

REGIONE  
TOSCANA



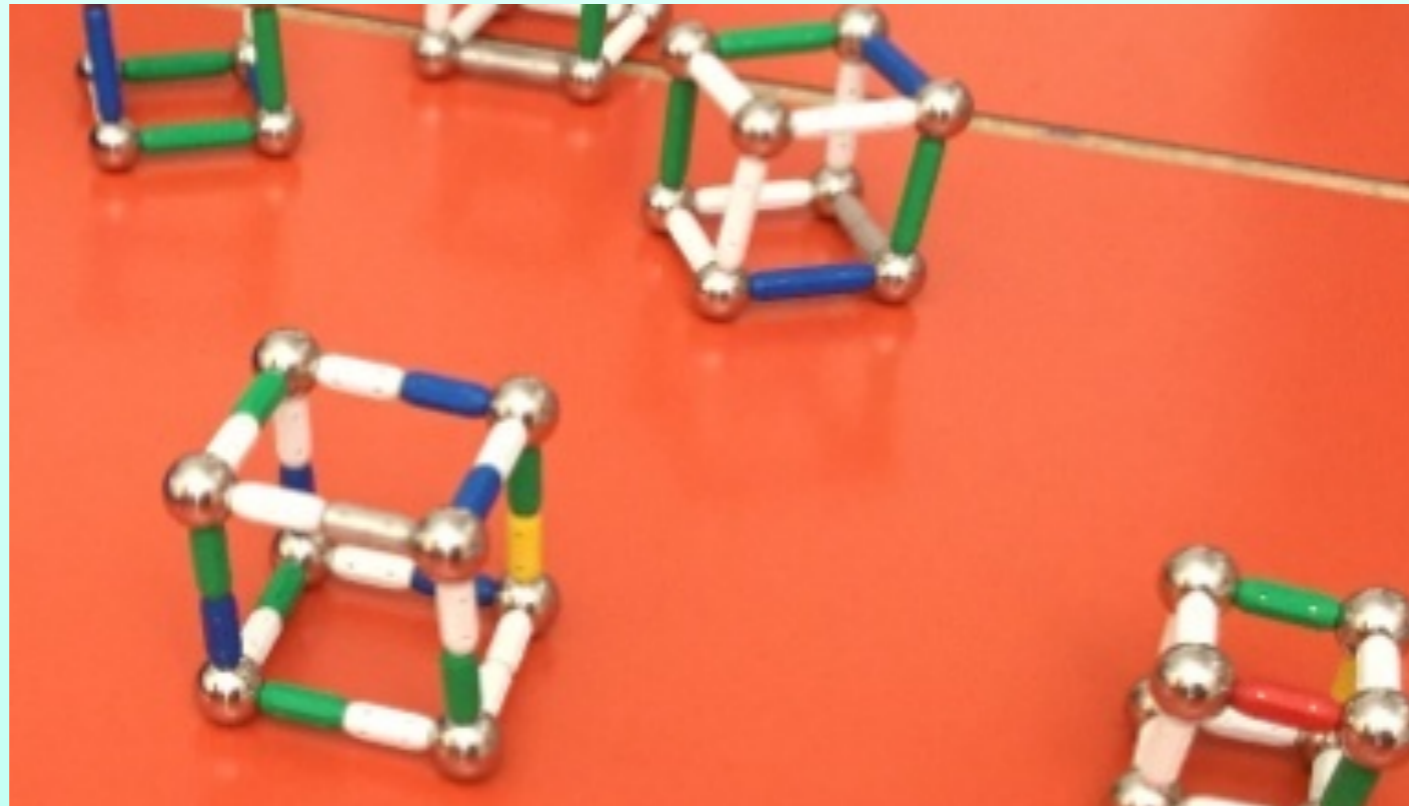
**Iniziativa realizzata con il contributo della Regione  
Toscana nell'ambito del progetto**

**Rete Scuole LSS**

**a.s. 2018/2019**

# Cubo<sup>3</sup>

## Primi passi nella geometria solida



I.C. Carrara e Paesi a Monte  
Scuole dell'infanzia Bedizzano - Garibaldi - Marconi  
Alunni frequentanti l'ultimo anno (5/6 anni)

# Collocazione del percorso effettuato nel curriculum verticale

Dal curriculum verticale dell'I.C.

**- IMPARARE AD IMPARARE.**

Dimostra prime abilità di tipo logico. Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni.

**- IMPARARE AD IMPARARE/CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.**

Formula ipotesi e ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. Utilizza consapevolmente i codici per programmare i movimenti di semplici dispositivi.

# Obiettivi essenziali di apprendimento

- ◉ RICERCARE, SCOPRIRE E OSSERVARE LE FIGURE GEOMETRICHE NELLA REALTA' CIRCOSTANTE
- ◉ GIOCARE CON IL CORPO
- ◉ RIPRODURRE GRAFICAMENTE LE FIGURE
- ◉ LAVORARE IN GRUPPO E RISPETTARE IL PROPRIO TURNO DEL GIOCO
- ◉ COLLABORARE
- ◉ VERBALIZZARE LE ESPERIENZE IN MODO CORRETTO
- ◉ ASCOLTARE E ACCETTARE IL PARERE ALTRUI
- ◉ COSTRUIRE IL CUBO IN 3D
- ◉ INVENTARE STORIE
- ◉ CONOSCERE

# Elementi salienti dell'approccio metodologico

Attività con il corpo

Osservazione

Circle time

Formulazione ipotesi e strategie risoluzione problemi

Attività laboratoriali (sperimentazione con tecniche grafico pittoriche, costruzione in 3D dei dadi)

Dal 3D al 2D rappresentazione grafica

# Materiali, apparecchi e strumenti impiegati:

## Strumenti

- Mattonelle grandi in gommapiuma rigida
- geomag, stuzzicadenti/cannucce, pongo per scheletrati
- Cubi-dadi-quadrati
- Dadi classici, gioco dell'oca, dadi delle storie, cubi delle favole (puzzle)
- Carta, cartoncino, forbici, colla, matite e pennarelli
- Cubi magnetici

# Ambienti in cui è stato sviluppato il percorso:

AULA, SALONE



# Tempo impiegato:

Per la messa a punto preliminare del gruppo

2 incontri iniziali del gruppo lss

3 incontri di formazione con esperti esterni

2 incontri nei plessi per la progettazione

Tempo scuola mesi di maggio/giugno

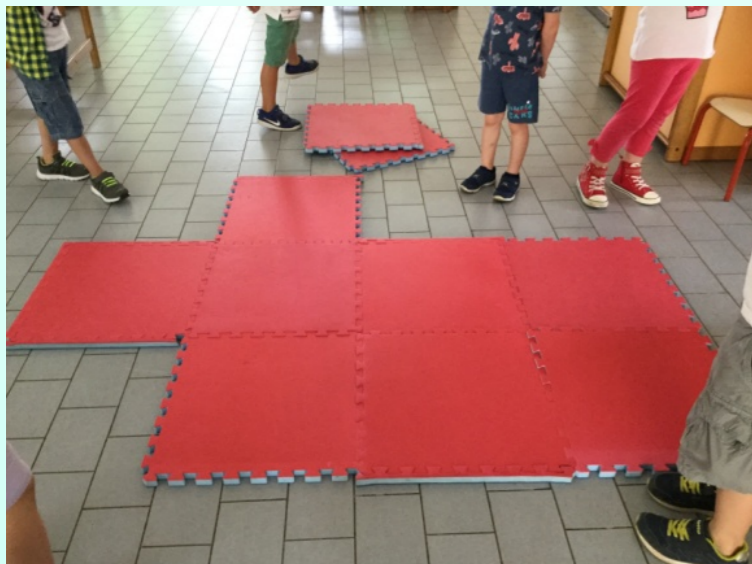
Per la documentazione 20h

# Altre informazioni

Il percorso è stato sviluppato all'interno dei tre plessi di scuola dell'infanzia di istituto, coinvolgendo i bambini dell'ultimo anno.

Per motivi logistici, essendo le scuole dislocate nel territorio, ogni plesso ha scelto di lavorare su un aspetto specifico del percorso nel raggiungimento degli obiettivi finali comuni.

# Alla scoperta del cubo con il corpo



Partendo dalla storia di "Pezzettino" (progetto di plesso), chiediamo ai bambini di costruire un personaggio a loro scelta. Decidono di fare "quello forte". Continuiamo facendo sdraiare un bimbo per vedere quante mattonelle occupa; sarà più grande o più piccolo di "quello forte"?



I bambini scoprono che Marta non "sta" su tutte le mattonelle e allora chiediamo di contare quelle toccate dal corpo. "Sono 6" rispondono e, spontaneamente, aggiungono che sono dei quadrati. Togliamo ora quelle in eccesso e con quello che è rimasto a nostra disposizione, vediamo cosa possiamo costruire.



Intuitivamente e senza suggerimenti da parte delle insegnanti, costruiscono un cubo che chiamano “scatola”



## Un cubo gigante

“Guarda maestra si può aprire, ci posso entrare? Dentro è vuoto e c’è spazio per un bimbo” Spontaneamente i bambini scoprono che il cubo racchiude uno spazio.”

L’insegnante chiede che forma abbiano costruito e come si chiama

Ipotesi dei bambini

“È una scatola formata da tanti quadrati; è un quadrato ma più cicciotto; è un dado gigantesco ; sì ma i dadi si chiamano cubo io lo so perché l’ha studiato mia sorella”



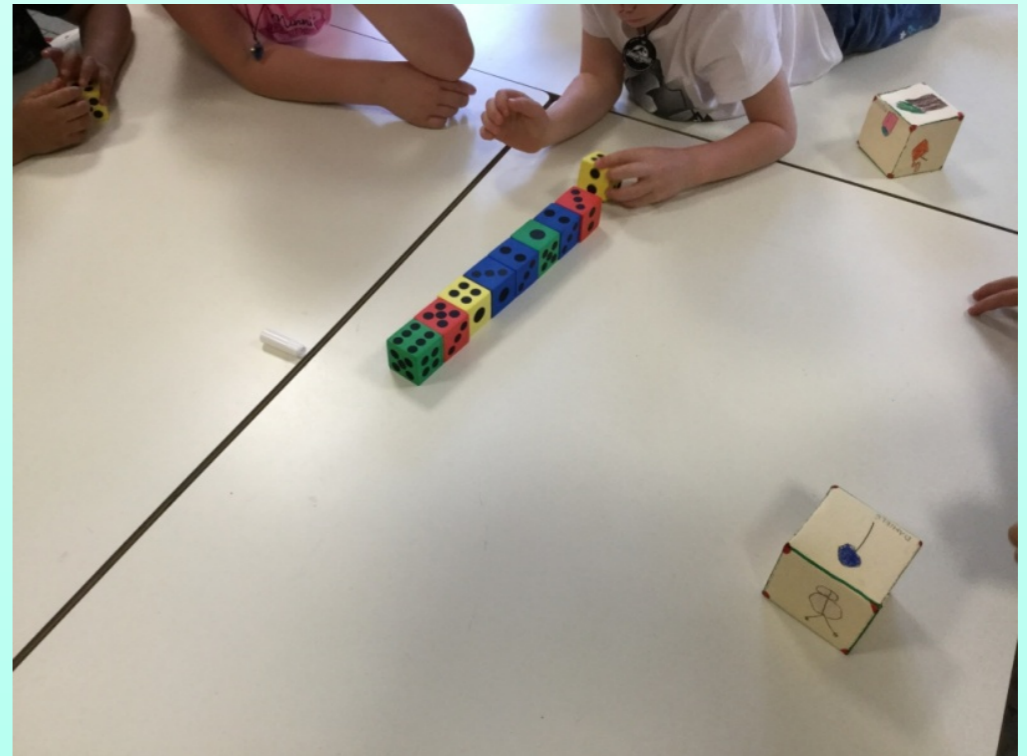


A questo punto prendiamo dei quadrati e dei cubi e chiediamo ai bambini di formare due insiemi in base alla forma e motivarne poi la scelta.

