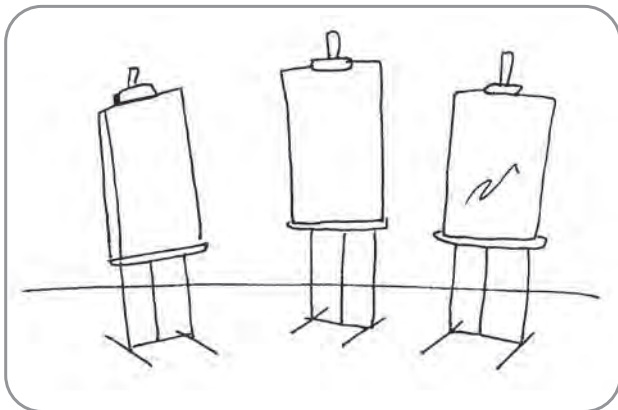
.....



.....

.....

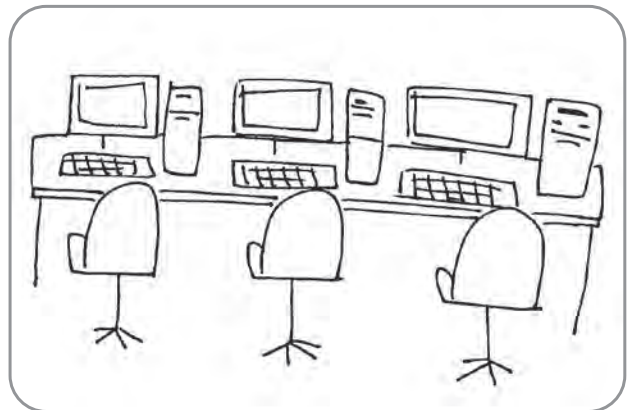
.....



.....

.....

.....



.....

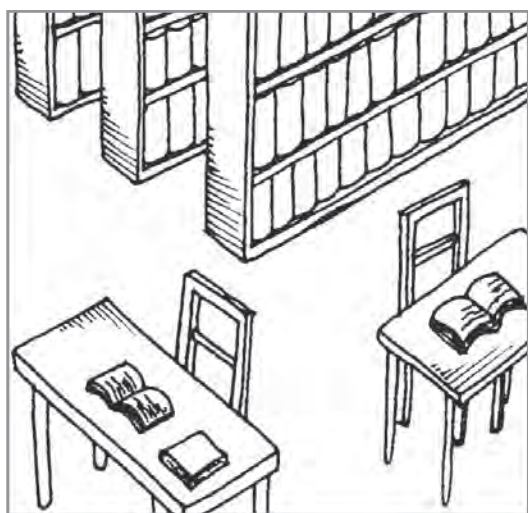
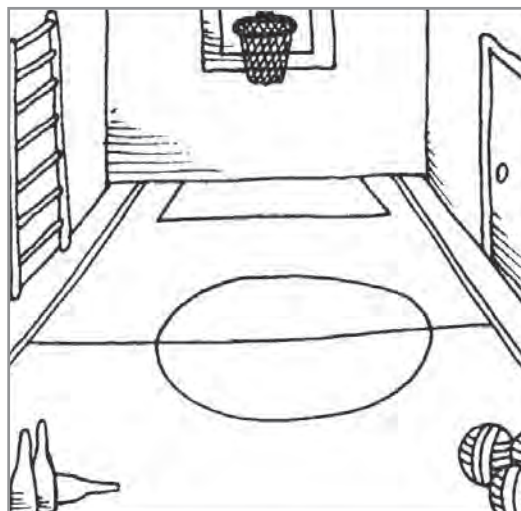
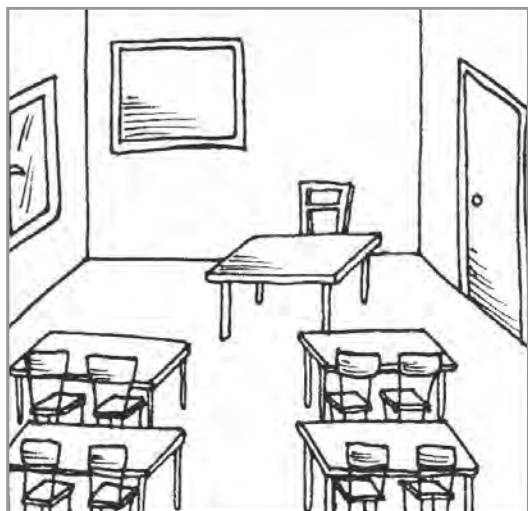
.....

.....

Nome Data

A SCUOLA

■ COLORA LO SPAZIO CHE PREFERISCI TRA QUELLI CHE SI TROVANO ALL'INTERNO DELLA TUA SCUOLA.



■ RISPONDI.

PERCHÉ PREFERISCI LO SPAZIO CHE HAI COLORATO?

.....

.....

.....

Nome Data

LA MIA SCUOLA FANTASTICA

■ DISEGNA LA TUA SCUOLA FANTASTICA E POI DESCRIVILA A PAROLE.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

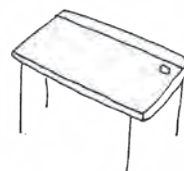
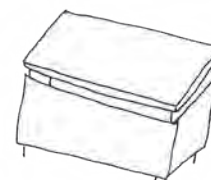
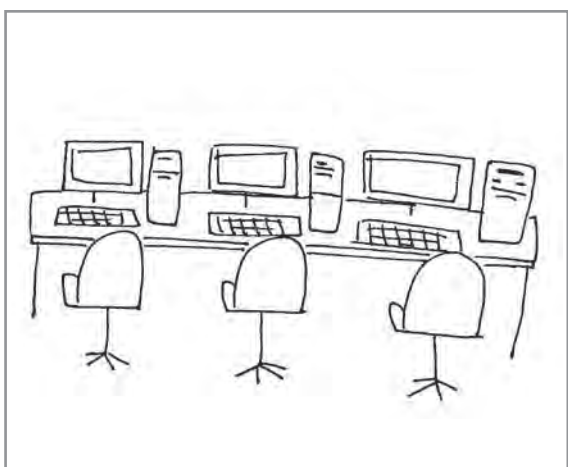
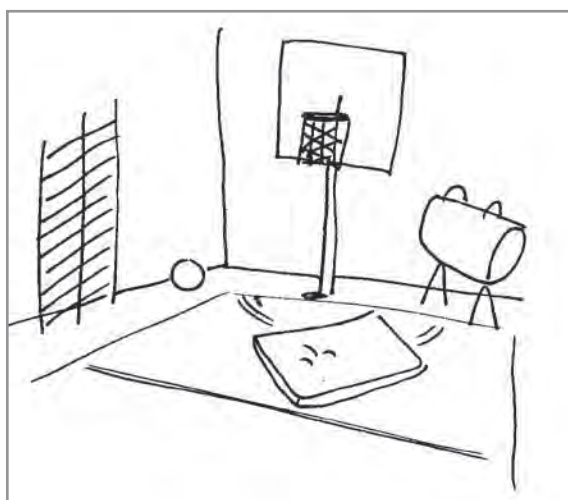
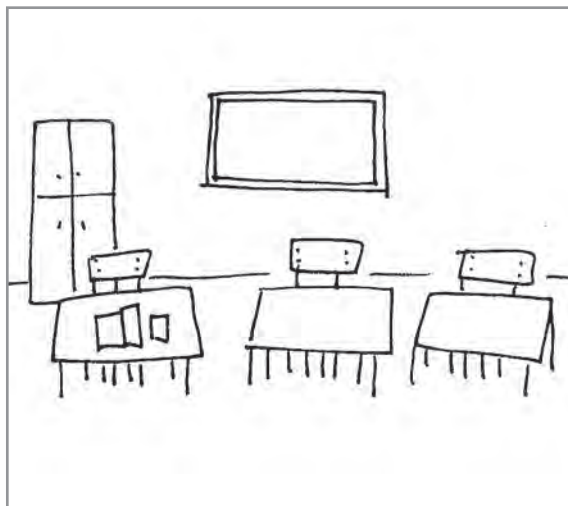
.....

.....

Nome Data

GLI OGGETTI DELLA SCUOLA

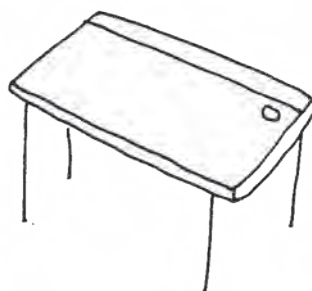
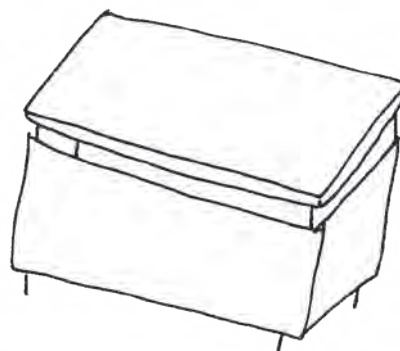
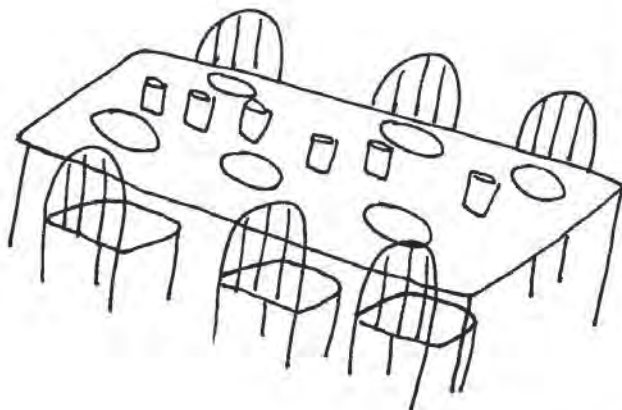
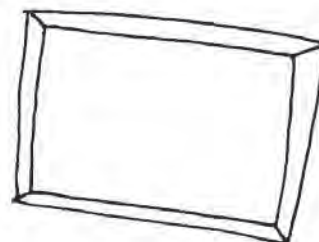
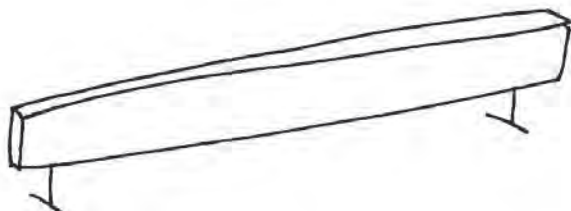
■ COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI OGGETTO AL SUO AMBIENTE.



Nome Data

GLI OGGETTI DELLA SCUOLA

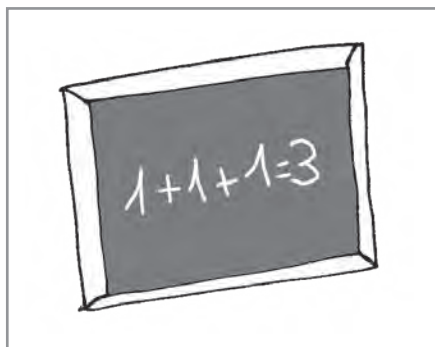
■ COLORA SOLO GLI OGGETTI CHE STANNO NELL'AULA.



Nome Data

CHE COS'È? A COSA SERVE?

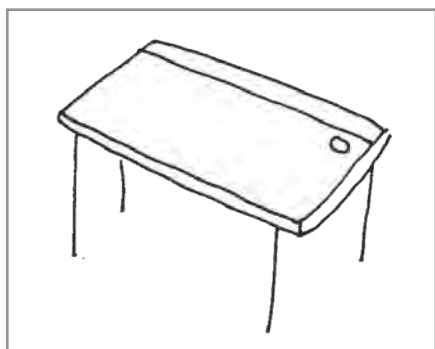
■ PER OGNI OGGETTO SCRIVI CHE COS'È, DOVE SI TROVA E A COSA SERVE.



CHE COS'È?

DOVE SI TROVA?

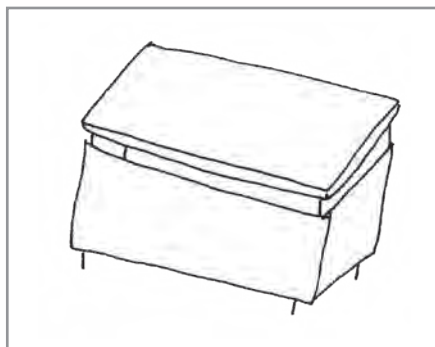
A COSA SERVE?



