

Percorso psicomotorio, grandi.

Ottobre/giugno 2023

“ DAL VISSUTO AL SIMBOLO ”

Quest'anno l'attività psicomotoria sarà dedicata al consolidamento delle abilità grafiche attraverso un percorso graduale che va dalla dimensione grosso-motoria a quella fine-motoria. Verranno proposti ai bambini percorsi motori, che solo in seguito, verranno riportati sul foglio.

Il punto, come quello da cui ha avuto origine Achille, ci offre lo spunto per introdurre le linee, che si creano appunto unendo dei punti. Per affrontare questo percorso, iniziamo la lettura del libro: “IL SIGNOR LINEA RETTA”



Il Signor linea retta, .

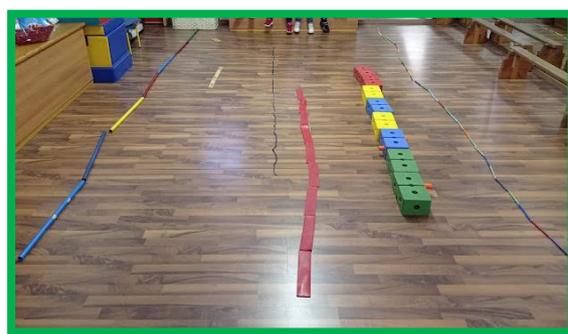
I bambini inizieranno facendo la conoscenza del signor Linea Retta, individuo “tutto d'un pezzo”: sicuro di sé, in piena crescita sana e forte. Tutto bene, dunque, finché non si accorge dell'esistenza di altri tipi di linee: curve, spezzate... insomma, il signor Linea Retta scopre il diverso!

Le avventure del Signor Linea Retta spiegano ai piccoli lettori che il mondo è pieno di colori, di forme e caratteri diversi dal nostro e che ognuno di essi porta ricchezza e gioia reciproca. Le pagine sono ricche di illustrazioni coloratissime e di frasi brevi che spiegano quanto sia importante accettarsi e riconoscere le proprie unicità per poter arricchire la propria vita e quella di chi ci circonda. Il volume non si presenta solo come una lettura divertente ed educativa ma nelle ultime pagine diventa un supporto creativo per indirizzare i più piccoli al pregrafismo attraverso la sperimentazione ed il gioco

Conosciamo meglio il signor linea retta e Insieme cerchiamo ciò che nell'ambiente c'è che ha le sue stesse caratteristiche: la trave, il tavolo, il copricalorifero, le gambe delle sedie.... Successivamente facciamo la linea con il nostro corpo



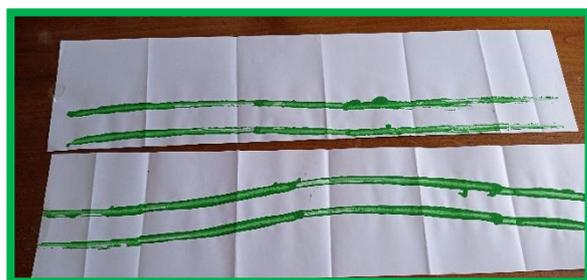
Con gli strumenti psicomotori.



Lasciamo traccia su grandi superfici



Su fogli intermedi



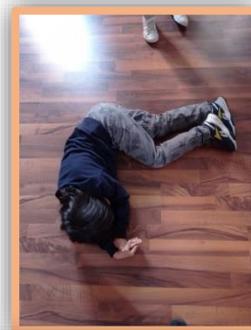
Su fogli più piccoli, con linee orizzontali, verticali e oblique



Il Signor linea retta incontra il signor linea curva, molto diverso da lui, lungo e diritto... prendiamo uno scovolino diritto e lo modelliamo per creare il sig. linea curva



Facciamo la linea curva con il nostro corpo, da soli e in gruppo.



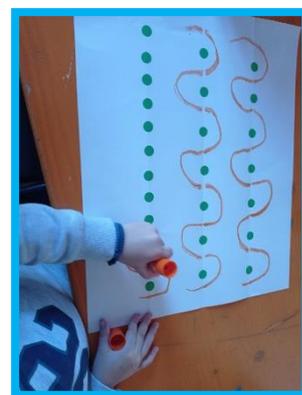
Riproduciamo linee curve utilizzando gli attrezzi e i giochi presenti in aula



In un secondo momento prepariamo e percorriamo percorsi curvilinei con il corpo, e poi lasciamo traccia su grosse superfici



Poi su fogli sempre più piccoli.



Poi il signor linea retta incontra la spigolosa signorina zig zag

Costruiamo la signorina zig zag



CON IL CORPO



Ricostruiamo la linea zig zag con gli elementi presenti in aula



Disegnamo linee a zig zag su superfici sempre più piccole



Durante l'incontro successivo, dopo aver rivisto le linee già tracciate, proviamo a disegnare altre linee che conosciamo come il giovane trattino ed ecco un bellissimo "mondo" di forme e colori diversi!!



Riproduciamo le stesse linee con gli elementi presenti in aula ed eseguiamo dei percorsi e li disegniamo.



Mettiamo in ordine su di un foglio di medie misure le nuove linee che abbiamo individuato: trattino, linea a castello, linea con i nodi, chioccioline e linea ondulata.



il dettato grafico delle linee rispettando le indicazioni spaziali: in alto a destra, in basso a sinistra, in alto al centro ecc....



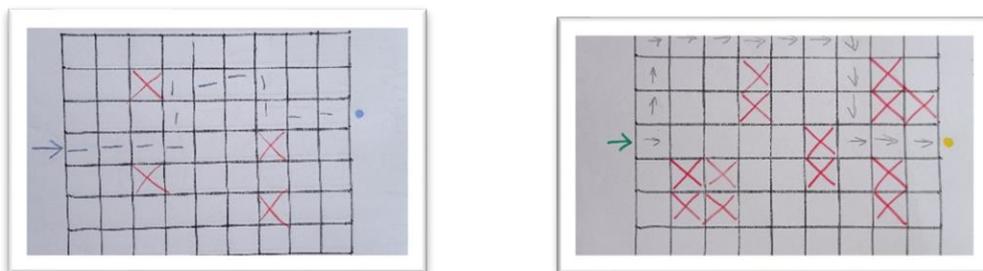
COODING

Dopo aver giocato con le varie linee ed aver costruito percorsi orientandoci nello spazio classe, ora proviamo a orientarci all'interno di una griglia riquadrata.

La costruiamo insieme sul pavimento e proviamo a muoverci all'interno dei vari riquadri. Successivamente inventiamo dei percorsi da fare, evitando degli ostacoli.



Dopo la sperimentazione, riproduciamo sul foglio, prima con pochi ostacoli, poi molti.



In un secondo momento, usiamo le frecce direzionali per muoverci all'interno della griglia.



La capacità di orientarsi all'interno di griglie, trovando percorsi personali per raggiungere obiettivi, aiuterà i bambini a sviluppare il pensiero computazionale, un processo mentale che porta a risolvere problemi, scomponendoli nelle sue parti. Tali abilità sono fondamentali per lo sviluppo delle competenze digitali.