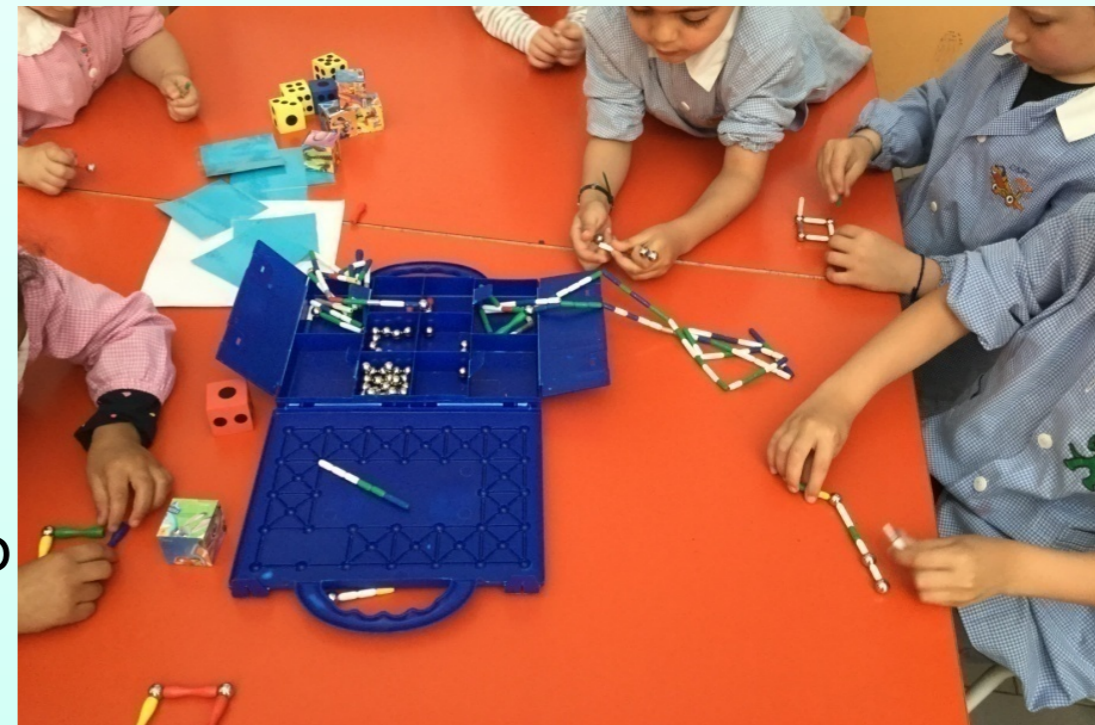
La parola ai bambini

“In un insieme ci sono i quadrati, nell’altro i dadi; la forma dei dadi si chiama cubo, come il cubo di Kubrick”. Stimolando l’osservazione attraverso il gioco libero i bambini formulano le seguenti ipotesi:

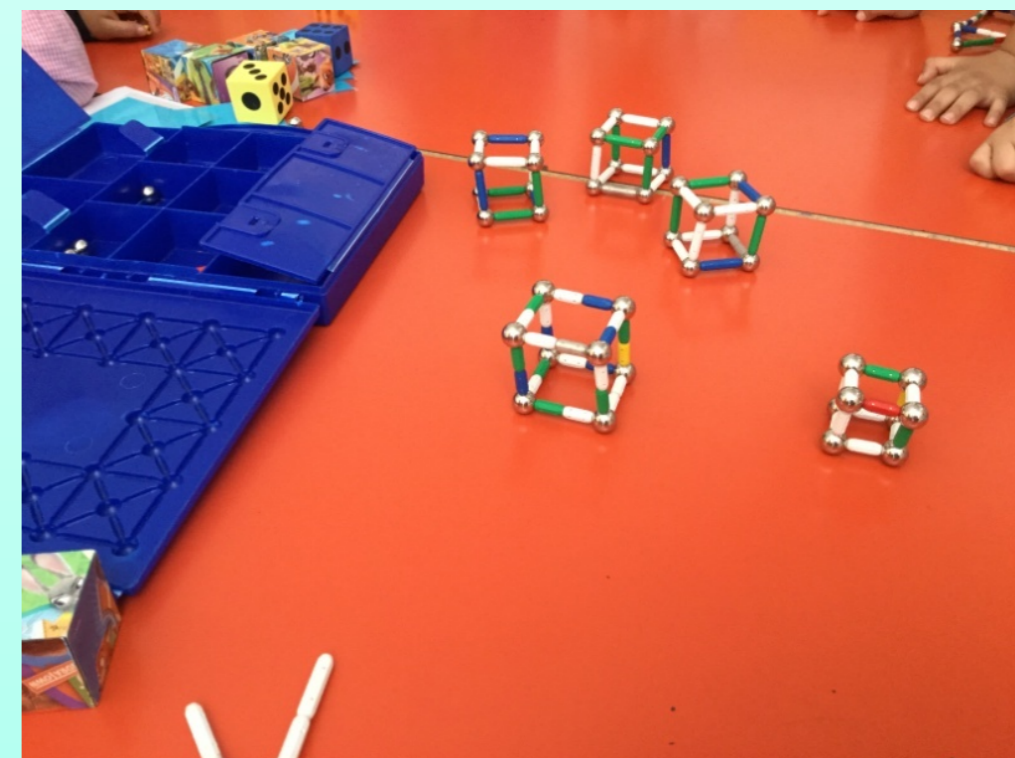
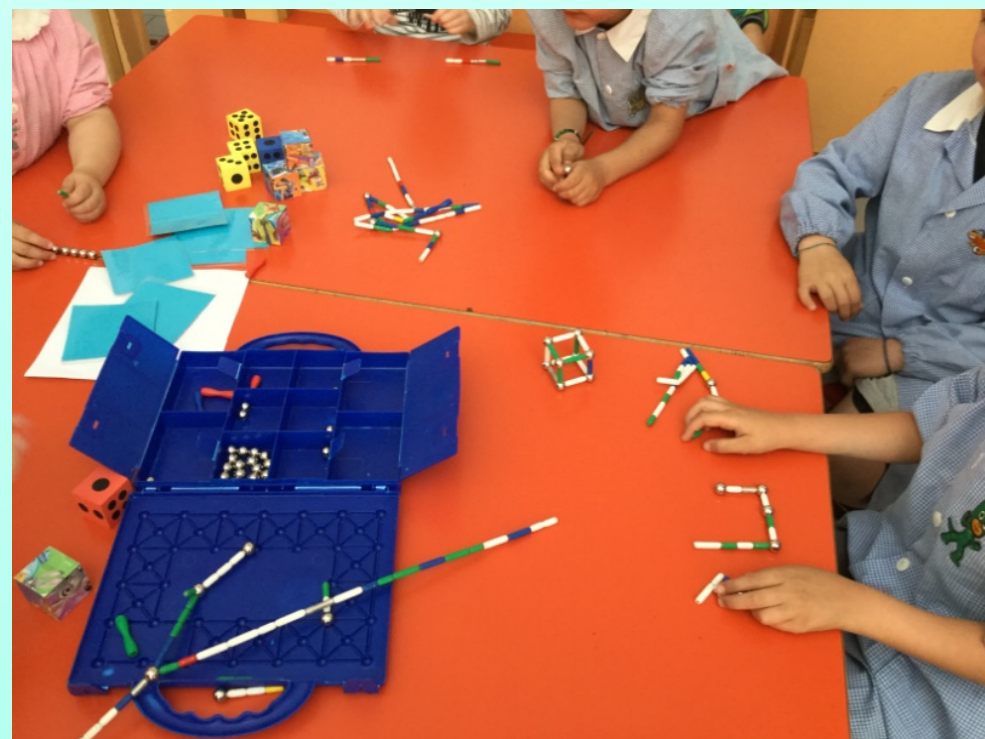
“i quadrati sono piatti, i dadi invece sono cicciootti; il dado dentro ha spazio e tante punte”

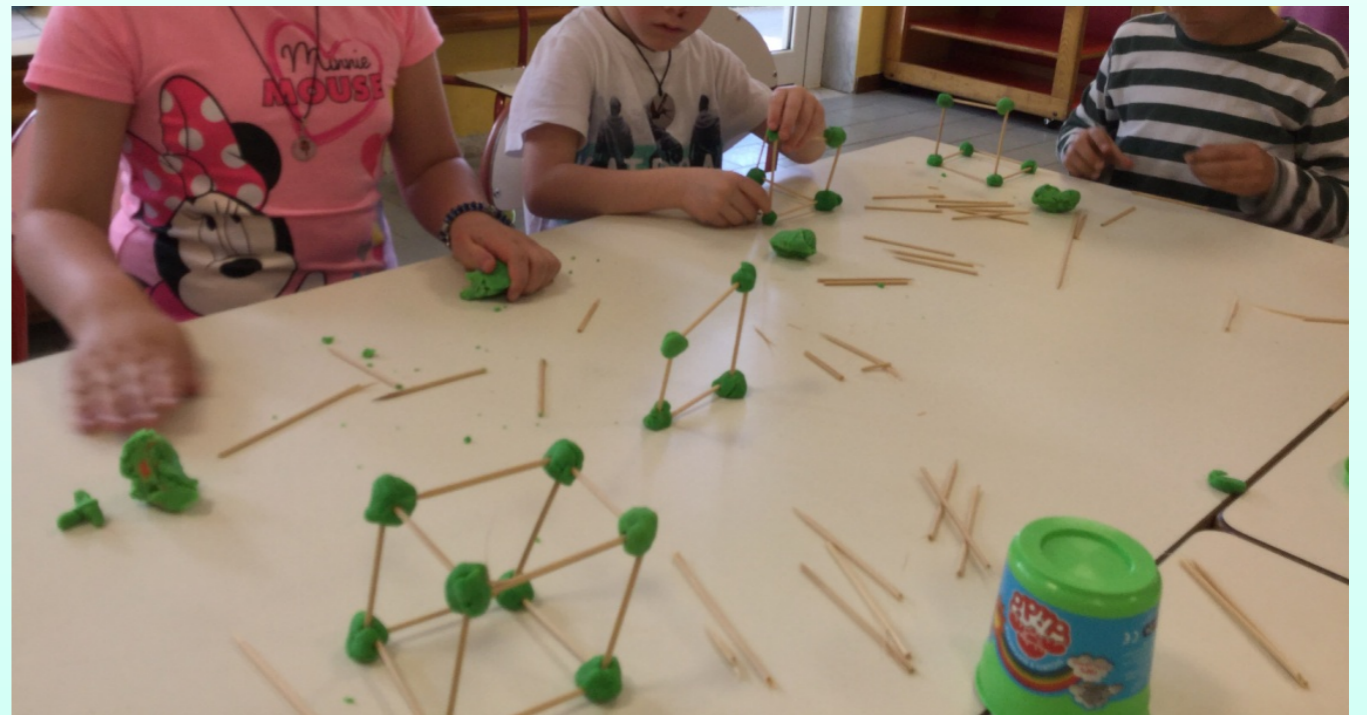
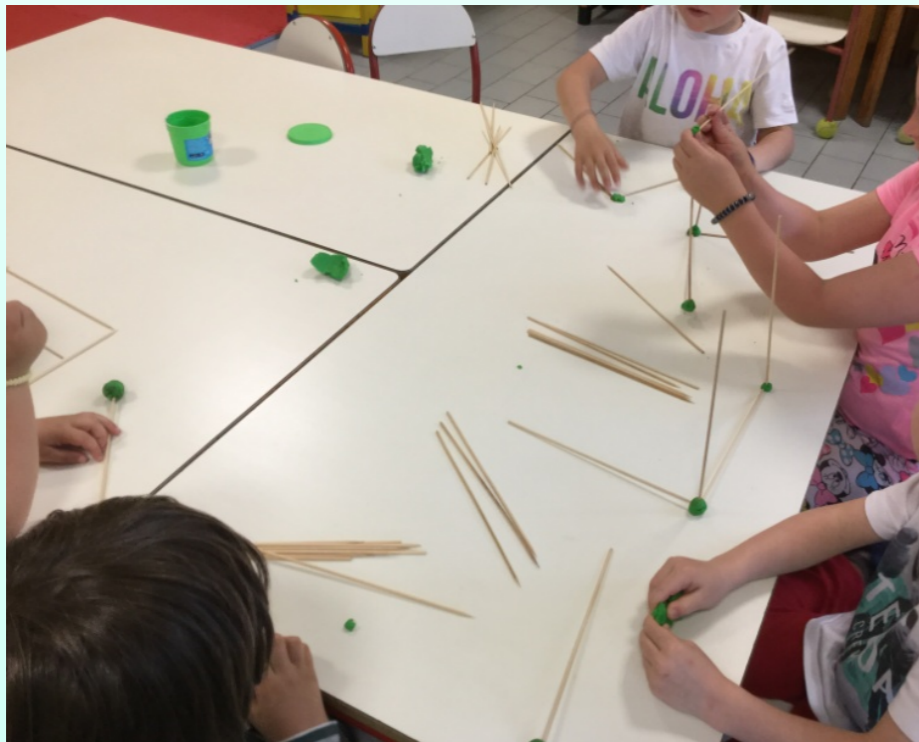


Prima di passare alla definizione corretta delle parti del cubo, facciamo ancora esperienze di gioco guidato.