CHE COS'È?

DOVE SI TROVA?

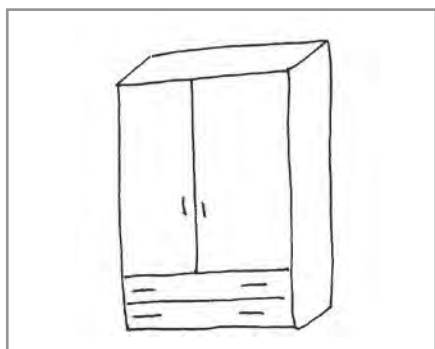
A COSA SERVE?



CHE COS'È?

DOVE SI TROVA?

A COSA SERVE?



CHE COS'È?

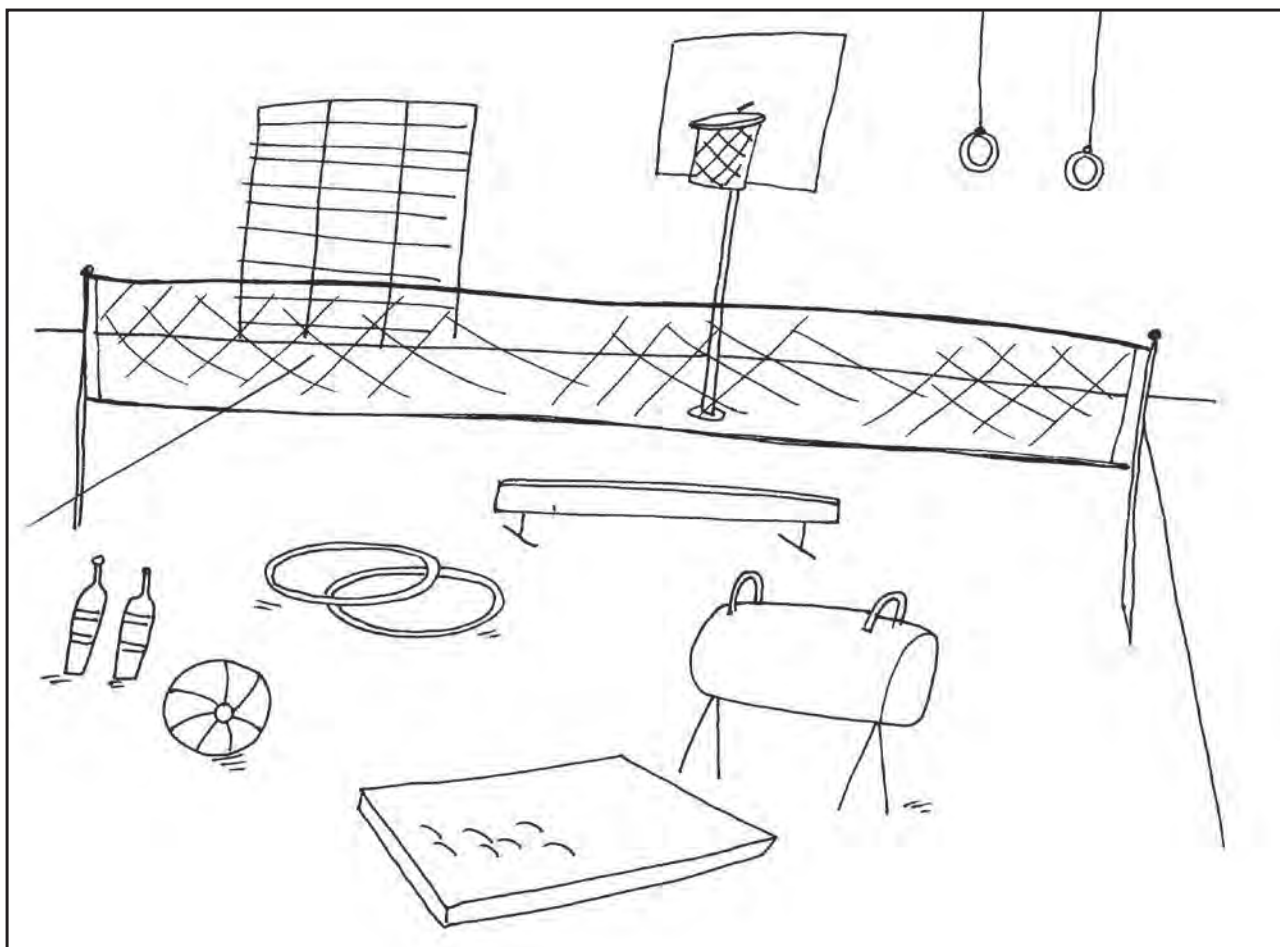
DOVE SI TROVA?

A COSA SERVE?

Nome Data

CHE AMBIENTE È?

■ OSSERVA IL DISEGNO E COLORALO.



■ COMPLETA.

CHE AMBIENTE È

QUALI OGGETTI RICONOSCI?

.....

.....

.....

.....

Nome Data

I percorsi

Caccia al tesoro

Stimoliamo la capacità di orientamento nello spazio organizzando una *Caccia al tesoro*, che impegna gli alunni ad eseguire un percorso secondo alcune indicazioni.

Ci spostiamo in palestra e dividiamo gli alunni in piccole squadre che, a turno, effettueranno un percorso.

Sistemiamo qua e là, nello spazio a nostra disposizione, l'attrezzatura in dotazione alla palestra, come cerchi, pedane, ostacoli, birilli e così via. Cerchiamo di non costruire un percorso definito, ma utilizziamo gli oggetti come punti di riferimento, che ci permettano di variare, di volta in volta, le indicazioni da seguire per effettuare il percorso.

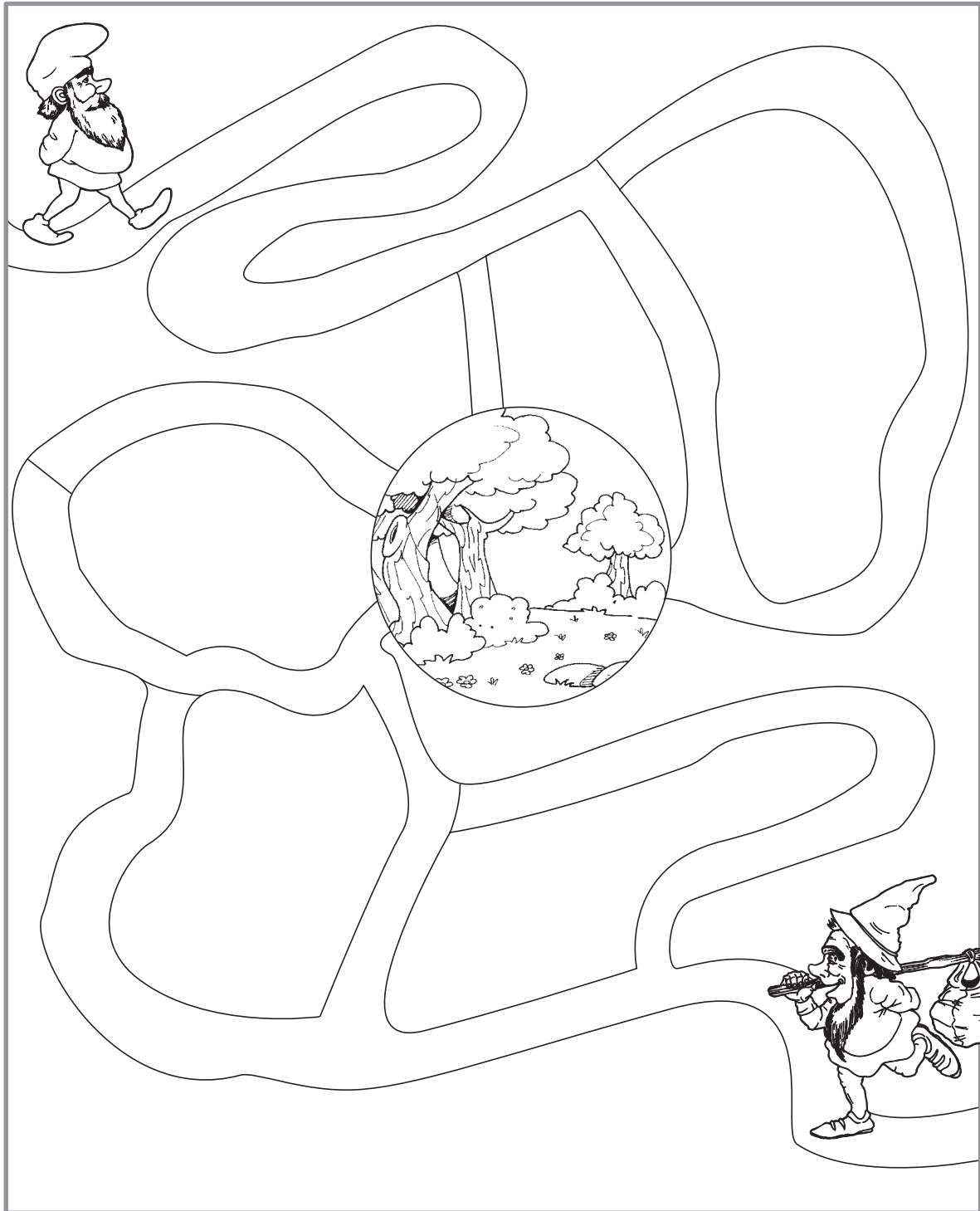
Prima di iniziare il gioco, nascondiamo il "tesoro" (per esempio caramelle o cioccolata) in un punto della palestra, avendo cura di non farci osservare dai concorrenti della squadra che si prepara a giocare.

Spieghiamo che, per scoprire dov'è nascosto il tesoro, basta muoversi seguendo le nostre indicazioni. Dunque, iniziamo a pronunciare i comandi per guidare la prima squadra, avendo cura di utilizzare i coordinatori *avanti/dietro, sinistra/destra, sopra/sotto, dentro/fuori* e così via. Ad esempio: «Andate avanti di cinque passi. Entrate dentro ai cerchi. Girate a destra e andate avanti di sei passi. Passate sotto l'ostacolo...».

Naturalmente, le indicazioni che impartiamo dovranno essere diverse squadra per squadra. Vince la squadra che conquisterà il tesoro commettendo il minor numero di errori.

INCONTRO DI GNOMI

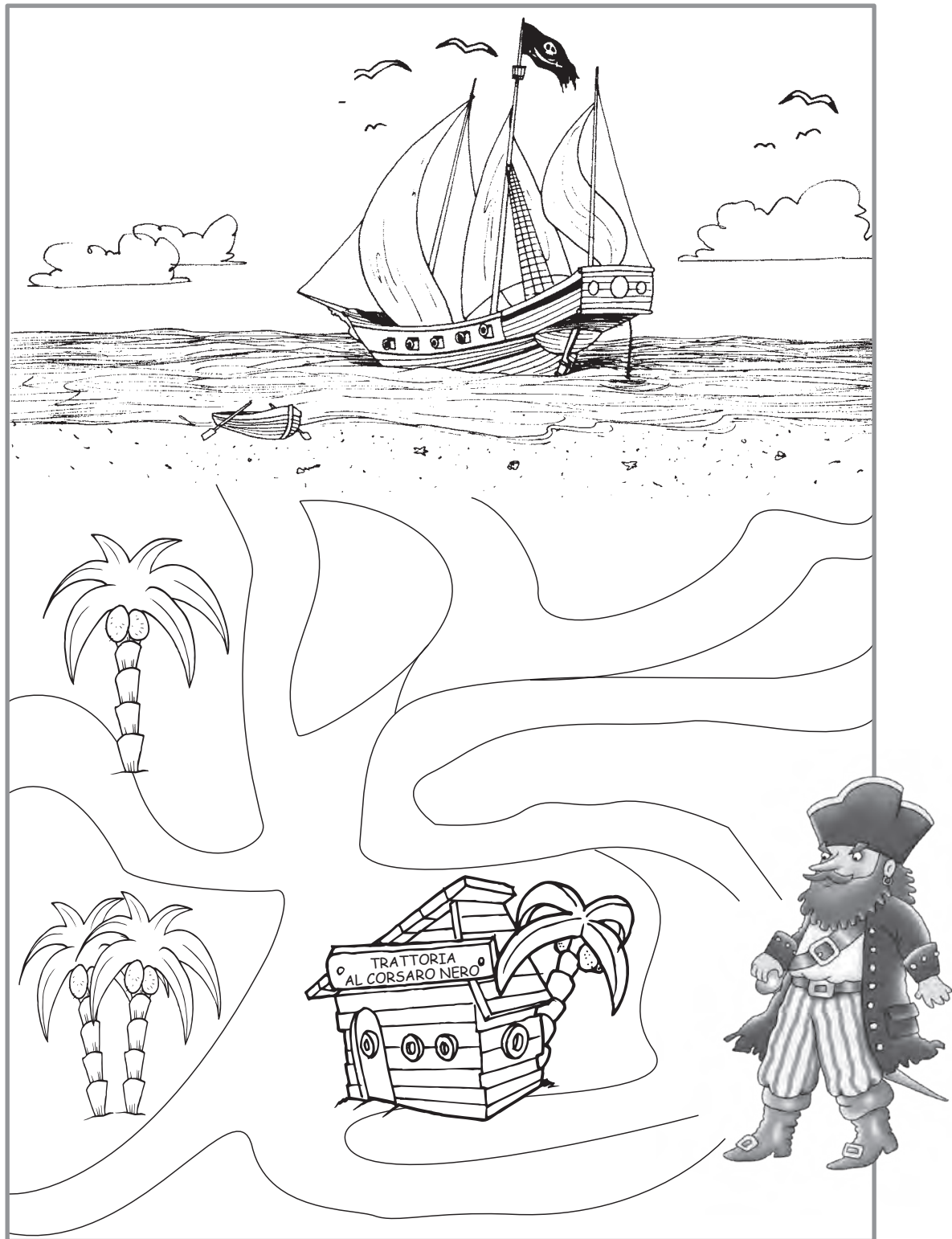
■ AIUTA I DUE GNOMI A INCONTRARSI NEL PRATO. TRACCIA CON DUE COLORI DIVERSI I PERCORSI GIUSTI.



