

# “GIOCHI CON IL CORPO”

Venerdì 15 Maggio 2020

La nostra proposta didattica continua sulla conoscenza del corpo, in particolare andiamo a conoscere meglio il corpo che si muove nello spazio. Quante volte in una giornata usiamo i termini dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano... Quante volte i bimbi ne fanno esperienza concreta, in palestra, in aula, al parco giochi, a casa? In continuazione! Lasciamo che i nostri bambini facciano tali esperienze per essere meglio interiorizzate e poi essere rappresentate graficamente.

I concetti topologici dunque sono fondamentali nel percorso scolastico poiché permettono di comprendere la posizione nello spazio nostra e degli altri (persone e cose). Inoltre nel processo di scrittura e lettura i riferimenti spaziali sono necessari non solo per collocare le lettere nella giusta direzione ma anche per leggere le lettere secondo la direzionalità da sinistra verso destra.

Ai bambini di 5 / 6 anni proponiamo degli esercizi gioco per introdurli al coding che in italiano corrisponde a programmazione informatica, ma per i bambini significa imparare un modo di pensare che permette di trovare soluzioni a problemi da risolvere (pensiero computazionale). In altre parole quando i bambini sperimentano in prima persona giochi di coding (d es.: reticoli realizzati a terra con del nastro adesivo) da una parte c'è un bambino che impartisce una serie di istruzioni per raggiungere un obiettivo, dall'altra parte vi è un altro che esegue i comandi dati. Le abilità sviluppate grazie al coding abbracciano tutti i campi di esperienza poiché si vanno a potenziare le capacità cognitive del bambino coinvolgendo i diversi stili di apprendimento di ciascuno.

## **Alcuni fra i principali obiettivi proposti sono i seguenti:**

- Acquisire i concetti spazio- temporali: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, davanti/dietro, in alto/in basso, aperto/chiuso, dx/sx
- Collocare se stesso nello spazio seguendo indicazioni spazio-topologiche
- Muoversi correttamente secondo indicazioni o simboli (orientamento e direzionalità)
- Utilizzare correttamente i termini: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, davanti/dietro, in alto/in basso per descrivere le posizioni proprie e degli oggetti
- Rappresentare correttamente a livello grafico i rapporti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, davanti/dietro, in alto/in basso
- Sviluppare la capacità di formulare ipotesi, sperimentare e trovare soluzioni

Le insegnanti