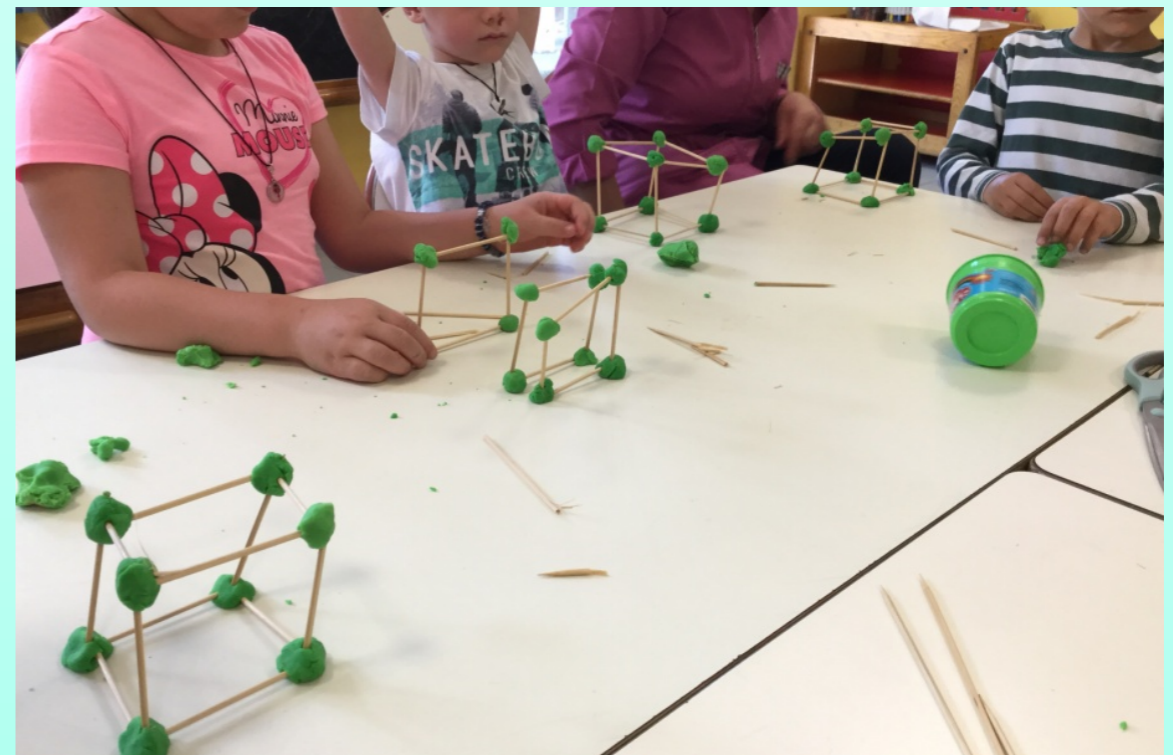


Gli scheletrati  
Con il geomag  
costruiamo **il cubo**.  
“È un po’ difficile  
maestra, però credo  
di farcela” dice un  
bambino. Poco alla  
volta gli scheletrati  
sono completati, li  
tocchiamo, li  
osserviamo e  
scopriamo alcune  
cose. La parola ai  
bambini:  
“ bisogna fare tanti  
quadrati e metterli  
insieme con le  
palline, dentro sono  
vuoti, i quadrati  
sono tutti uguali e  
sono sei”





**Ancora scheletrati con stuzzicadenti e pongo. Scopriamo vertici e spigoli.**  
Gli stuzzicadenti sono gli **spigoli**, le palline verdi sono i **vertici**.  
Ci sono **8** vertici e **12** spigoli.



# Torniamo al nostro cubo gigante

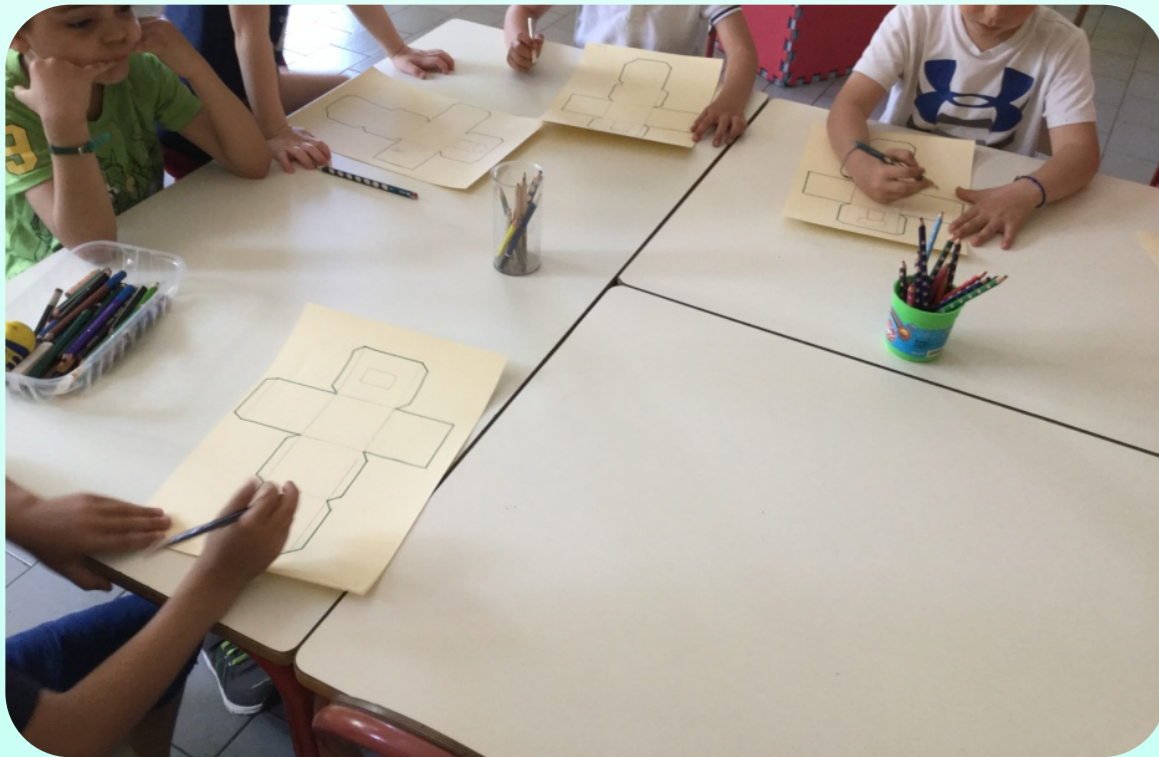
Chiediamo loro di toccare spigoli e vertici e poi ci soffermiamo su quelle che hanno chiamato “quadrati” specificando che sono le facce del cubo. Le contiamo, sono **6**.

**Il cubo** ha dunque **6 facce**, **8 vertici** e **12 spigoli**.

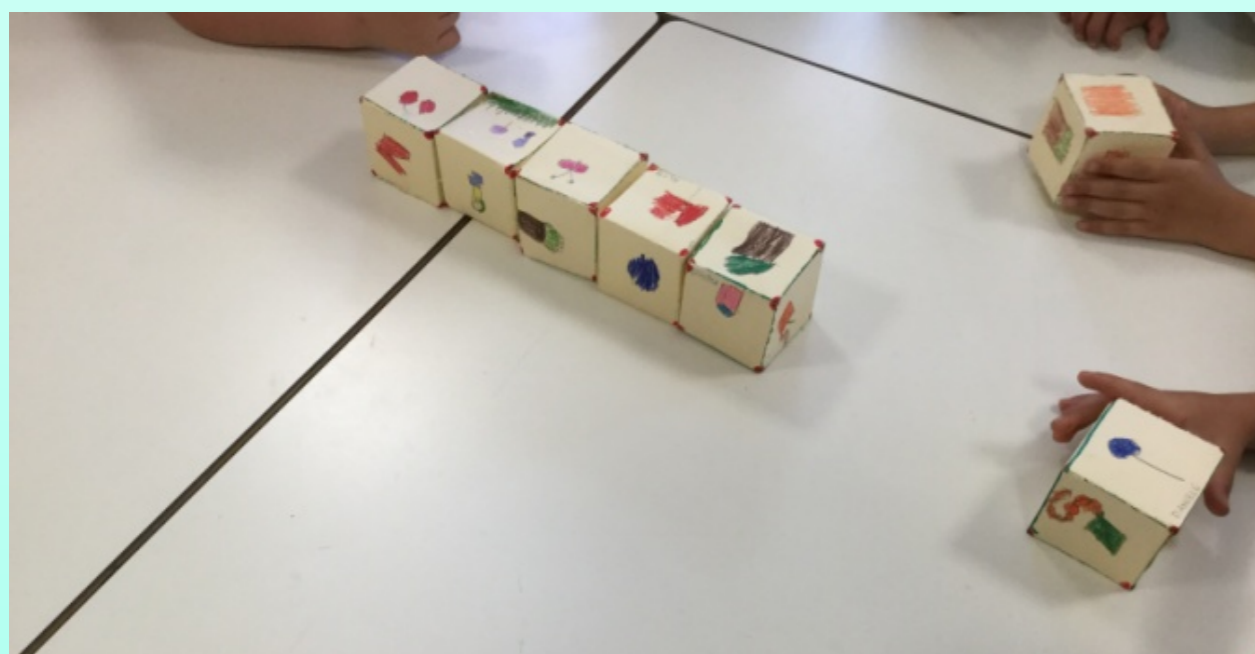
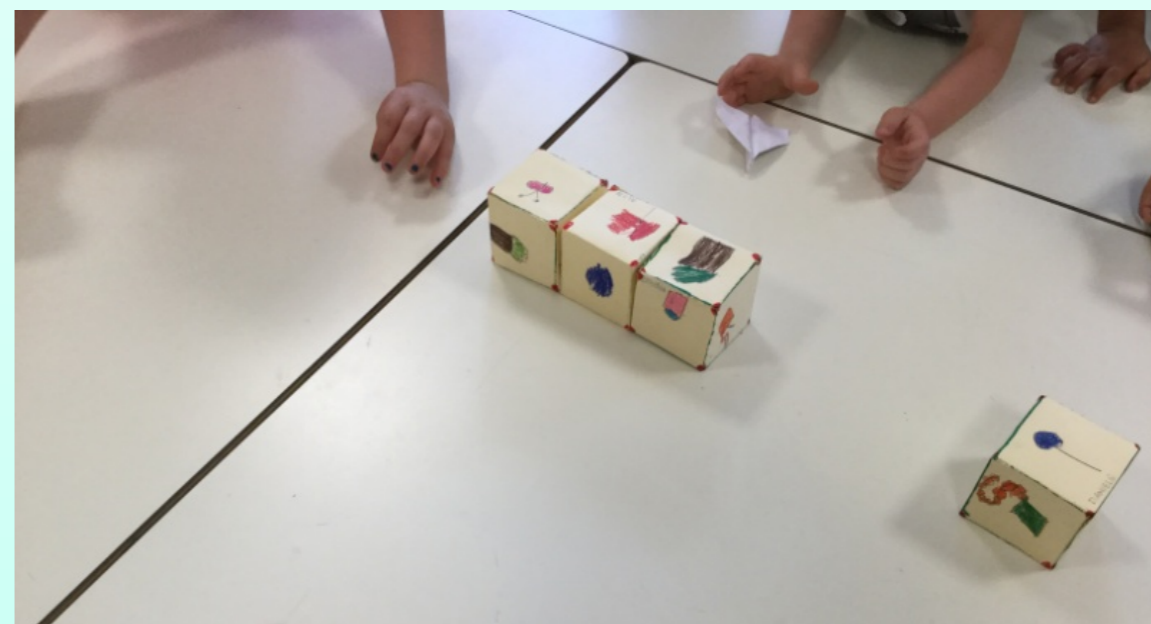


# Costruiamo il nostro cubo

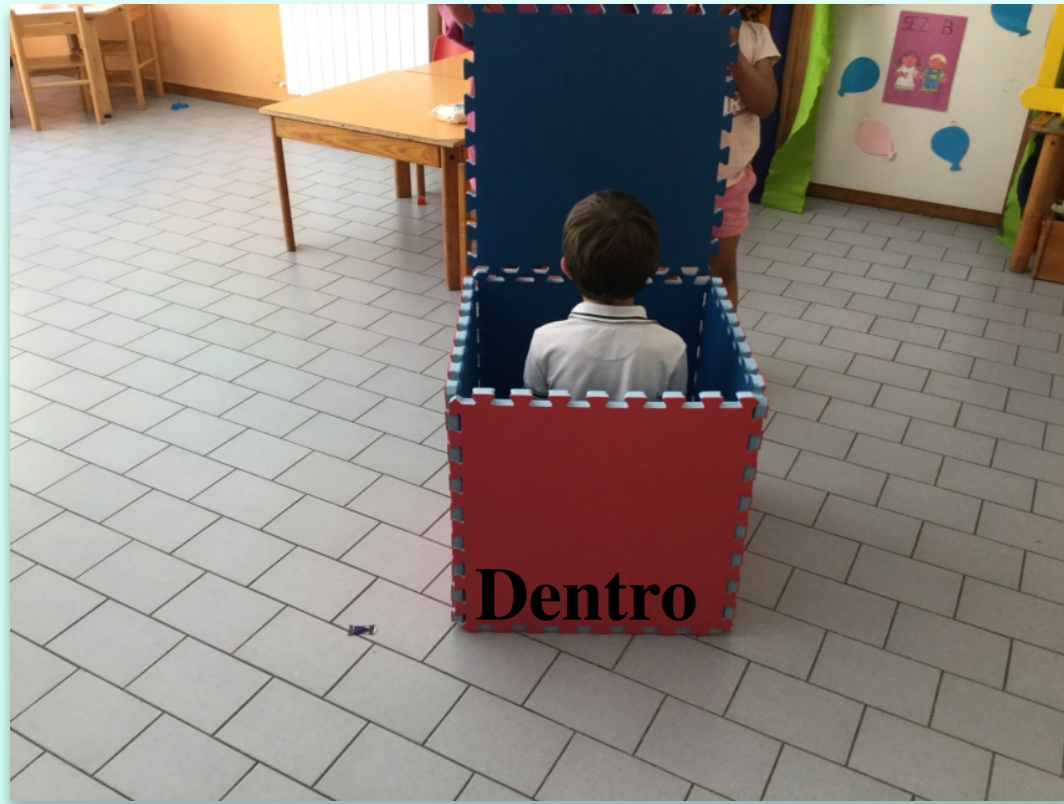
Disegniamo ciò che vogliamo sulle facce dello sviluppo del cubo. Punteggiamo i contorni e con l'aiuto delle maestre componiamo il solido



Divertiamoci a inventare una storia con i cubi costruiti. A turno lanciamo “un dado” e in base a ciò che viene, cerchiamo di legare con frasi adatte i disegni. I bambini si sono dimostrati pronti e creativi.