Nome Data

RAGGIUNGI LA NAVE

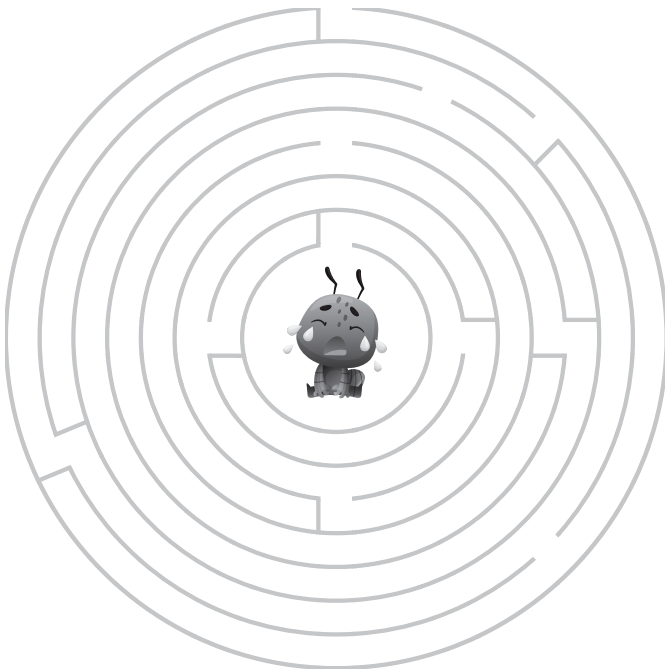
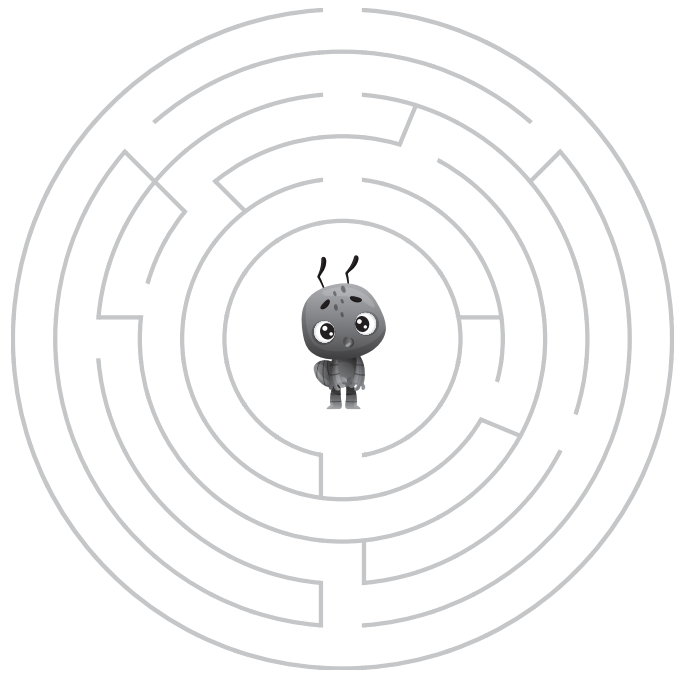
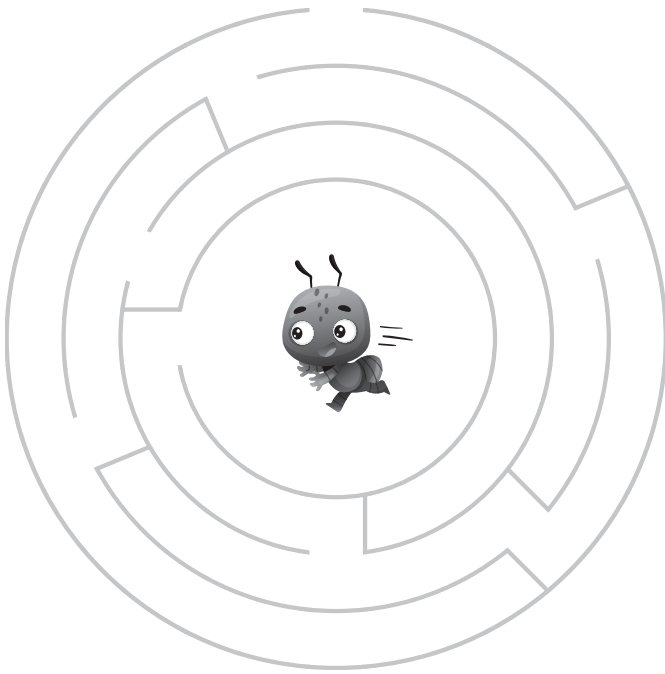
■ TRACCIA LA STRADA CHE IL PIRATA DEVE PERCORRERE PER RAGGIUNGERE LA NAVE.



Nome Data

I LABIRINTI E LE FORMICHE

■ AIUTA LA FORMICA A TROVARE L'USCITA DAI LABIRINTI.



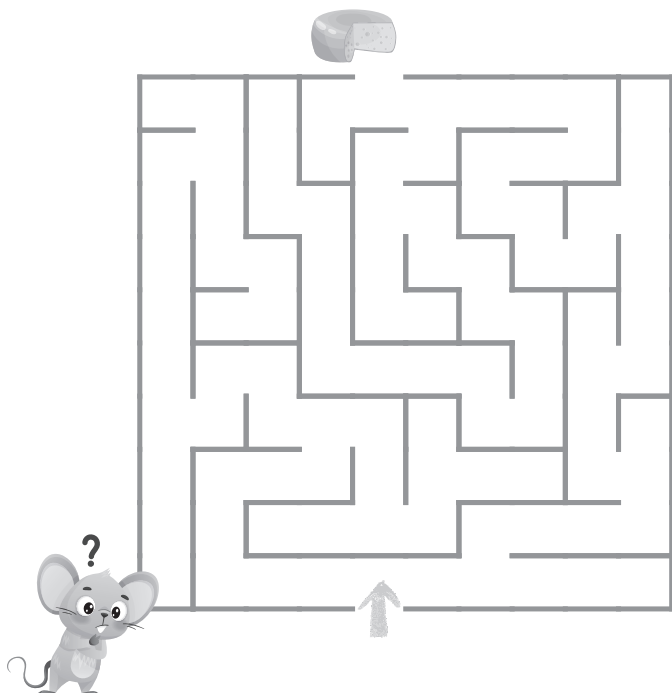
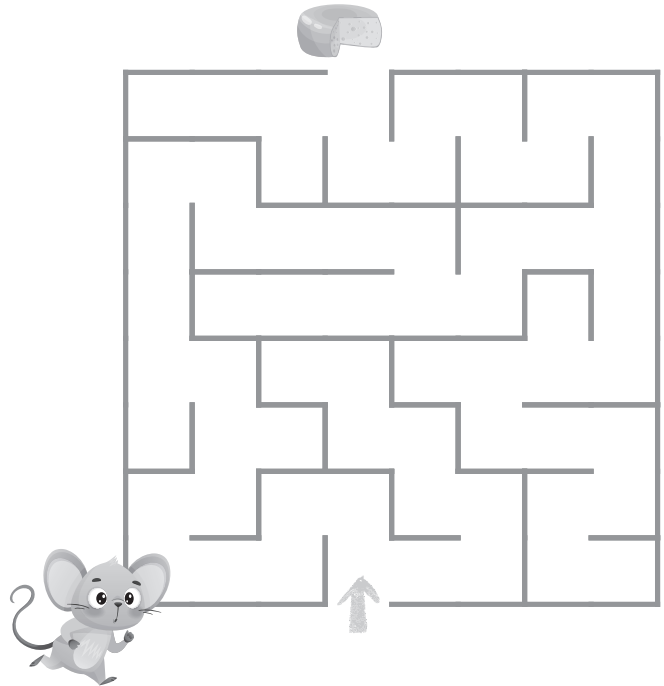
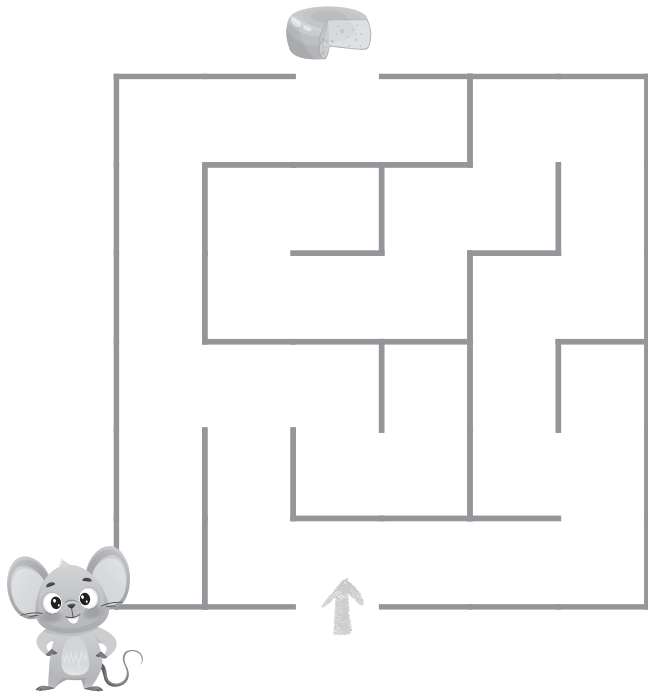
**EVVIVA!
CE L'HO FATTA!**



Nome Data

I LABIRINTI E I TOPOLINI

■ AIUTA IL TOPOLINO AD ATTRAVERSARE I LABIRINTI.