# Potenziamo la topologia usando come riferimento il cubo

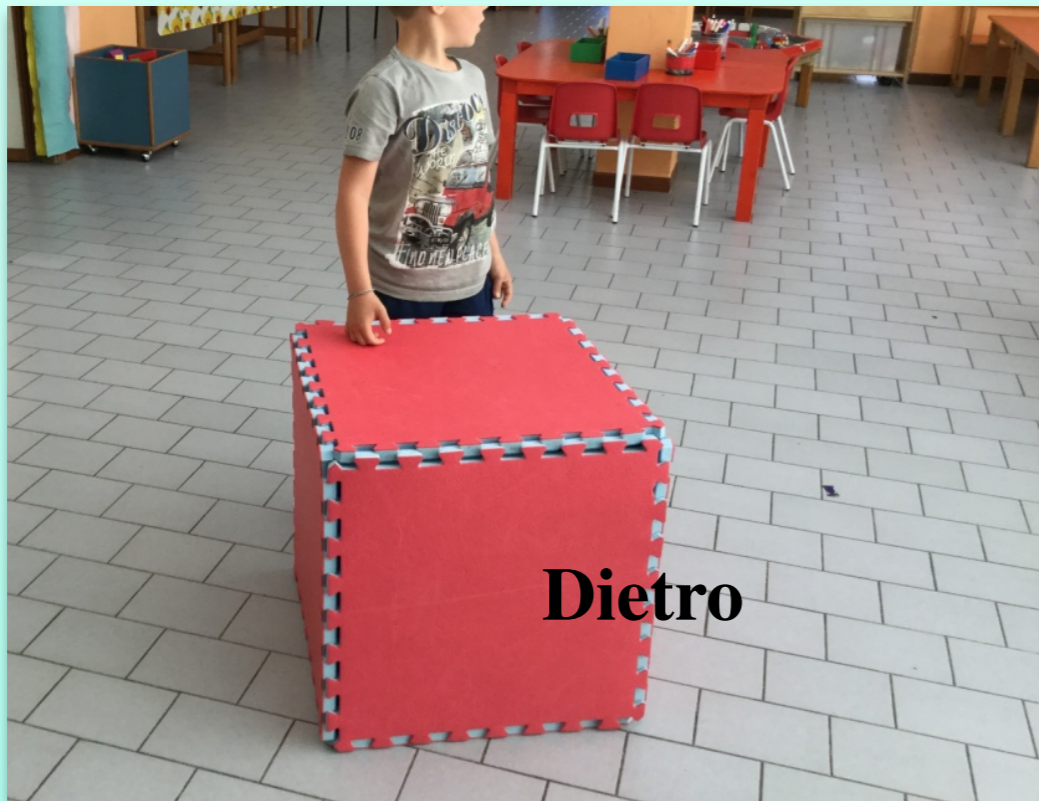




**Sotto**



**Sopra**



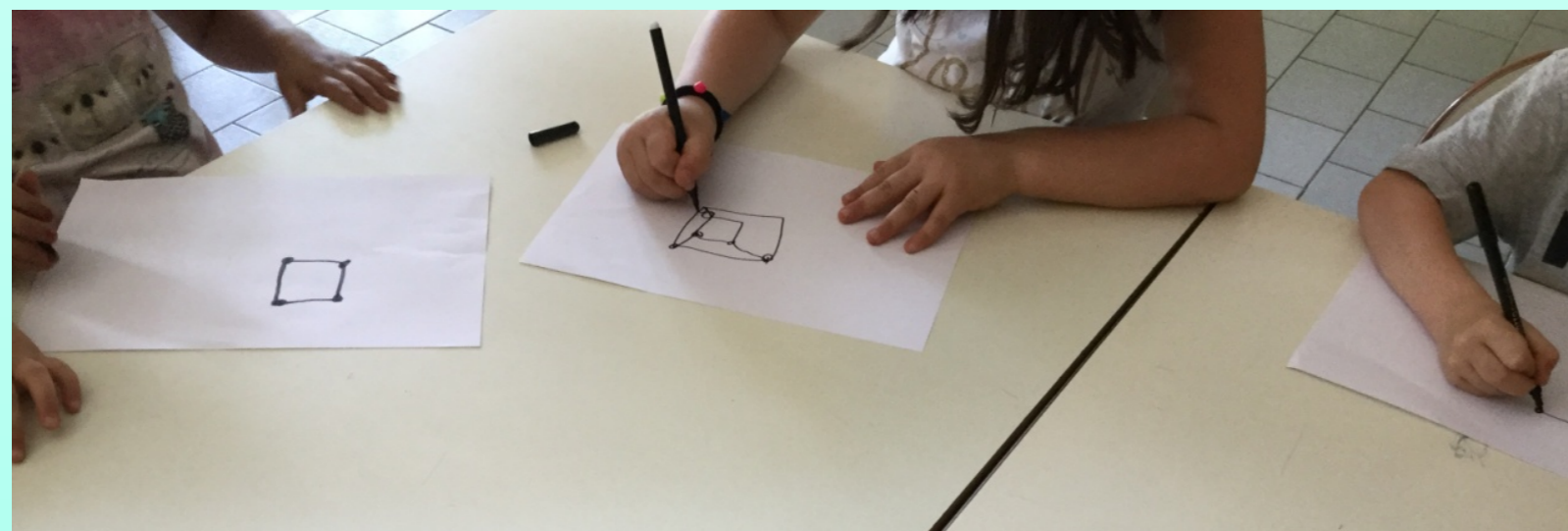
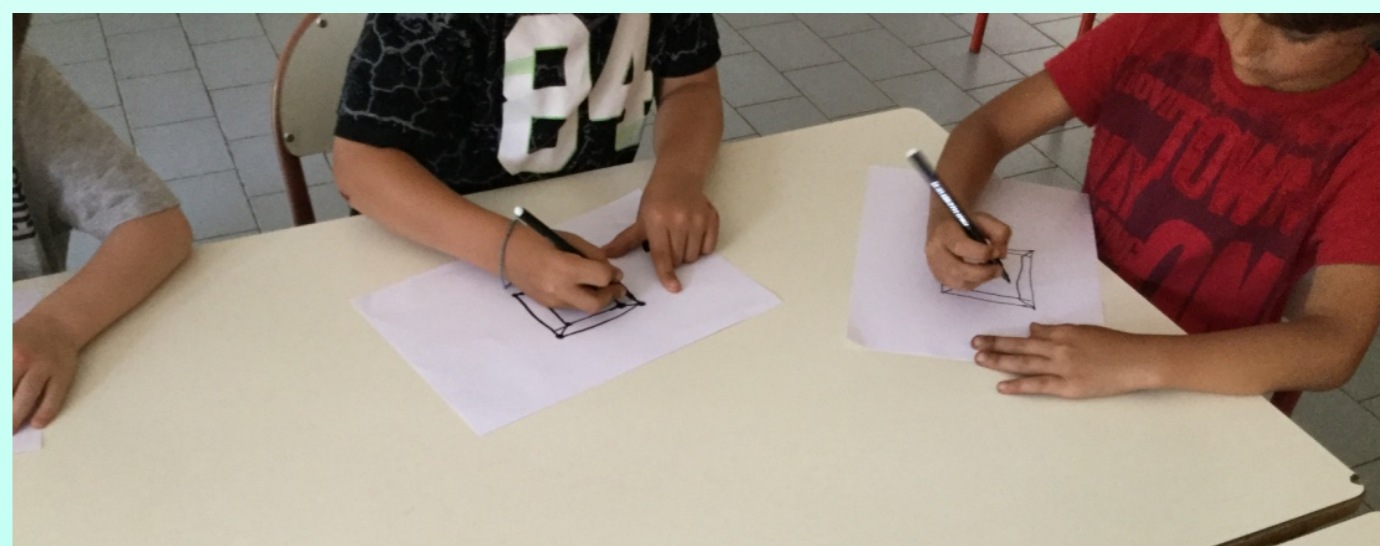
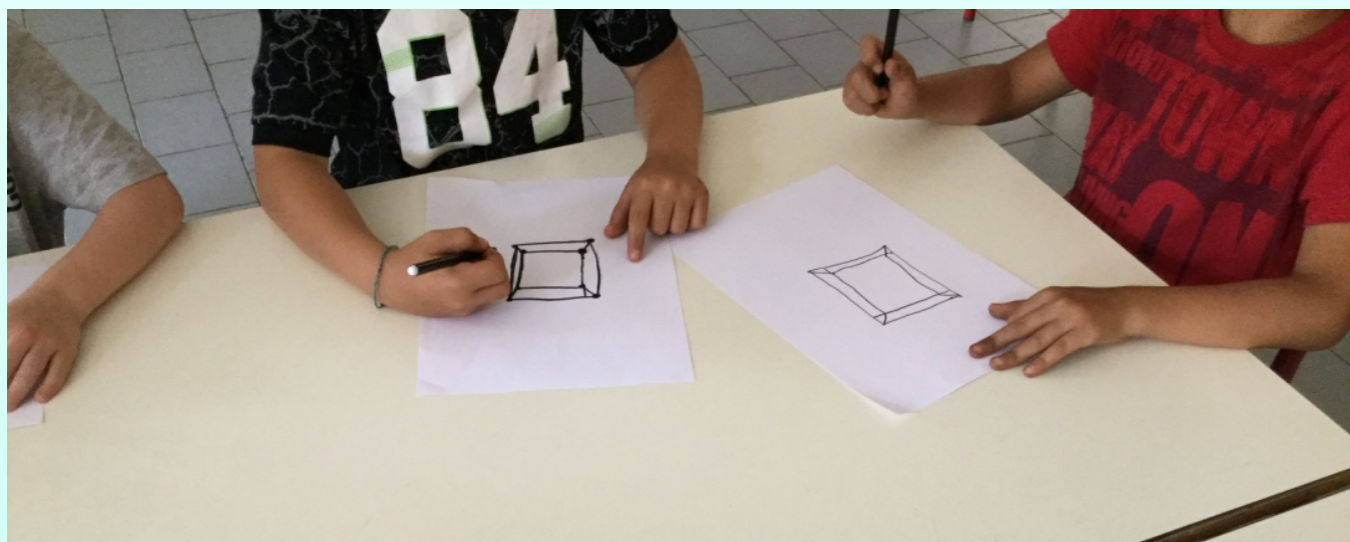
**Dietro**

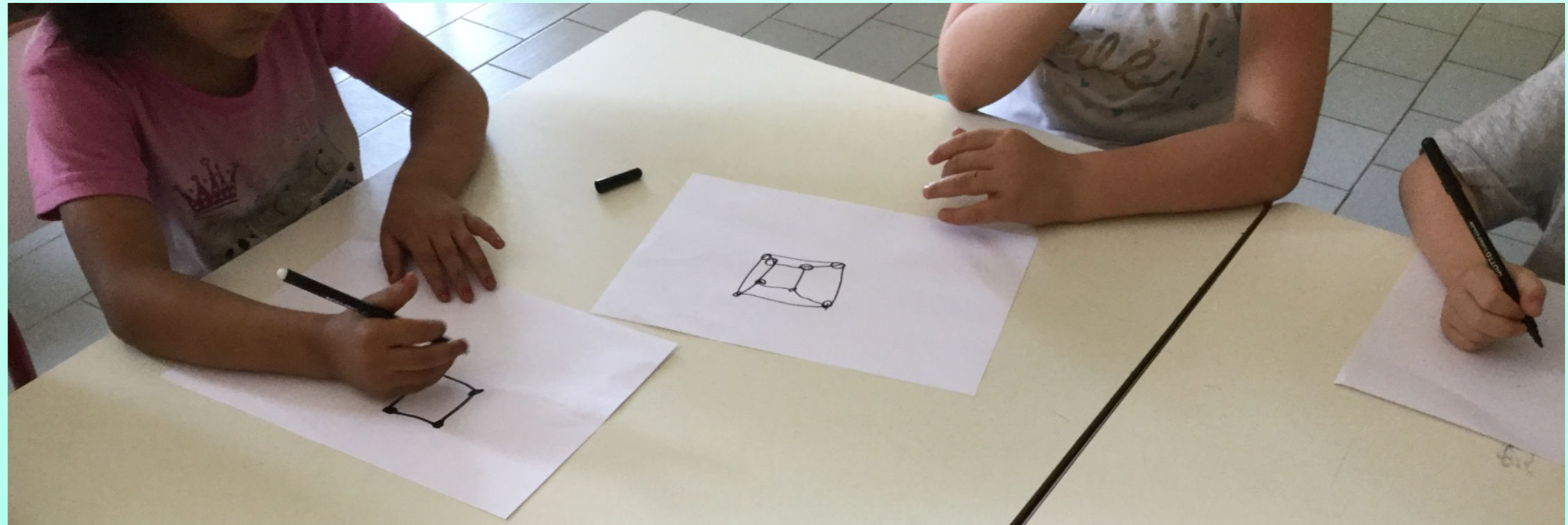
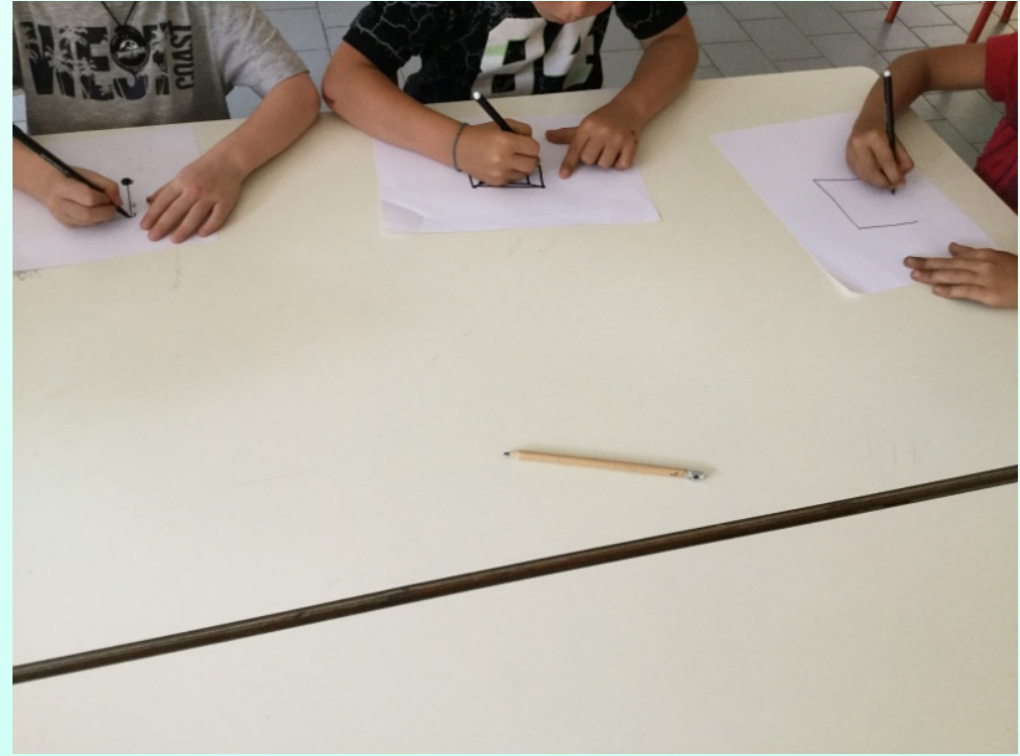
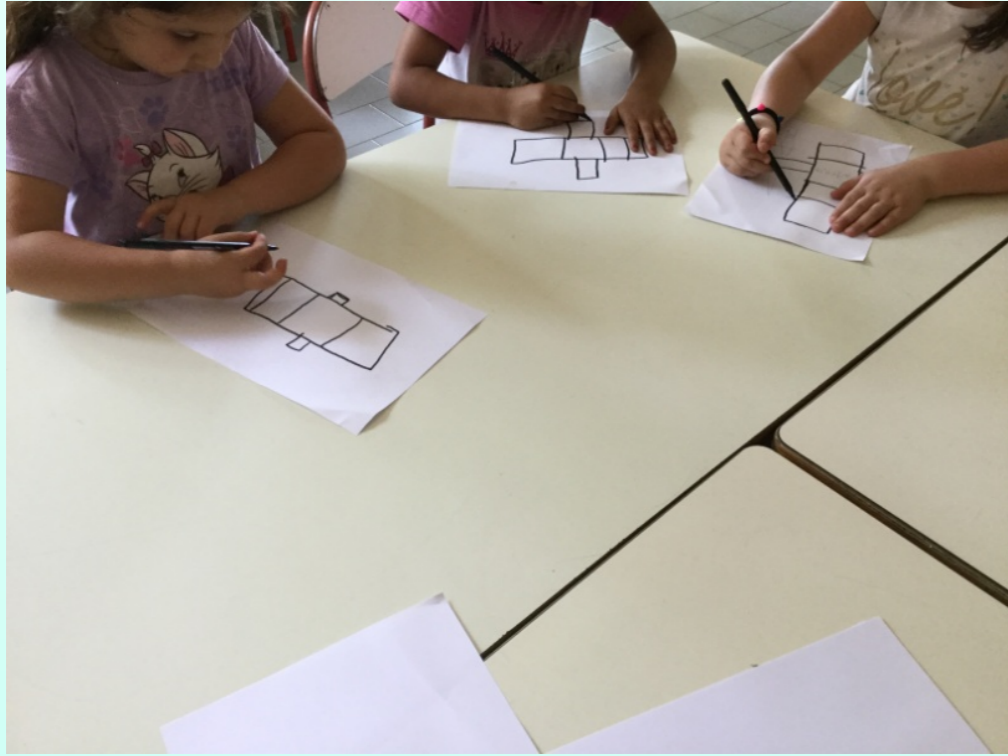


**Davanti**

# Dal 3D al 2D

## Rielaborazione grafica



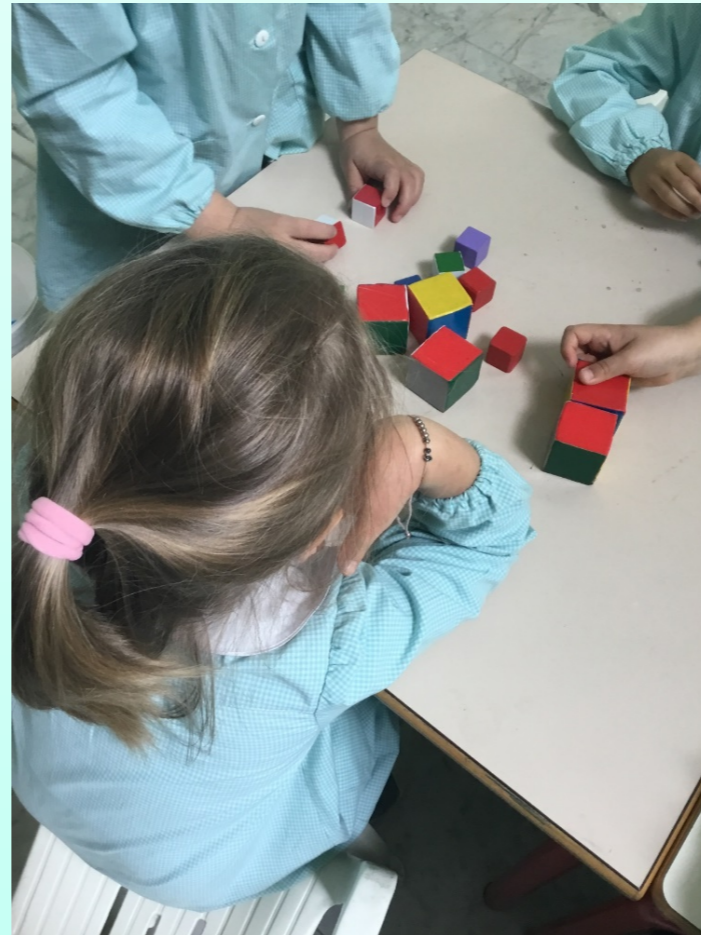


# Scuola dell'infanzia Garibaldi

Con i bambini dell'ultimo anno abbiamo affrontato il cubo dal punto di vista scientifico quindi abbiamo preso in considerazione le facce, gli spigoli e i vertici. Sono state raccolte le impressioni e le considerazioni che i bambini hanno, autonomamente, verbalizzato e li abbiamo aiutati a trovare le risposte alle loro domande. Abbiamo poi evidenziato le differenze tra cubo e dado. Li abbiamo costruiti e ci abbiamo giocato. Il lavoro si è svolto nella modalità del piccolo gruppo, per favorire e sollecitare la collaborazione tra pari.

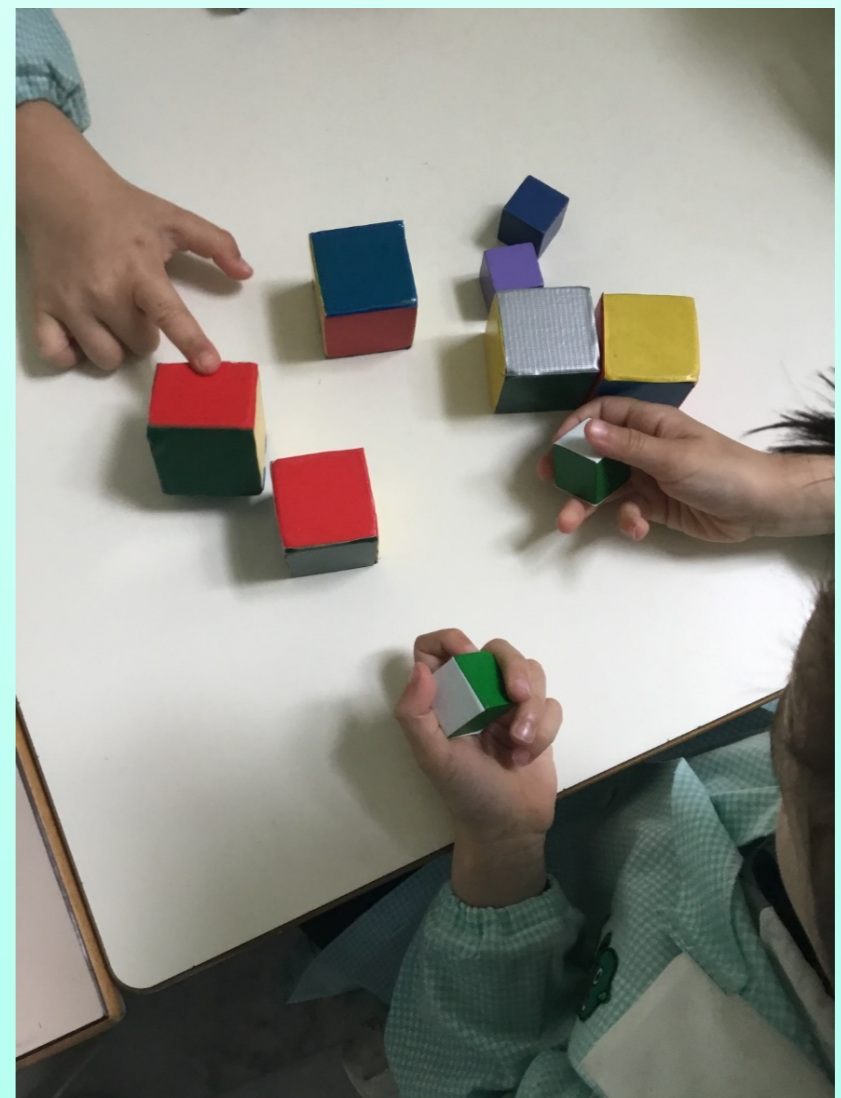
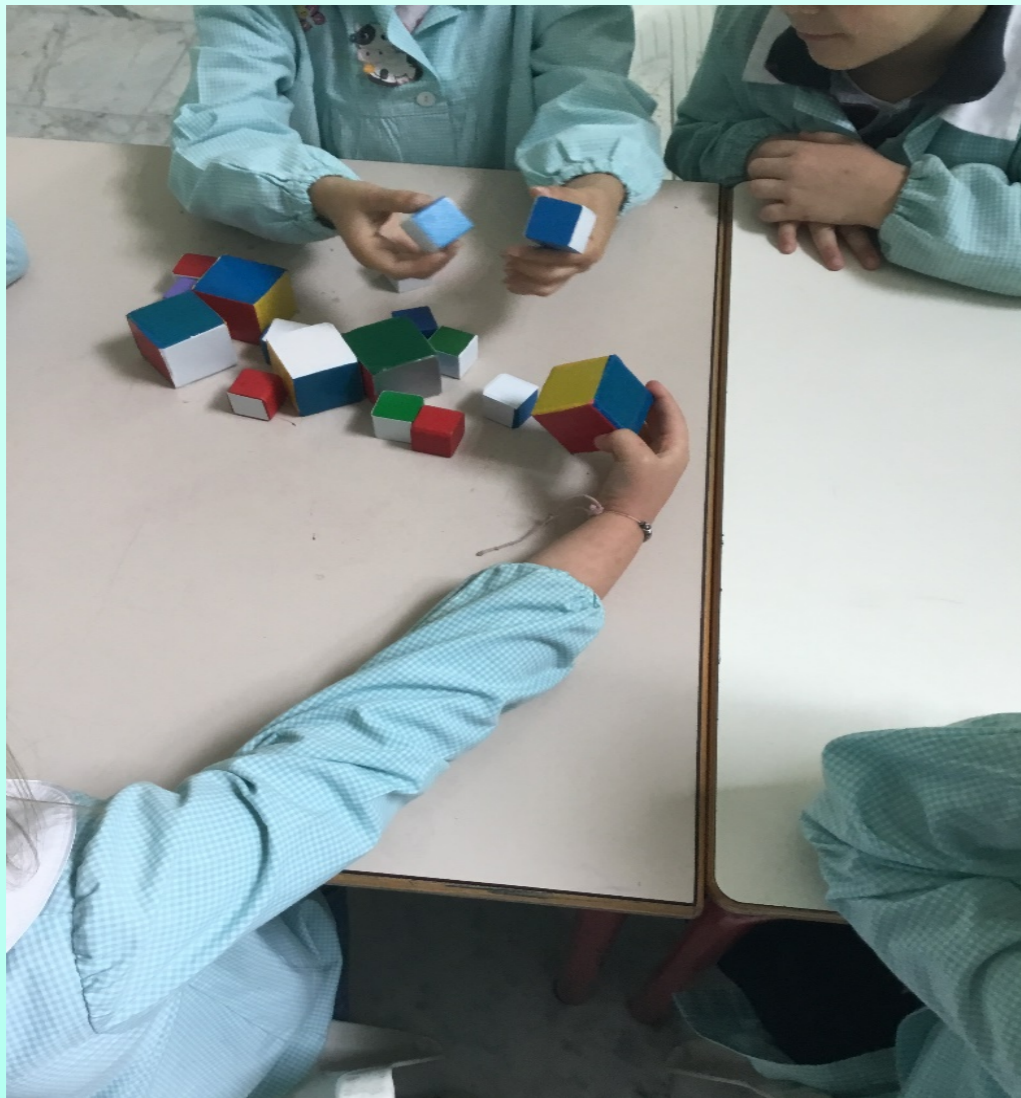
# Osserviamo il cubo