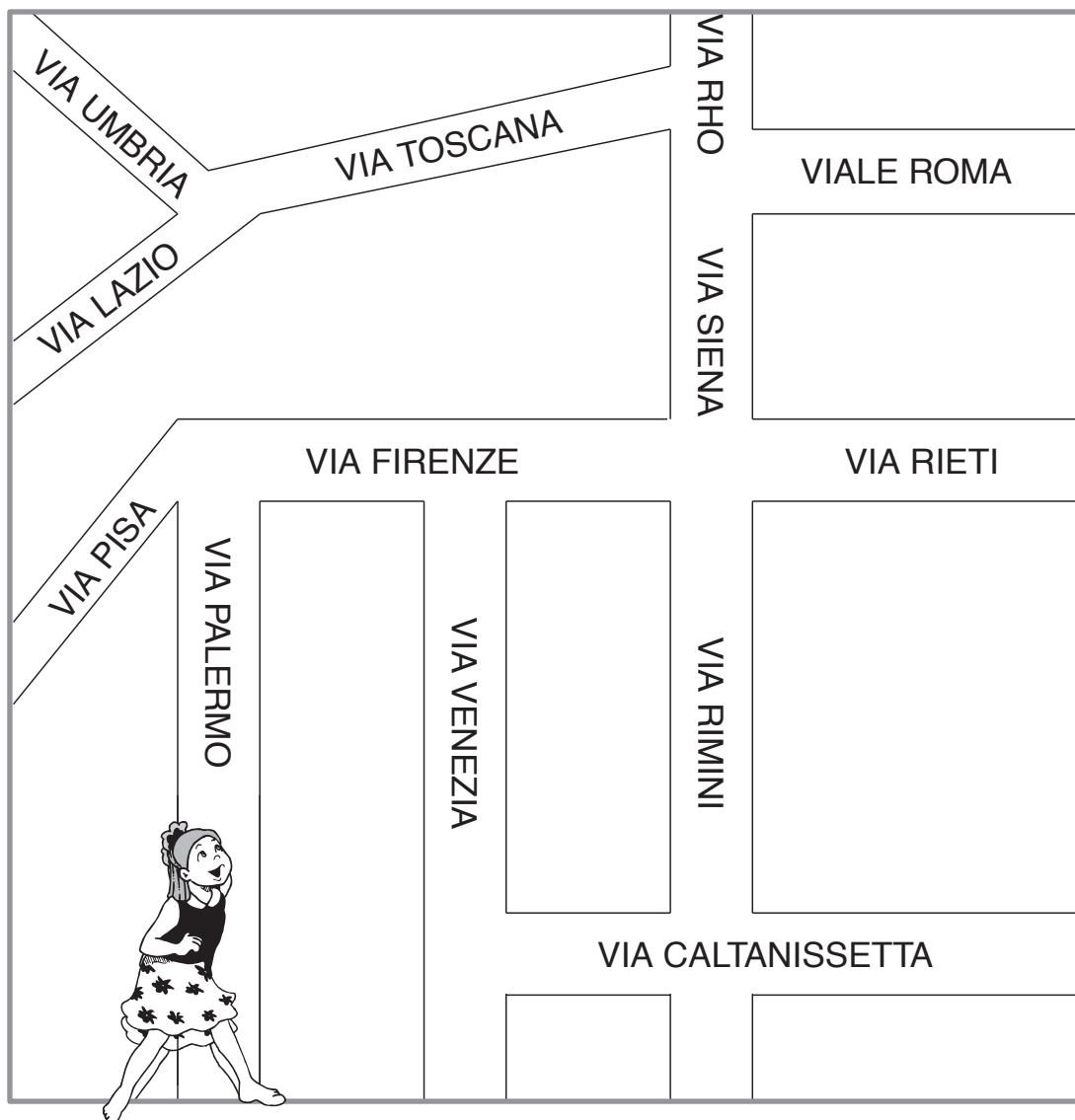


Nome Data

UN PERCORSO IN CITTÀ

■ TRACCIA, CON UN COLORE A TUA SCELTA, IL PERCORSO CHE TI VIENE DESCRITTO PER RAGGIUNGERE VIALE ROMA.

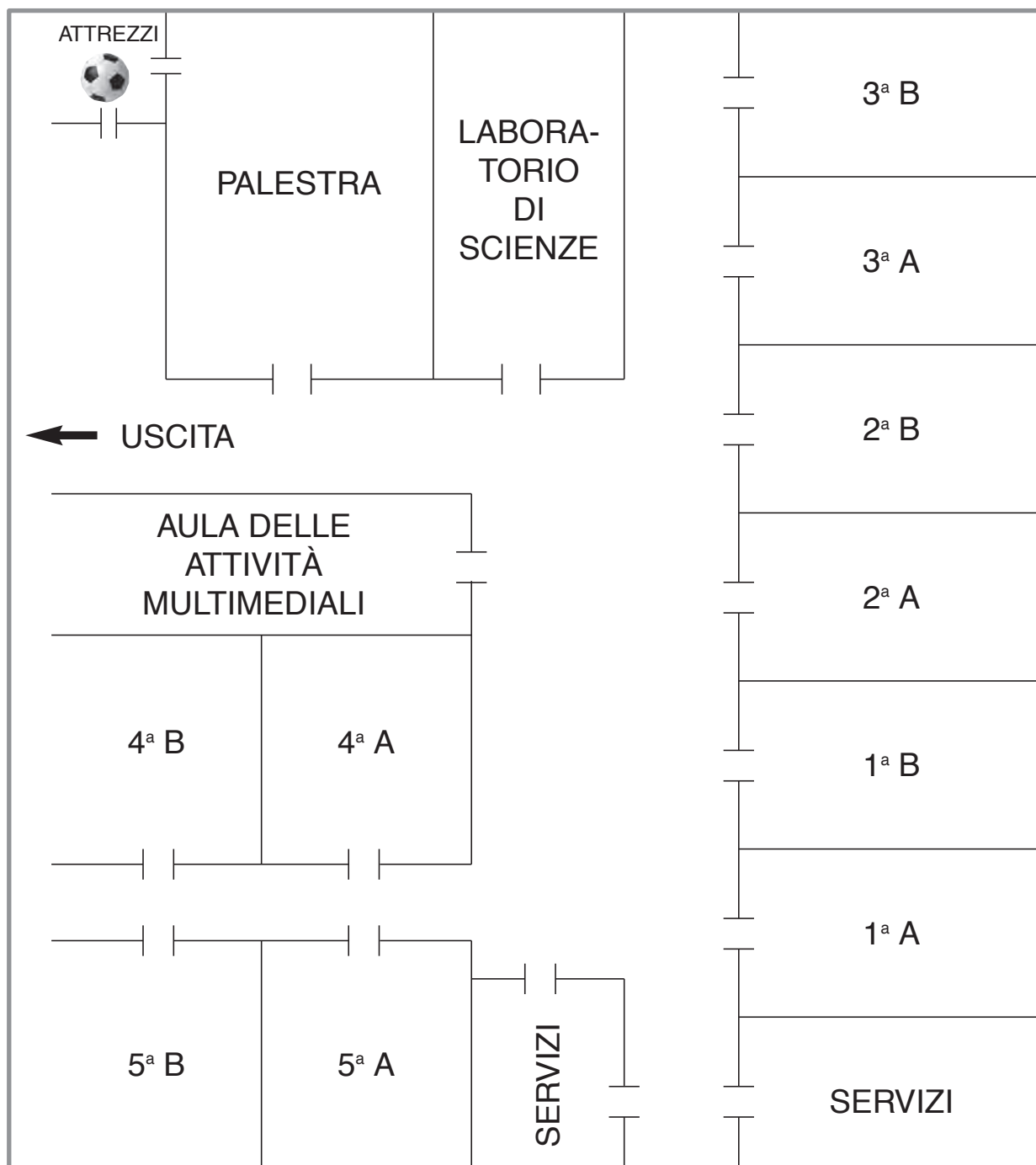
PERCORRI VIA PALERMO E GIRA A DESTRA. PERCORRI VIA FIRENZE E POI GIRA A SINISTRA. SEI IN VIA SIENA, PERCORRILA E SULLA DESTRA INCONTRERAI VIALE ROMA.



Nome Data

TROVA IL PALLONE

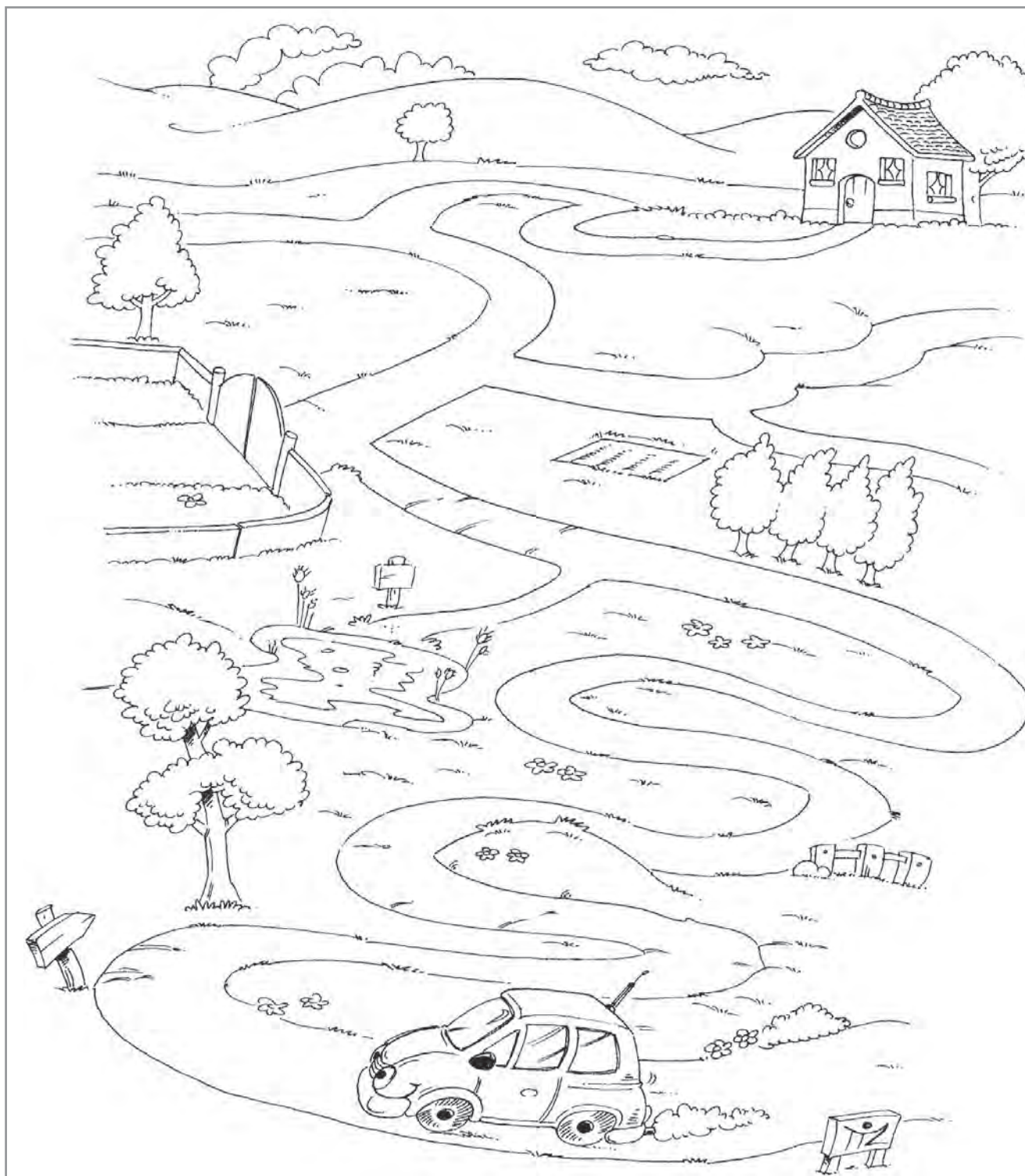
■ OSSERVA L'IMMAGINE E DESCRIVI A VOCE IL PERCORSO CHE GLI ALUNNI DELLA 1^a A DEVONO FARE PER RITROVARE IL PALLONE NASCOSTO. POI TRACCIA IL PERCORSO CON UN COLORE.



Nome Data

QUALE STRADA?

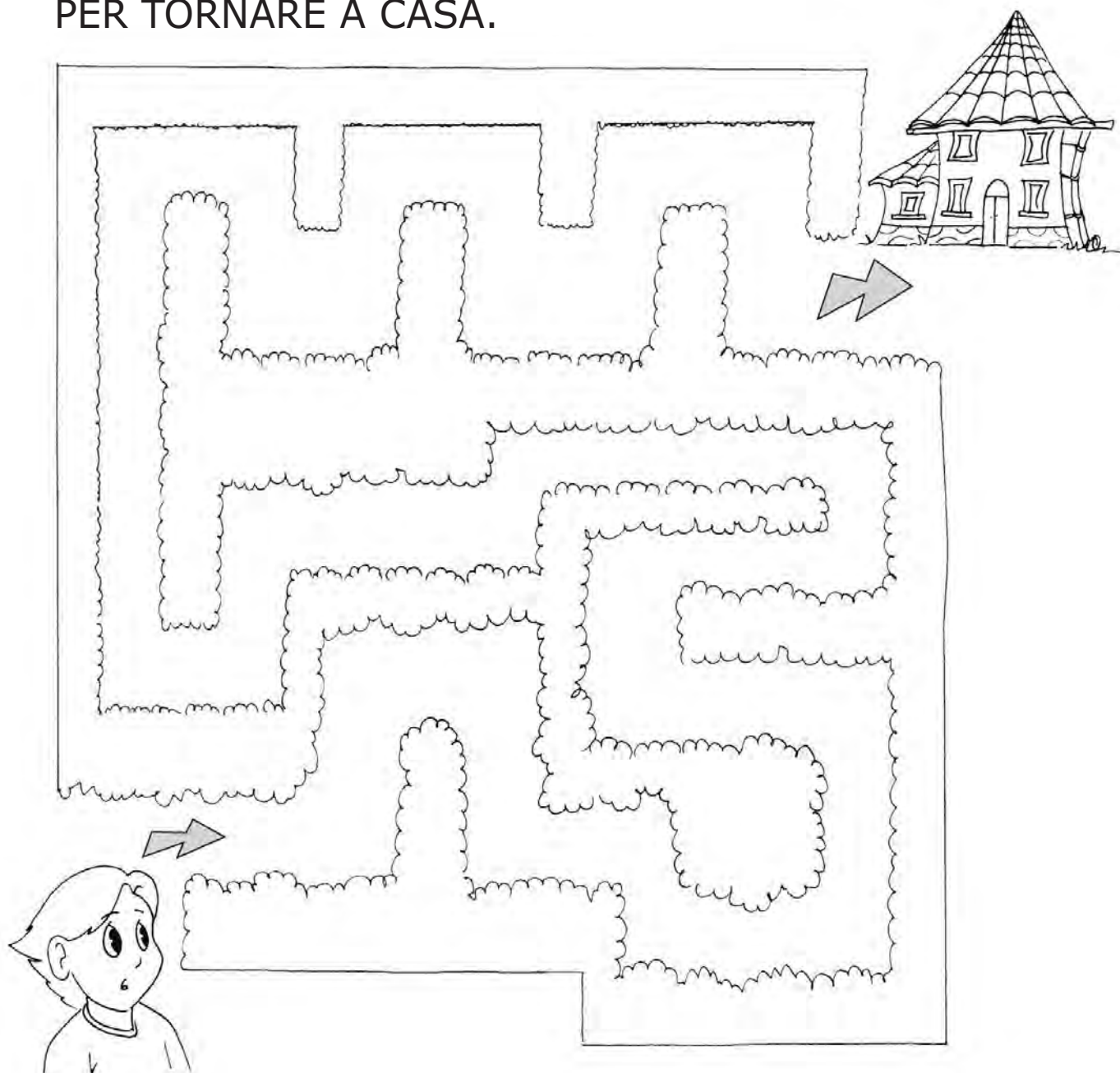
■ INDIVIDUA LA STRADA CHE L'AUTOMOBILE DEVE PERCORRERE PER ARRIVARE A CASA, POI COLORALA.



Nome Data

LUCA E IL LABIRINTO

■ TRACCIA IL PERCORSO CHE LUCA DEVE COMPIERE PER TORNARE A CASA.



■ RISPONDI ALLE DOMANDE.

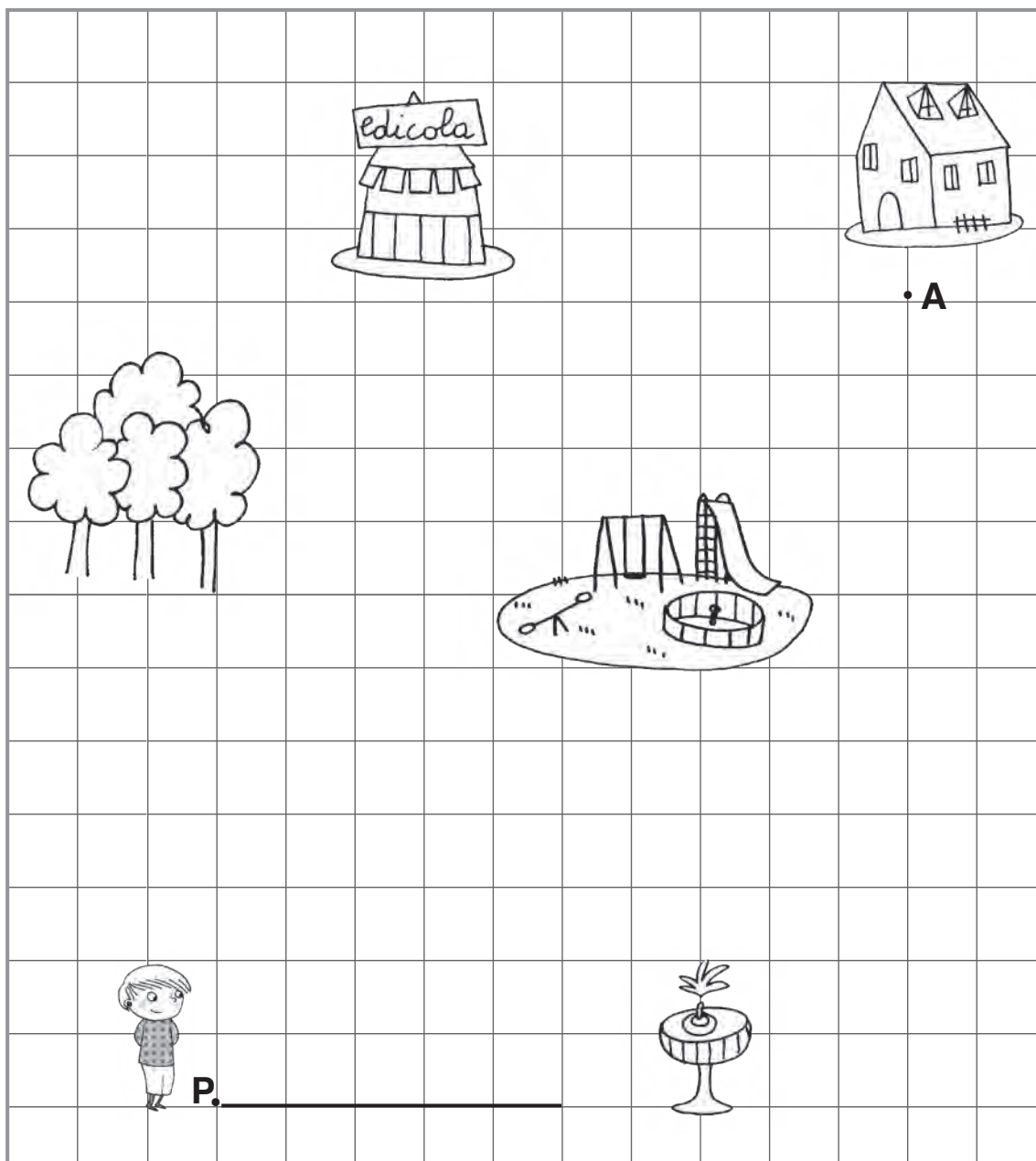
- QUANTE VOLTE LUCA DEVE GIRARE A DESTRA
(➡)?

Nome Data

RITORNO A CASA

■ INDICA A FRANCESCO LA STRADA PER TORNARE A CASA. SEGUI LE ISTRUZIONI. LE FRECCE SIGNIFICANO: IN ALTO ↑; IN BASSO ↓; A DESTRA →; A SINISTRA ←.

5 →; 5 ↑; 3 ←; 6 ↑; 8 →

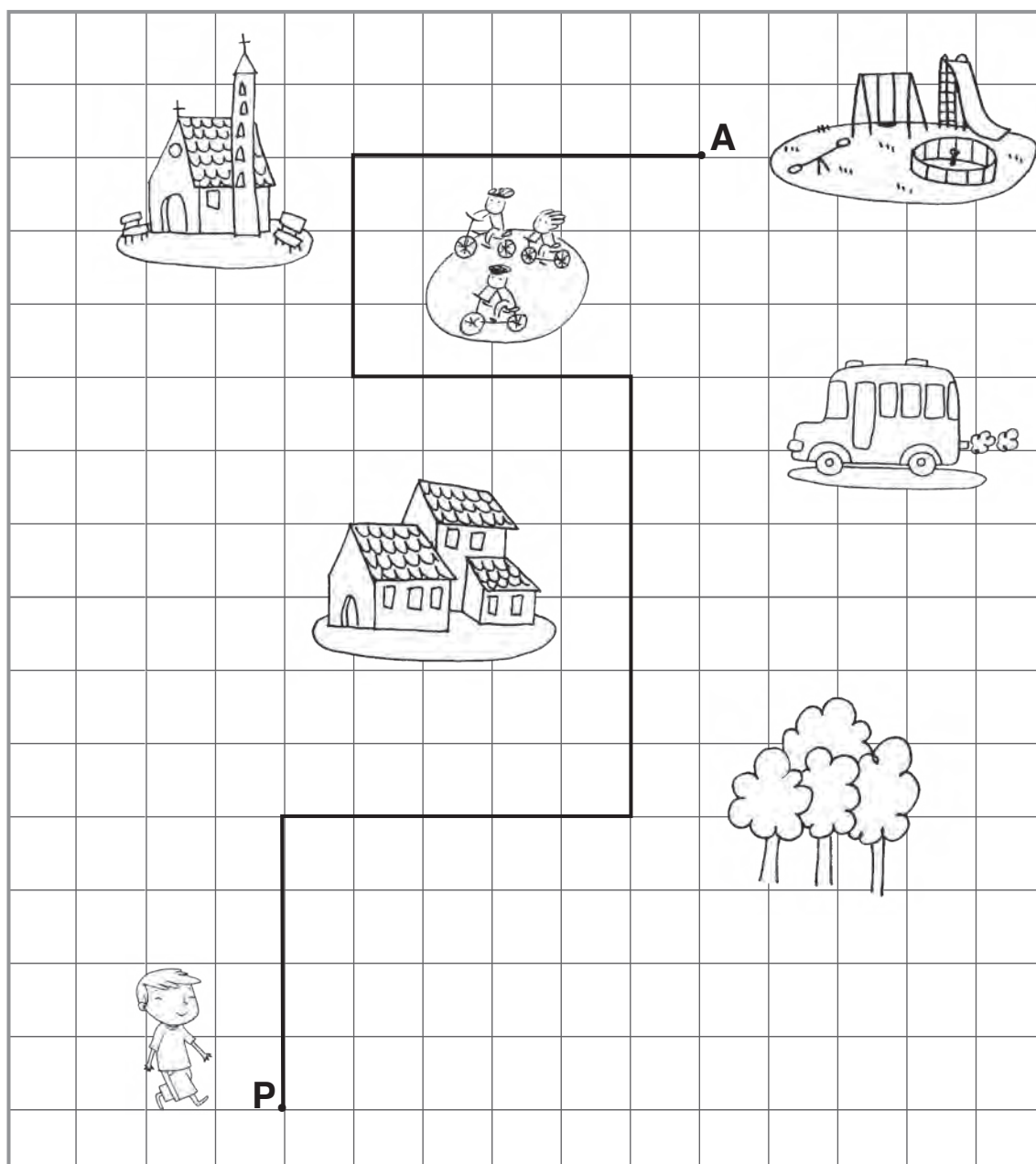


Nome Data

AL PARCO

■ SCRIVI CON LE FRECCE E I NUMERI QUAL È IL PERCORSO CHE MARCO SEGUE PER ANDARE AL PARCO GIOCHI.

--	--	--	--	--	--



Nome Data

La funzione degli spazi pubblici

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento: l'insegnante organizza una raccolta di immagini che raffigurano spazi pubblici (bar, centro commerciale, ospedale, ecc.) e chiede ad ogni alunno di prendere l'immagine di uno spazio che si trova nella zona in cui abita. Successivamente gli alunni, a turno, descrivono ai compagni il luogo che hanno scelto, illustrandone anche la funzione. Infine gli alunni si esercitano a riconoscere alcuni spazi pubblici nelle schede di lavoro.