Mettiamo a disposizione dei bambini cubi di diversa dimensione e diversi colori..... li lasciamo giocare liberamente e ascoltiamo e registriamo le loro considerazioni



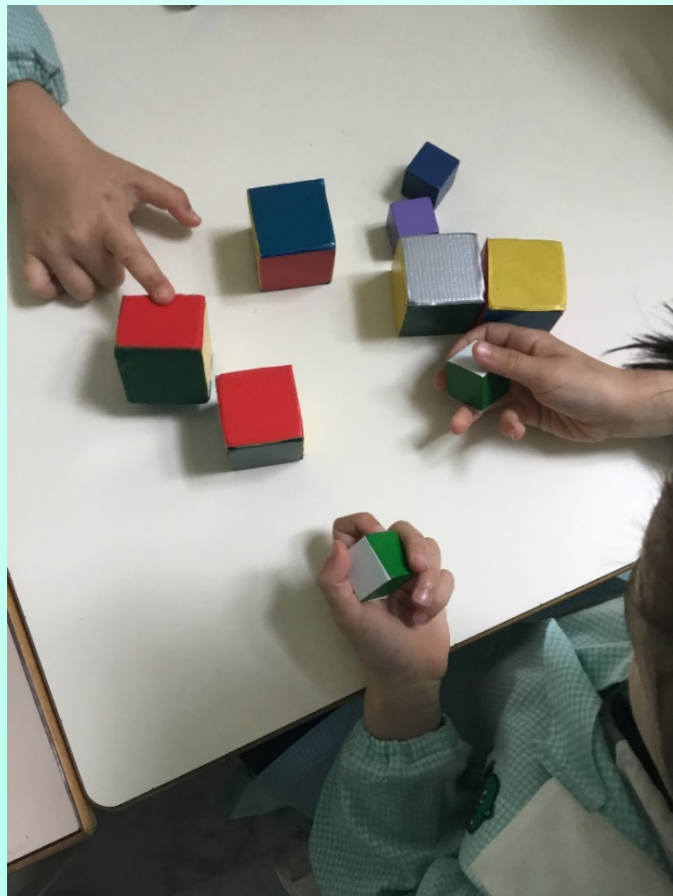
# Il cubo è formato da sei quadrati..... che si chiamano «facce»

“Guarda maestra ci sono tanti quadrati di colori diversi”.  
Chiediamo allora: “Quanti quadrati ci sono in un cubo?”  
“Sei ! Sono sei”

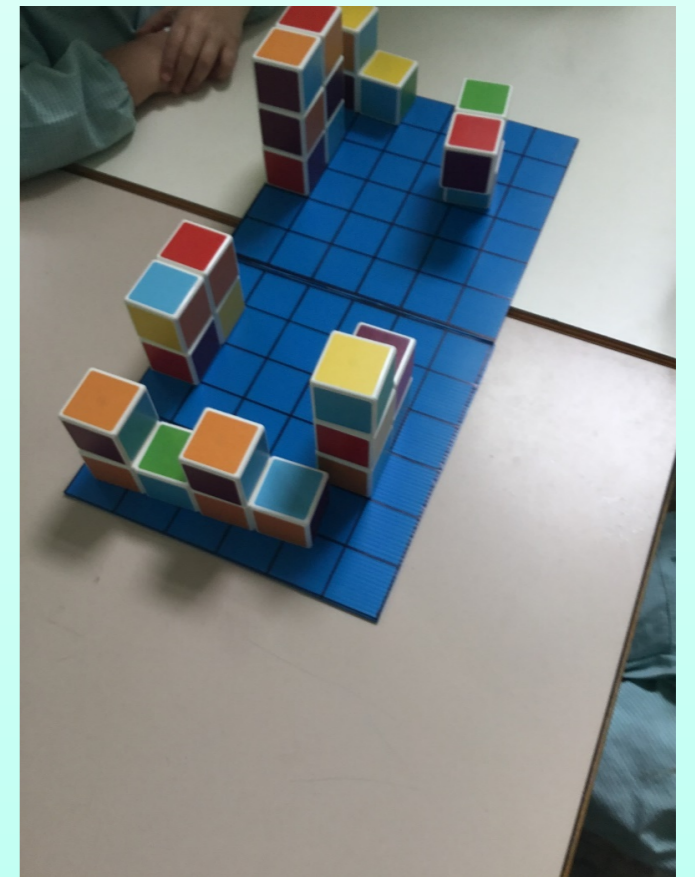
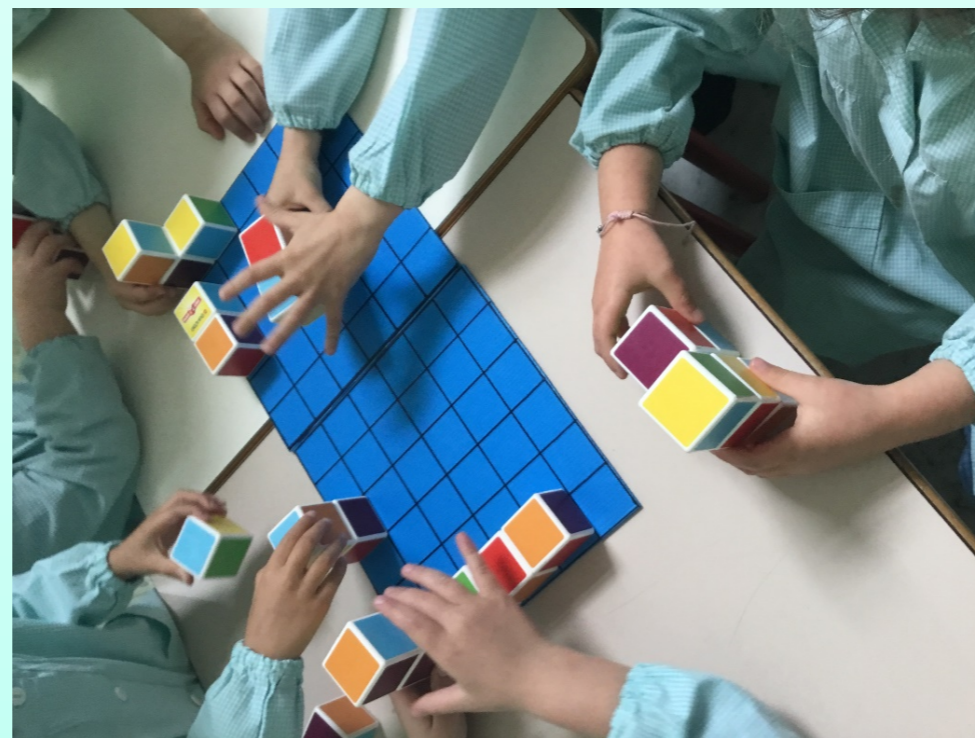
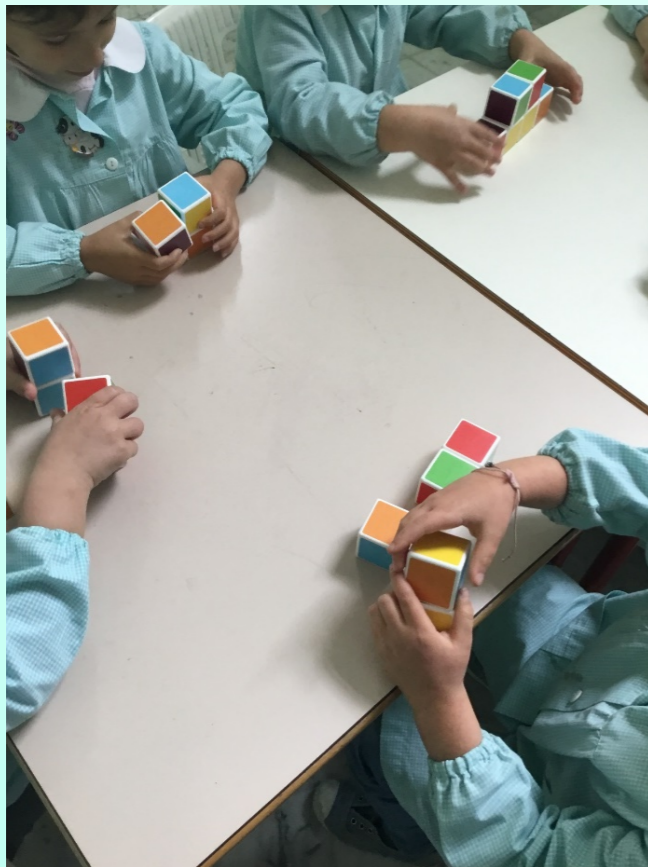


# Troviamo i cubi uguali

Invitiamo i piccoli a cercare cubi uguali, prima per grandezza poi per colore.  
La difficoltà è quella di posizionare i cubi allo stesso modo e verificare se tutto coincide



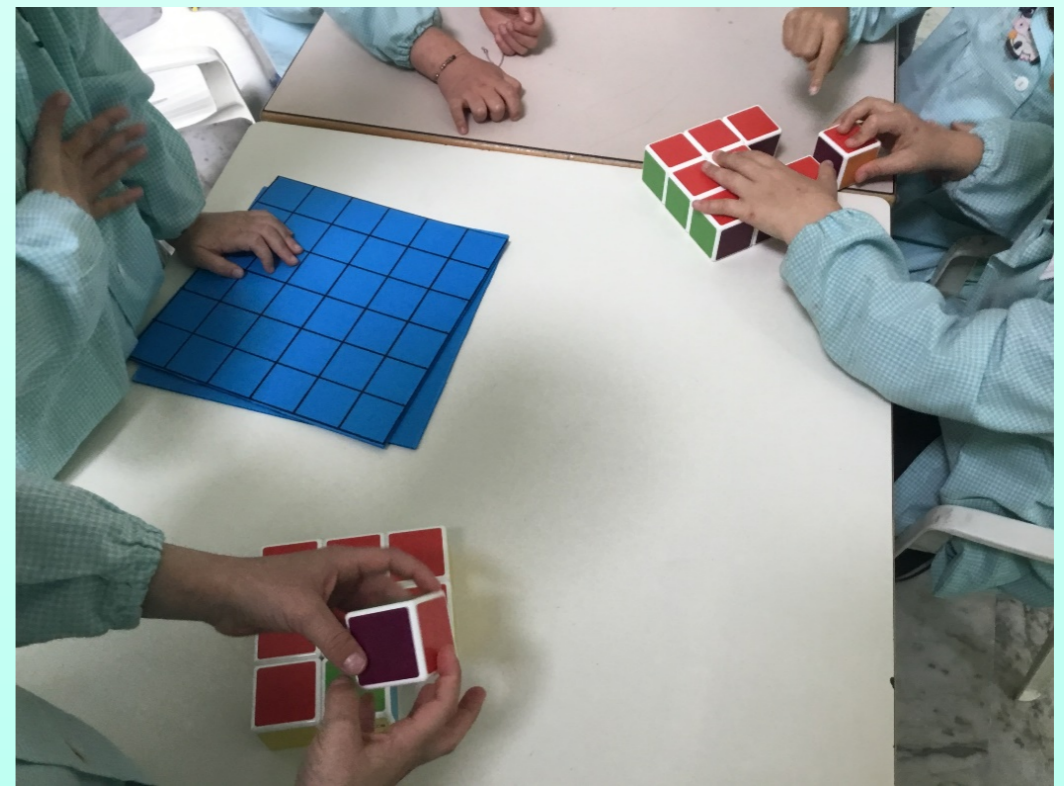
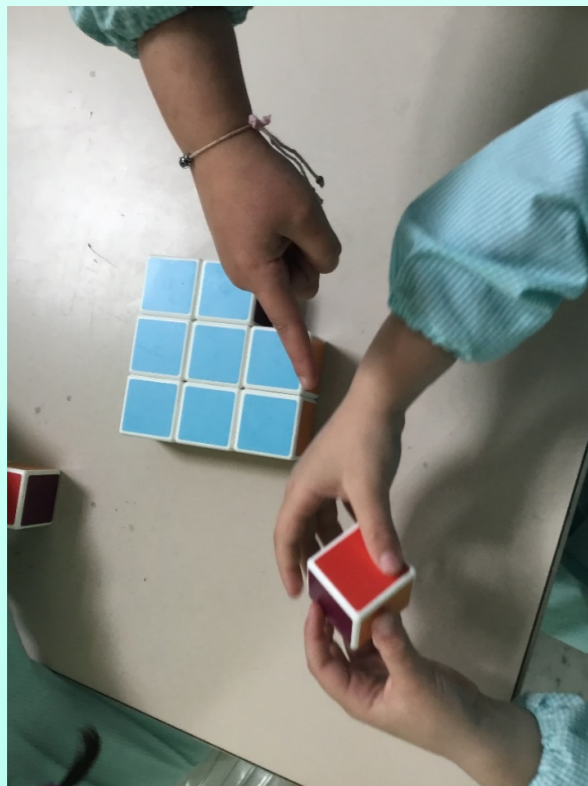
# Costruiamo una città



Mettiamo a disposizione i cubi magnetici e invitiamo a costruire degli edifici per la nostra città

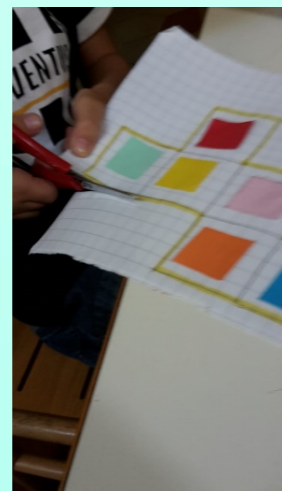
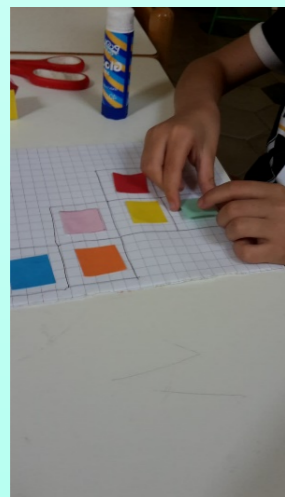
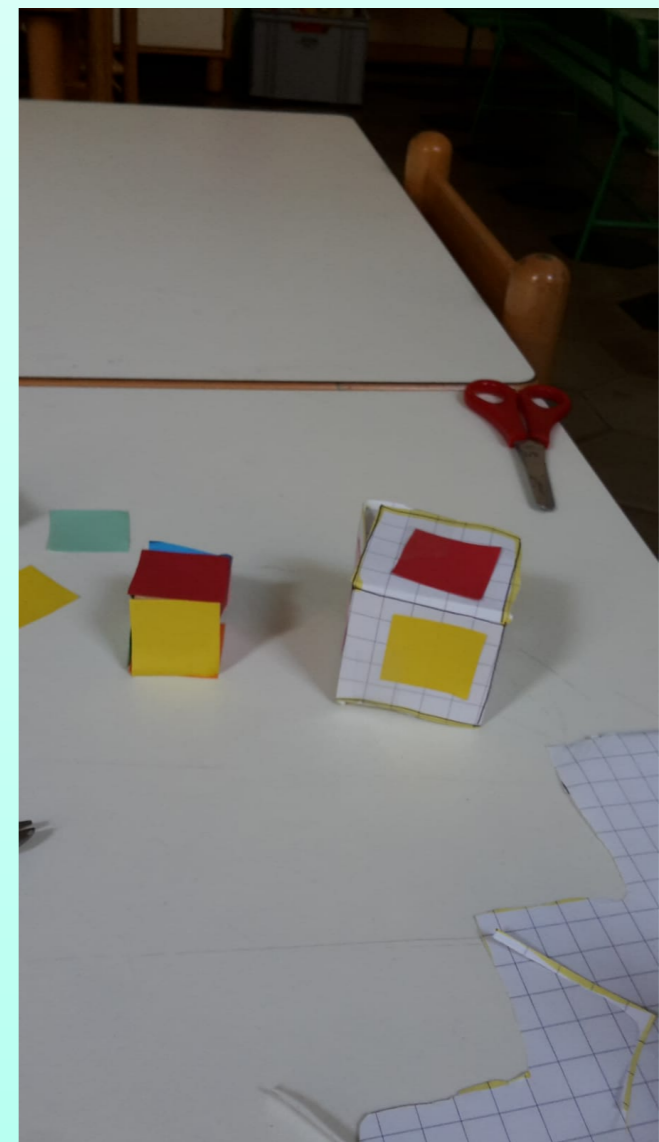
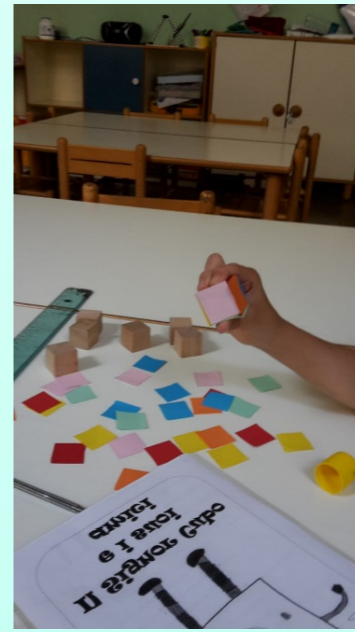
# Costruisco un quadrato rispettando i colori...

Con i cubi magnetici facciamo costruire un quadrato che abbia la faccia di un unico colore e i quattro lati ognuno di un colore diverso.



# Proviamo a costruire un cubo.....

Facciamo scegliere sei quadrati di colore diverso.  
Con l'aiuto di nastro adesivo e colla aiutiamo  
i bambini a montarlo



# Un cubo speciale....

Mostriamo lo sviluppo del cubo disegnato su carta quadrettata e, seguendo le istruzioni dell'insegnante I bambini lo ricreano, poi disegnano all'interno di ogni faccia un oggetto: alcuni sono compatibili tra loro altri no. Costruiamo il cubo e iniziamo a giocare...



# Adesso li lanciamo....Compatibili o no?



A coppie i bambini lanciano i dadi e verificano se gli oggetti sono compatibili tra loro oppure no.

Dito rivolto in alto: Compatibili

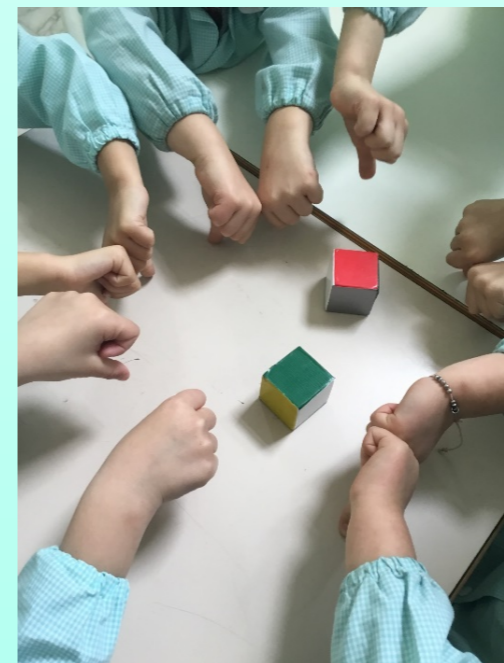
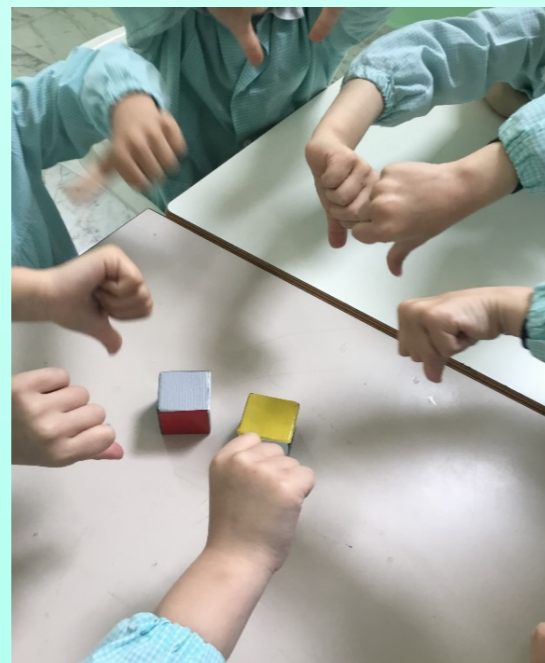
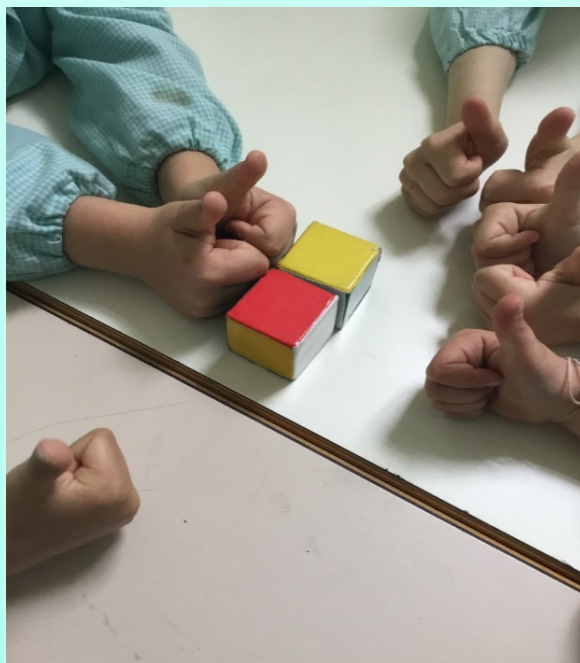
Dito rivolto in basso: Non compatibili

# Sostituiamo i colori agli oggetti. Compatibili o no?

Creiamo ora delle coppie di colori compatibili tra loro:

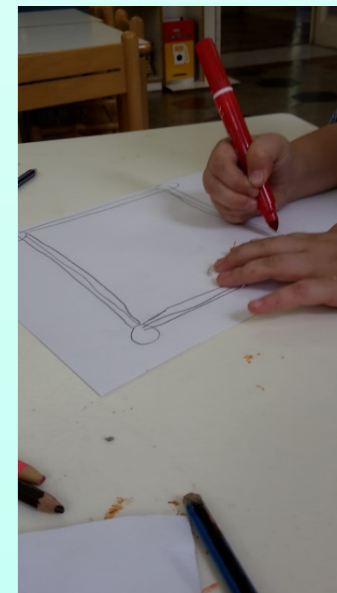
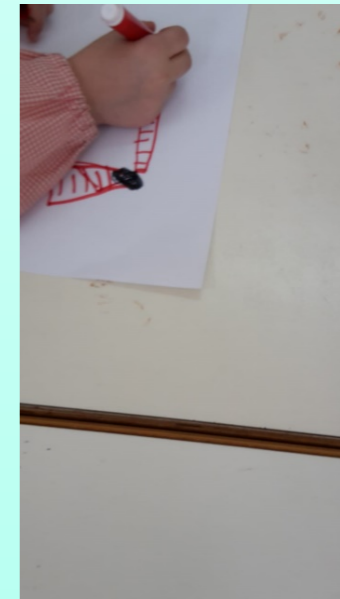
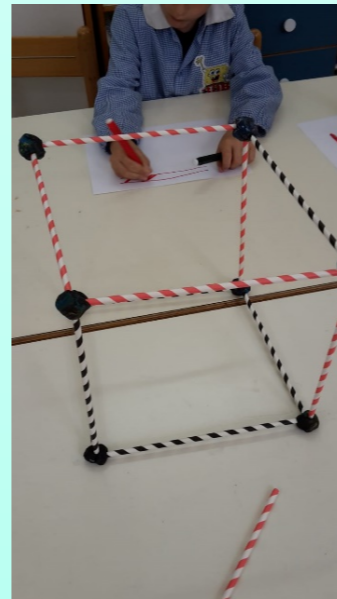
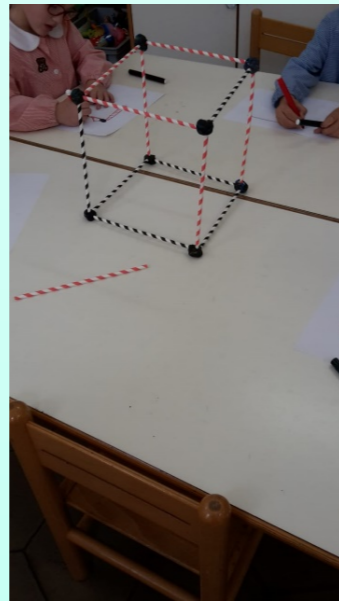
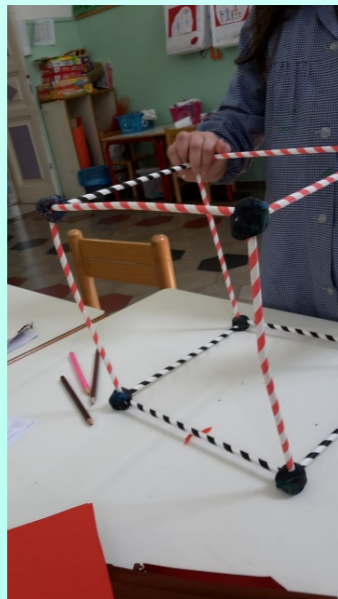
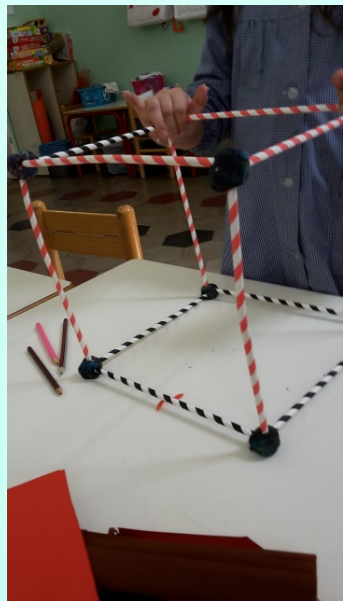
Giallo e Rosso  
Rosso e Bianco  
Verde e Giallo