Materiali ♦ Fotografie ♦ Schede di lavoro

Gli spazi della città

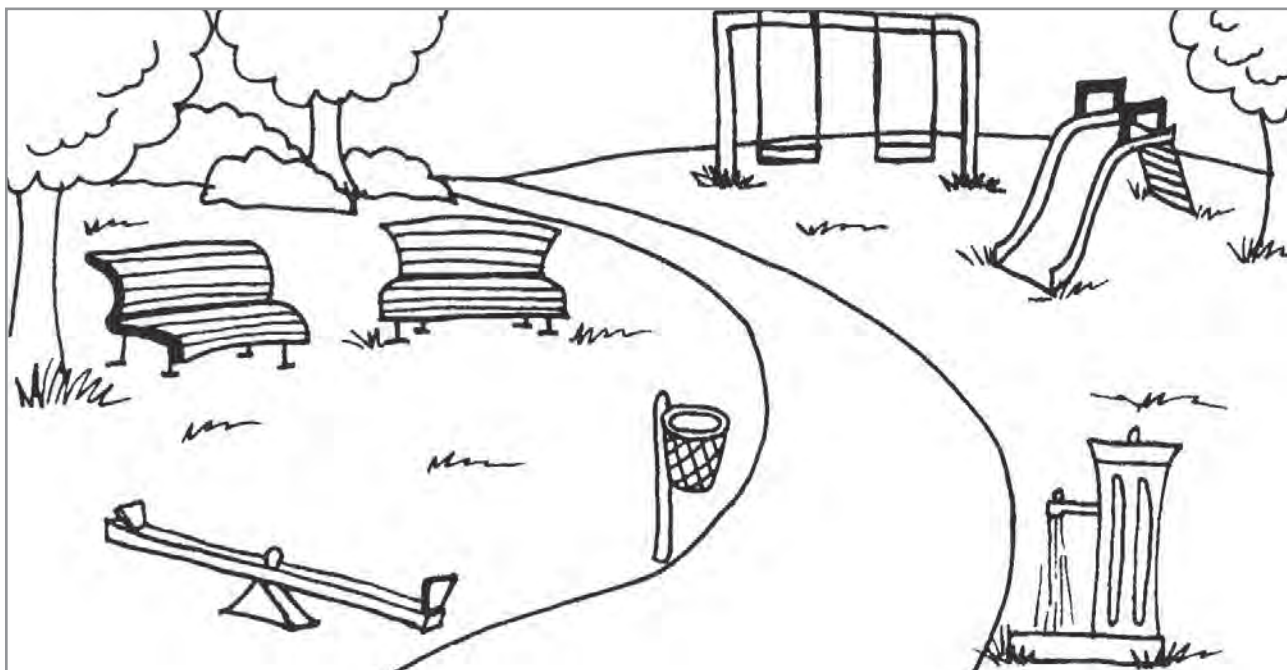
Dopo aver analizzato gli ambienti più vicini all'esperienza quotidiana degli alunni (la casa e la scuola), passiamo a considerare alcuni spazi del territorio abitato meno frequentati dagli alunni, ma che fanno comunque parte del loro vissuto: luoghi pubblici come negozi, chiese, centri commerciali, cinema, teatri, impianti sportivi, oppure luoghi che offrono servizi importanti per la comunità, come ospedali, farmacie, banche, uffici postali, ecc. Organizziamo una raccolta di immagini dei vari ambienti e chiediamo ad ogni alunno di prendere l'immagine di un ambiente presente nella zona in cui abita.



Ogni alunno descriverà al resto dei compagni lo spazio pubblico che ha scelto, aiutandosi con l'immagine pescata dalla raccolta. Guidiamo gli alunni con alcune domande affinché spieghino anche le funzioni del luogo che presentano (ad esempio l'ospedale è il luogo dove si curano i malati, il centro commerciale è il luogo dove si può acquistare ciò che serve, e così via).

IL PARCO

■ OSSERVA E COLORA IL DISEGNO.



■ RISPONDI ALLE DOMANDE.

• CHE LUOGO È?

• DA QUALI ELEMENTI PUOI CAPIRLO?

.....

.....

.....

• CHE COSA SI FA IN QUESTO LUOGO?

.....

.....

.....

Nome Data

DOVE SIAMO?

■ OSSERVA E
COLORA
IL DISEGNO.



■ RISPONDI ALLE DOMANDE.

- DOVE CI TROVIAMO?
- QUALI ELEMENTI TI PERMETTONO DI RICONOSCERE L'AMBIENTE?
- CHE COSA FANNO I PROTAGONISTI?

Nome Data

RICONOSCI L'AMBIENTE

■ OSSERVA L'AMBIENTE.



■ RISPONDI ALLE SEGUENTI DOMANDE.

- DOVE CI TROVIAMO?
- È UN LUOGO DOVE LAVORA UN...
 - ☐ PIZZAIOLO. ☐ BAGNINO. ☐ MEDICO.
- QUALI ELEMENTI TI PERMETTONO DI RICONOSCERE L'AMBIENTE?

.....

Nome Data

CHE LUOGO È?

■ OSSERVA LE IMMAGINI E RISPONDI ALLE DOMANDE.



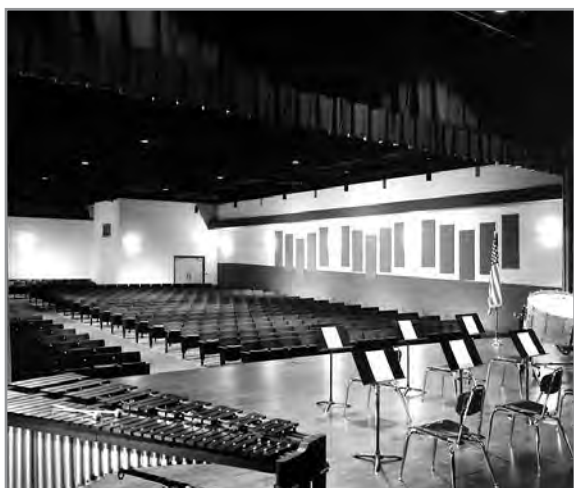
CHE LUOGO È?

.....

COSA SI FA IN QUESTO
LUOGO?

.....

.....



CHE LUOGO È?

.....

COSA SI FA IN QUESTO
LUOGO?

.....

.....



CHE LUOGO È?

.....

COSA SI FA IN QUESTO
LUOGO?

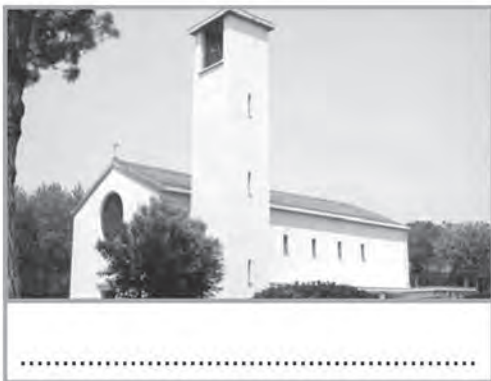
.....

.....

Nome Data

I LUOGHI D'INCONTRO

■ OSSERVA LE IMMAGINI CHE RAPPRESENTANO ALCUNI LUOGHI DI RITROVO. SCRIVI DI QUALI LUOGHI SI TRATTA.



■ RISPONDI ALLE DOMANDE.

- ANCHE NELLA TUA CITTÀ O QUARTIERE LE PERSONE SI INCONTRANO NEI LUOGHI SOPRA INDICATI?
- TU QUALI DI QUESTI LUOGHI FREQUENTI DI PIÙ?
.....
- IN QUALI ALTRI LUOGHI POSSONO INCONTRARSI LE PERSONE?

Nome Data

DOVE PREFERISCI STARE?

■ TRA TUTTI GLI SPAZI CHE SI TROVANO ALL'ARIA APERTA, DESCRIVI QUELLO CHE PREFERISCI, COMPLETANDO LE FRASI.

LO SPAZIO CHE PREFERISCO ALL'ARIA APERTA È

.....

PERCHÉ CI SONO:

.....

.....

■ DISEGNA NEL RIQUADRO LO SPAZIO CHE HAI DESCRITTO.



Nome Data

DOVE CI VEDIAMO?

■ OSSERVA LE IMMAGINI, RAPPRESENTANO ALCUNI LUOGHI DOVE È POSSIBILE INCONTRARSI. SCRIVI SOTTO A CIASCUNA VIGNETTA DI QUALI SPAZI SI TRATTA.



■ RISPONDI.

- TU DOVE INCONTRI I TUOI AMICI? PERCHÉ?

.....

.....

Nome Data

Il significato di simboli convenzionali

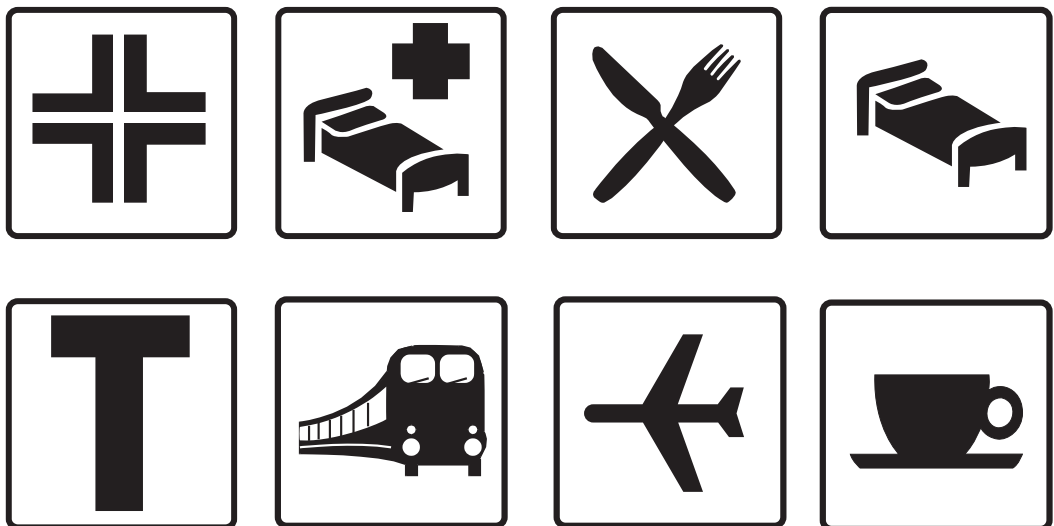
Organizzazione dell'ambiente di apprendimento: l'insegnante organizza un gioco di movimento con le immagini di alcuni segnali di indicazione. Dopo aver disposto i segnali in vari punti della palestra, pronuncia il nome di un luogo pubblico (ristorante, albergo, stazione...) e chiede agli alunni, divisi in squadre, di correre verso il segnale corrispondente.

Materiali ♦ Immagini di segnali di indicazione ♦ Nastro adesivo colorato ♦ Schede di lavoro

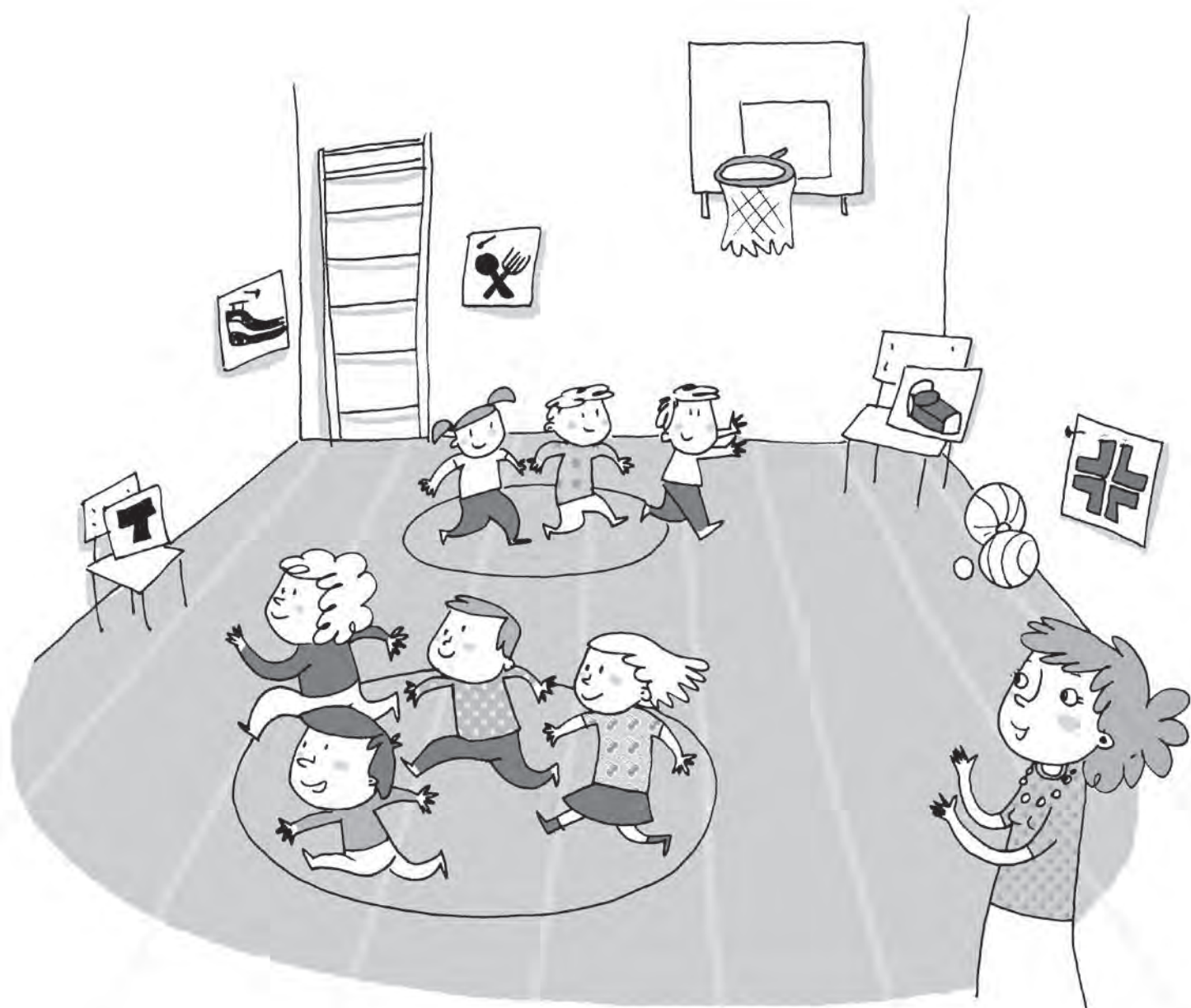
In albergo, al ristorante, in tabaccheria...

Dopo che gli alunni avranno imparato a conoscere il nome e la funzione dei principali luoghi pubblici, spieghiamo che spesso la presenza di questi luoghi è annunciata da simboli specifici.

Raccogliamo le immagini di alcuni segnali di indicazione, come, per esempio i segnali comunemente predisposti per indicare la presenza di un ristorante, di un ospedale, di una tabaccheria, di una stazione, ecc. Le immagini dei segnali sono facilmente scaricabili da internet.



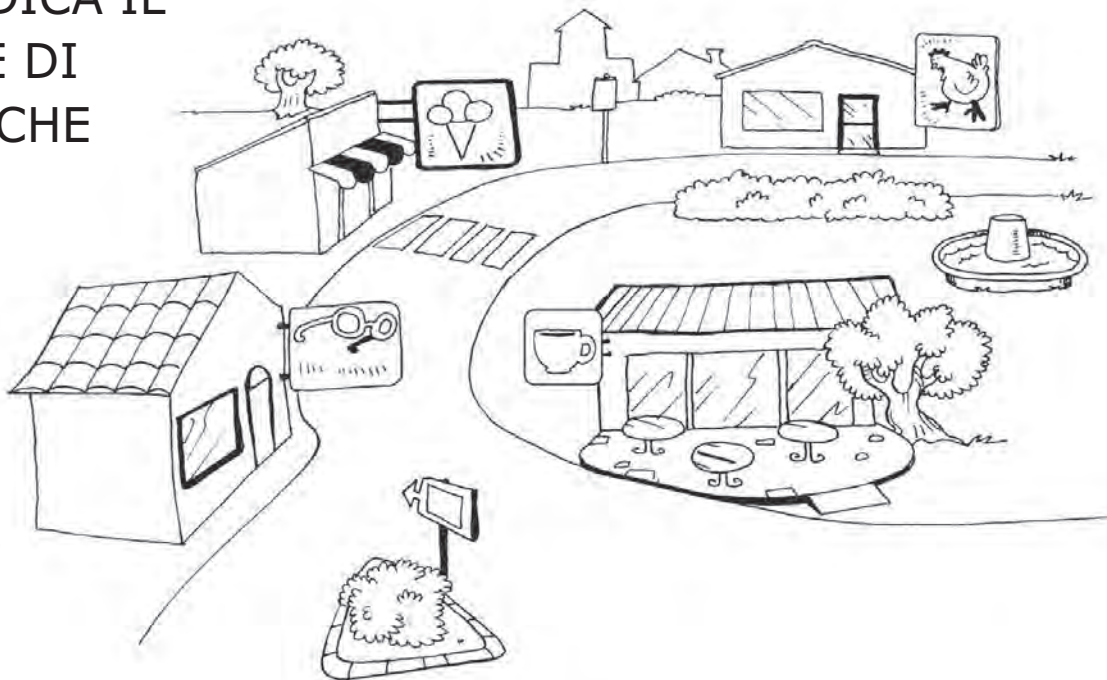
Una volta completata la raccolta, spostiamoci in palestra. Sistemiamo tutt'intorno lungo le pareti, i segnali di indicazione che ci siamo procurati. Collochiamoli su degli appoggi (ad esempio delle sedie) in modo che siano ben visibili. Dividiamo il gruppo classe in due squadre (la squadra rossa e la squadra blu).



Al centro della palestra tracciamo a terra due cerchi, utilizzando del nastro adesivo colorato. I cerchi dovranno essere grandi tanto da contenere tutti i membri di una squadra. Invitiamo le squadre a prendere posto ognuna in un cerchio. A un nostro segnale le squadre dovranno uscire dai cerchi e correre verso il simbolo del luogo che di volta in volta indicheremo. Assegneremo due destinazioni diverse, una per ogni squadra: «La squadra blu va in tabaccheria, la squadra rossa va in albergo...via!». Vince la squadra che raggiunge per prima il simbolo indicato dall'insegnante.

LE INSEGNE DEI NEGOZI

■ OSSERVA E COLORA IL DISEGNO. IN QUESTA PICCOLA PIAZZA, OGNI NEGOZIO HA UN'INSEGNA CHE INDICA IL GENERE DI MERCE CHE VI SI VENDE.



■ SCRIVI LA MERCE VENDUTA IN OGNI NEGOZIO AIUTANDOTI CON I SIMBOLI RAPPRESENTATI.



NEL NEGOZIO
SI VENDONO



NEL NEGOZIO
SI VENDONO



NEL NEGOZIO
SI VENDONO

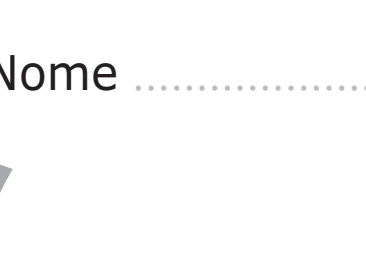
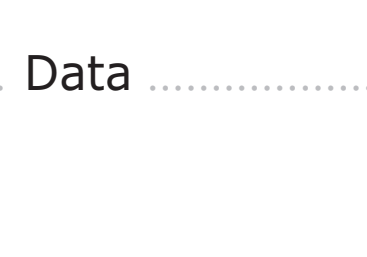


NEL NEGOZIO
SI VENDONO

Nome Data

LA "FABBRICA" DELLE INSEGNE

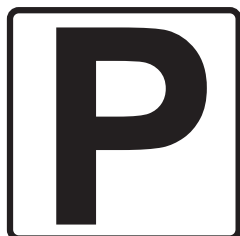
■ INVENTA E REALIZZA UN'INSEGNA PER CIASCUNO DEI LUOGHI INDICATI.

	NEGOZIO DI GIOCATTOLI	
	LIBRERIA	
	NEGOZIO DI FRUTTA	
	GOMMISTA	
	BENZINAIO	
	MECCANICO	
	NEGOZIO DI ABBIGLIAMENTO	
	NEGOZIO DI SCARPE	
	NEGOZIO DI BICICLETTE	
	PARRUCCHIERE	

Nome Data

IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI

■ SPIEGA IL SIGNIFICATO DEI SEGUENTI SIMBOLI.



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

Nome Data

Regole negli spazi pubblici

Organizzazione dell'ambiente di apprendimento: l'insegnante organizza un'uscita didattica e porta gli alunni a passeggio per le strade della città e in alcuni spazi pubblici caratteristici. Durante la passeggiata, vengono illustrate le principali norme a cui attenersi nell'ambiente urbano. Nelle schede di lavoro gli alunni riconoscono e descrivono i comportamenti corretti da mantenere in alcuni luoghi pubblici.

Materiali ♦ Schede di lavoro

Una passeggiata in città

Per illustrare alcune basilari norme di comportamento a cui attenersi negli spazi al di fuori della casa e della scuola, organizziamo un'uscita didattica con tutta la classe, per le strade della nostra città.

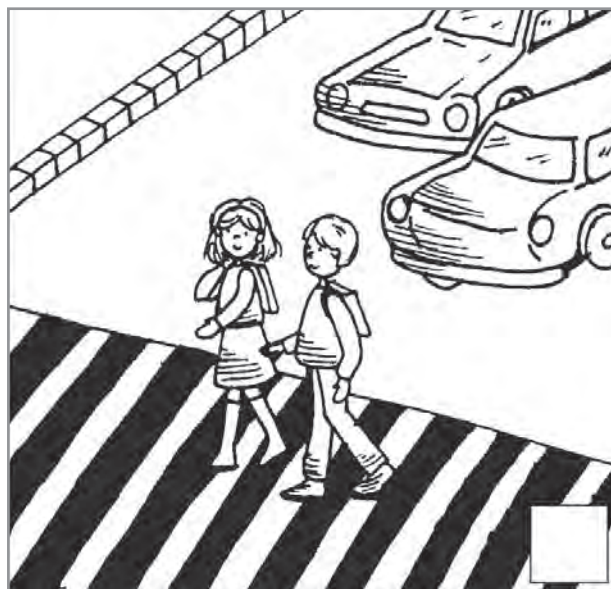
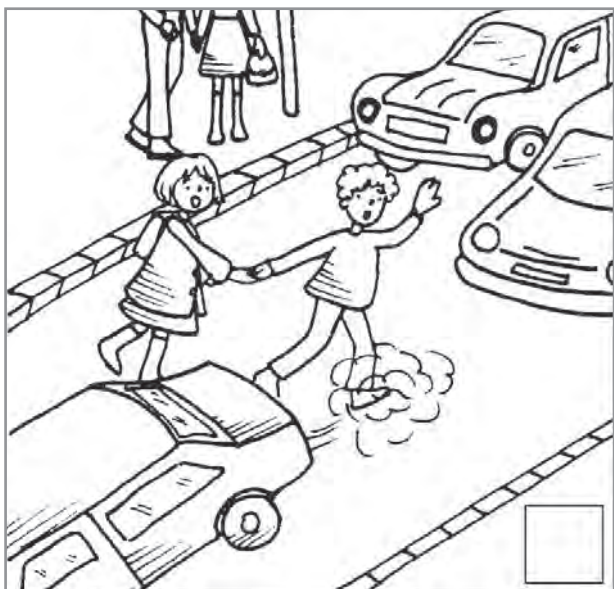
Invitiamo gli alunni a prestare attenzione ai diversi elementi dell'ambiente urbano (le strisce pedonali, i semafori, i marciapiedi, ecc.), illustriamo la funzione e presentiamo alcune regole da rispettare quando ci si trova in città: non bisogna mai camminare in strada, ma sempre sul marciapiede; si attraversa senza correre, camminando sulle strisce pedonali. Continuiamo la nostra passeggiata visitando un'area verde. Facciamo notare che anche in questo spazio pubblico ci sono regole da rispettare: non dobbiamo calpestare le aiuole o rovinarle cogliendo i fiori, dobbiamo sempre servirci dei cestini della spazzatura per buttare i rifiuti, ecc.

Facciamo lo stesso tipo di considerazioni su regole e buone norme di comportamento per tutti gli ambienti che decideremo di visitare, magari guidando gli alunni a riflettere sul fatto che alcune regole, come quelle che dobbiamo rispettare quando siamo in strada, servono a garantire la nostra sicurezza, mentre altre regole educano al rispetto e all'uso corretto di uno spazio pubblico.



IN STRADA

■ QUALE DEI DUE COMPORTAMENTI È CORRETTO? QUALE, INVECE, È SCORRETTO? RISPONDI SCRIVENDO SÌ O NO NEI QUADRATINI.



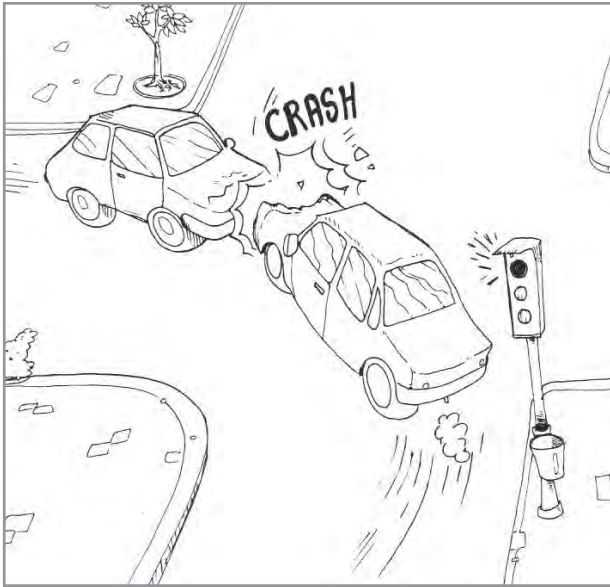
■ PENSA AD UN COMPORTAMENTO SCORRETTO IN STRADA E DISEGNALO.

A large dashed rectangular box for drawing.

Nome Data

COMPORTAMENTI PERICOLOSI

■ I COMPORTAMENTI NON CORRETTI, IN STRADA, POSSONO PROVOCARE GRAVI CONSEGUENZE. LEGGI E COMPLETA LE FRASI E COLORA I DISEGNI.



SE UN AUTOMOBILISTA
PASSA CON IL ROSSO, PUÒ
PROVOCARE UN

.....
PERICOLOSO PER SE STESSO
E PER GLI ALTRI.



SE UN BAMBINO GIOCA A
PALLA IN STRADA, CORRE IL
RISCHIO DI ESSERE

.....
DALLE AUTO.

• ANCHE SULLA STRADA BISOGNA RISPETTARE DELLE
....., CHE CI CONSENTONO DI PROTEGGERE
LA NOSTRA PERSONA. SE NON RISPETTIAMO LE REGOLE
E ADOTTIAMO COMPORTAMENTI,
PROVOCHIAMO DANNI A NOI E AGLI ALTRI.

Nome Data

IN SPIAGGIA

■ COLORA IL DISEGNO E LEGGI LE DIDASCALIE.



MARCO COSTRUISCE CASTELLI DI SABBIA. LUCA E ALESSIO CORRONO TRA GLI OMBRELLONI. SARA ASCOLTA LA RADIO AD ALTO VOLUME. CARLO E ANNA GIOCANO A RACCHETTONI.

■ RISPONDI SCRIVENDO I NOMI.

CHI ADOTTA UN COMPORTAMENTO CORRETTO?

.....

CHI ADOTTA UN COMPORTAMENTO SCORRETTO?

.....

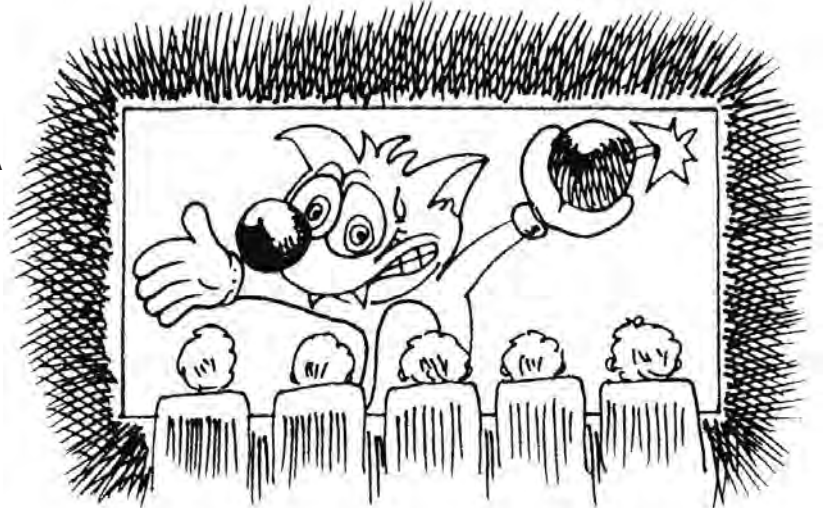
Nome Data

AL CINEMA

■ COLORA IL DISEGNO, LEGGI IL TESTO CHE LO ACCOMPAGNA E RIFLETTI.

IERI POMERIGGIO SONO ANDATO AL CINEMA CON SANDRO E MATTEO. ENTRATI IN SALA, SANDRO SI È MESSO A CORRERE PER RAGGIUNGERE IL SUO POSTO.

MENTRE GUARDAVANO IL CARTONE ANIMATO, SANDRO SGRANOCCHIAVA PATATINE E PARLAVA A VOCE ALTA.



■ SCRIVI SUI PUNTINI.

AL CINEMA NON SI DEVE...	AL CINEMA SI DEVE...
.....	
.....	
.....	
.....	

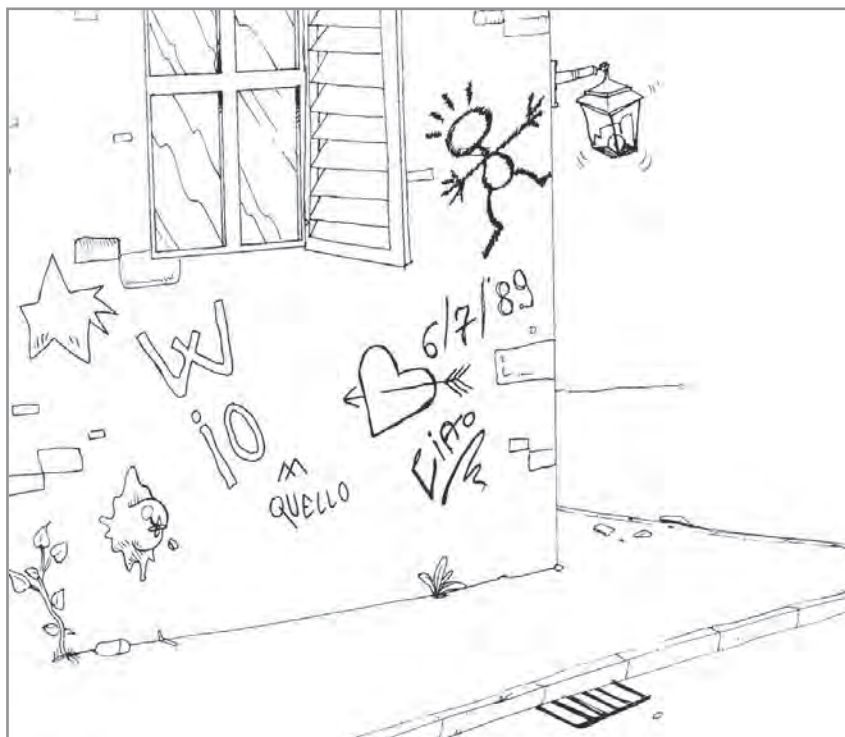
■ LEGGI E COMPLETA LA FRASE.

AL CINEMA BISOGNA RISPETTARE ALCUNE
 PERCHÉ È UN LUOGO PUBBLICO, DOVE SI TROVANO
 TANTE

Nome Data

NON IMBRATTIAMO I MURI

■ CHI HA RIDOTTO COSÌ QUESTA PARETE? CHE COS'È CHE NON ANDAVA FATTO? PARLANE CON L'INSEGNANTE.



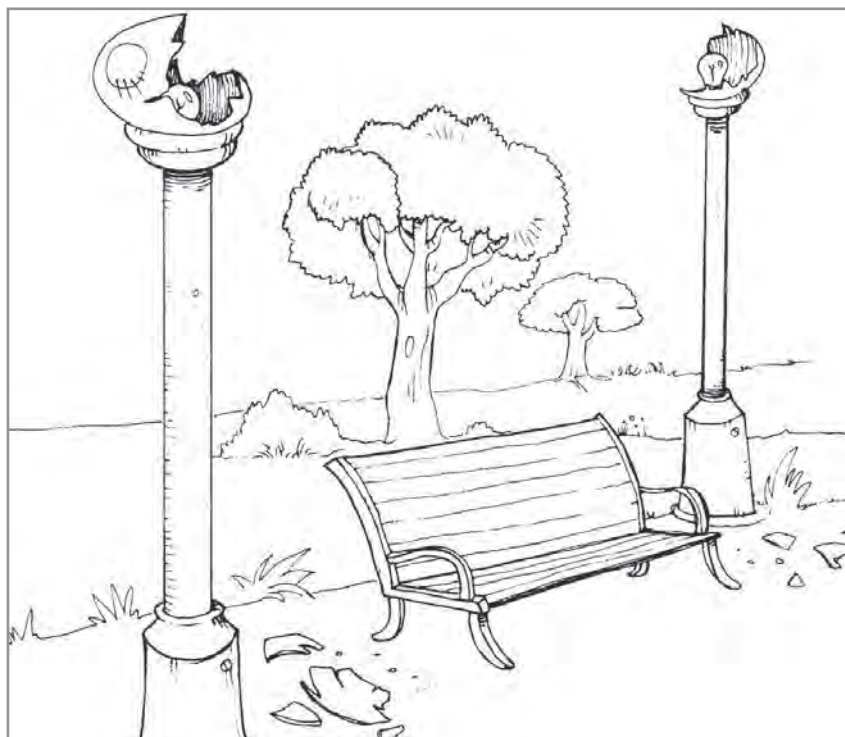
■ DISEGNA LA STESSA PARETE COME SECONDO TE DOVREBBE ESSERE.

■ PARLA CON L'INSEGNANTE E/O I COMPAGNI SULLA CATTIVA ABITUDINE DI SPORCARE I MURI DELLE CASE O DI ALTRI EDIFICI.

Nome Data

UN ANGOLO DI GIARDINO

■ OSSERVA
IL DISEGNO
ED ESPRIMI A
VOCE LE TUE
CONSIDERAZIONI.
COLORA IL
DISEGNO.



■ RIPRODUCI LO
STESSO ANGOLO
DI GIARDINO
COME SECONDO
TE DOVREBBE
ESSERE.
COLORALO CON
ATTENZIONE.

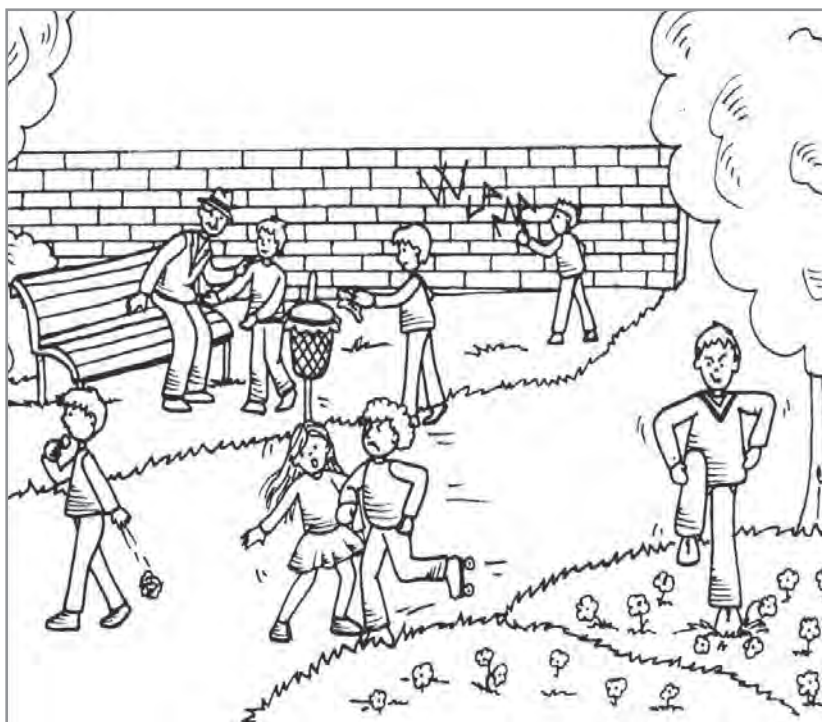
■ SPIEGA A VOCE
ALL'INSEGNANTE
IL TUO DISEGNO.

Nome Data

SI FA O NON SI FA

■ OSSERVA IL DISEGNO.

POI SCRIVI I
COMPORTAMENTI
SCORRETTI E I
COMPORTAMENTI
CORRETTI.
DISCUTI IN
CLASSE DEI
COMPORTAMENTI
CORRETTI E
SCORRETTI.
COLORA IL
DISEGNO.



COMPORTAMENTI SCORRETTI	COMPORTAMENTI CORRETTI
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Nome Data

NOTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