Ripetiamo il gioco con i colori



12 cannucce...che si chiamano spigoli  
8 palline di pongo.... che si chiamano vertici

ecco un cubo..... vuoto



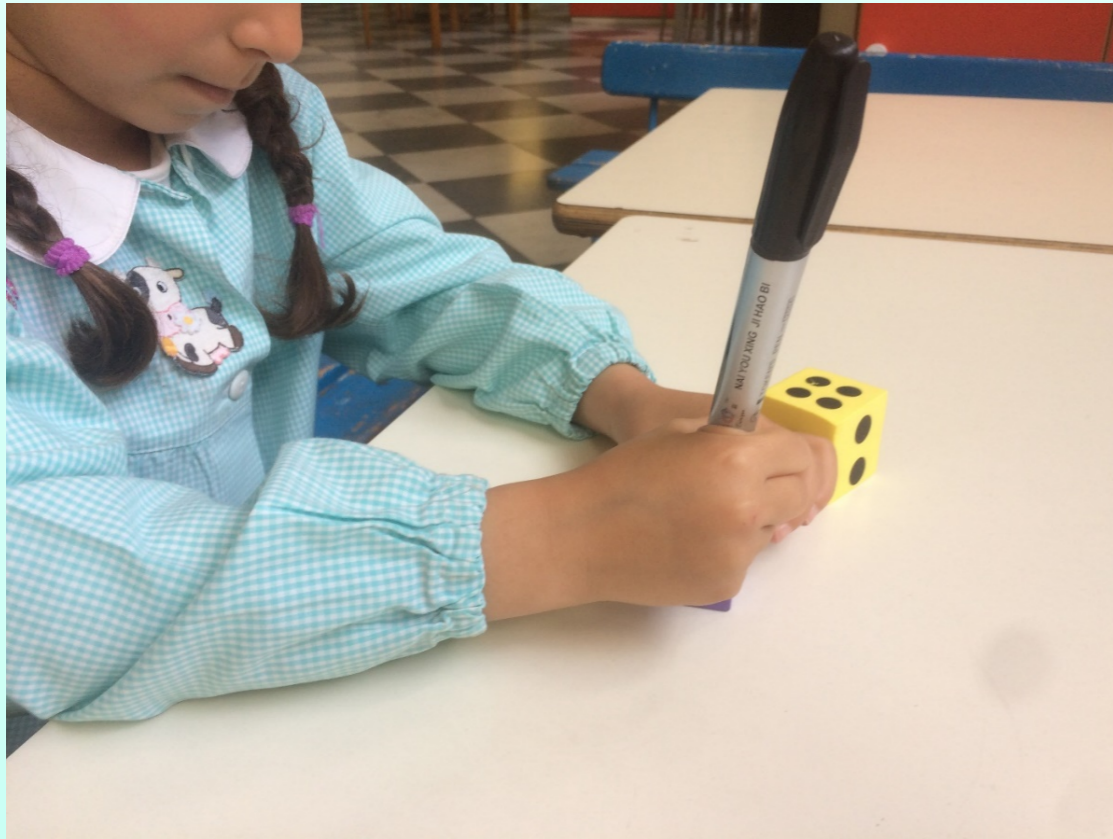
Giocando con cannucce e pongo costruiamo lo scheletrato del cubo e poi lo disegniamo

# Osserviamo il dado

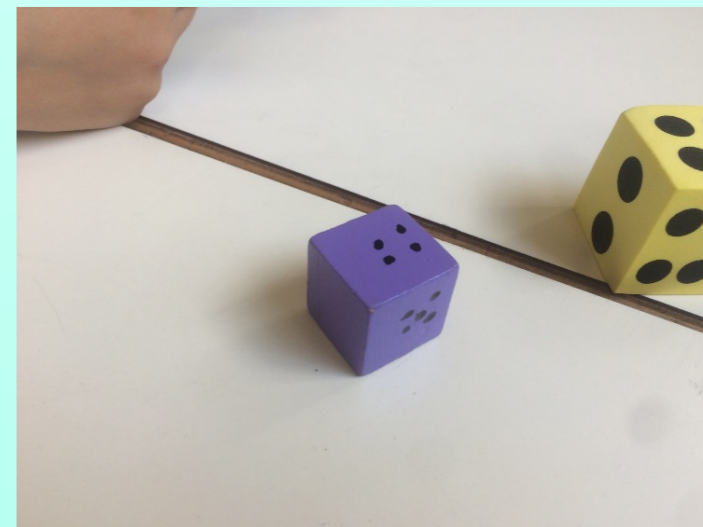
Invitiamo i bambini a prendere un dado usando il dito pollice e il dito indice. Ora gli facciamo contare tutti i punti che sono disegnati sulle facce che toccano con le dita, ripetiamo l'operazione più volte e poi chiediamo se hanno notato qualcosa.... "Ma fa sempre sette"



# Creo un dado...

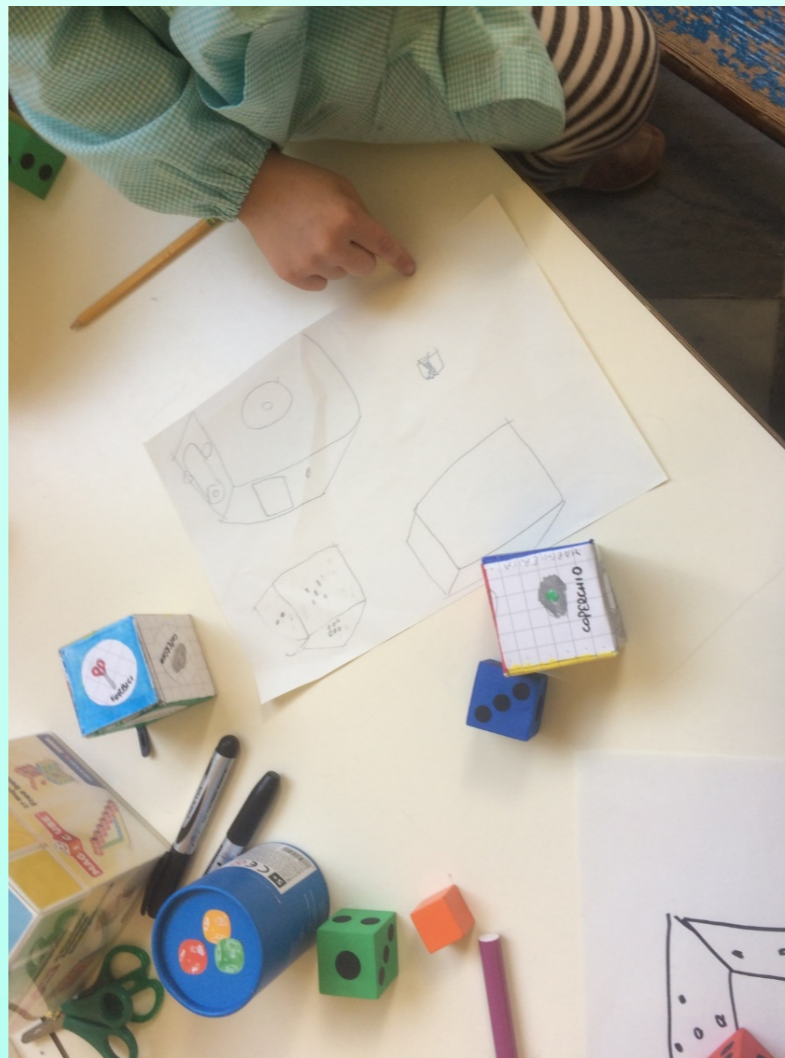
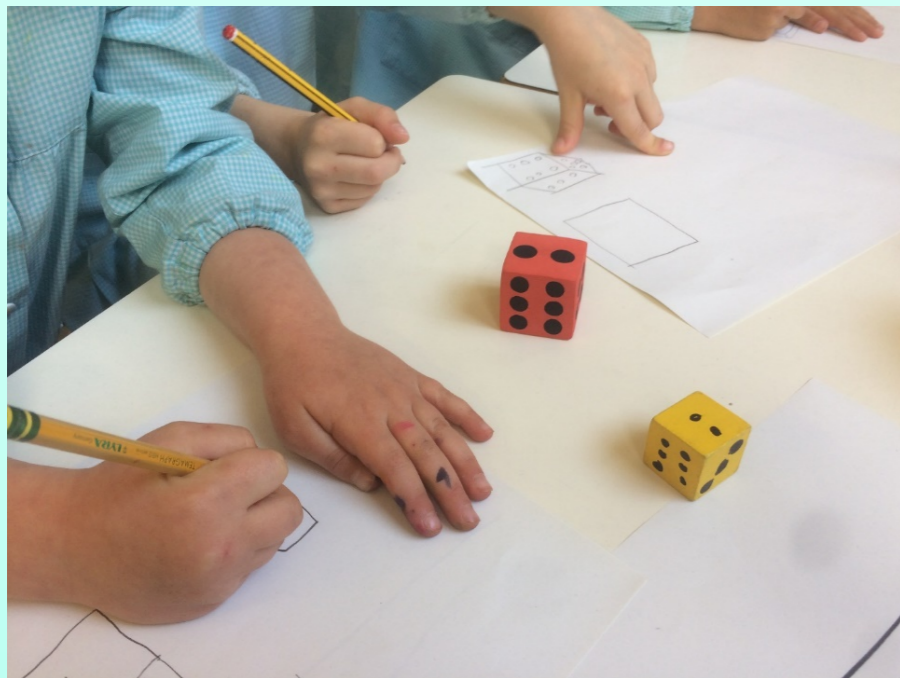


Dato che abbiamo capito  
che la somma delle facce opposte  
è sempre sette siamo pronti a creare  
il nostro dado personale



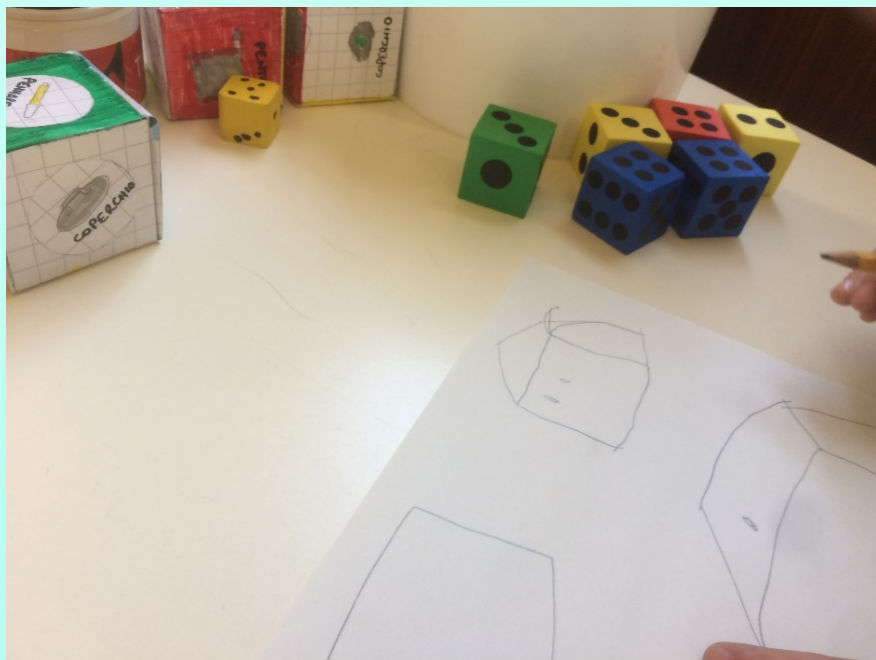
# Disegno i dadi

Dopo aver osservato dadi in 3d e l'immagine un dado proviamo a riprodurlo graficamente



# Ci sono tanti tipi di dado.....

Abbiamo visto che ci sono i dadi da gioco classici ,ma noi abbiamo giocato anche con i “dadi oggetto” e.....meraviglia esistono anche i dadi con cui inventarsi tante belle storie e allora..... proviamoci e buon divertimento!



# Scuola dell'Infanzia Marconi

***Il cubo e dintorni***  
giochi, storie e ...

# *I DADI...*

- ◉ **I BAMBINI HANNO A DISPOSIZIONE ALCUNI DADI DI GOMMA DI DIMENSIONI MEDIO-GRANDI DA OSSERVARE, TOCCARE, LANCIARE.**
- ◉ **DOMANDE STIMOLO DELL'INSEGNANTE**
- ◉ **RIPRODUZIONE GRAFICA INDIVIDUALE DEL DADO**
- ◉ **GIOCHI CON I DADI**

# I dadi...

GIOCO DELL'OCA  
CUBI DELLE FAVOLE (PUZZLE  
DA COSTRUIRE INSIEME)  
GIOCO DEL METEO  
CUBI DELLE STORIE



# CONVERSAZIONE CON I BAMBINI

“COSA SONO?”

“Sono i dadi”

“A COSA SERVONO?”

“Per giocare nel tavolo”

“Facciamo la torre”

“Li lanci e guardi se c'è UNO, DUE, ecc...”

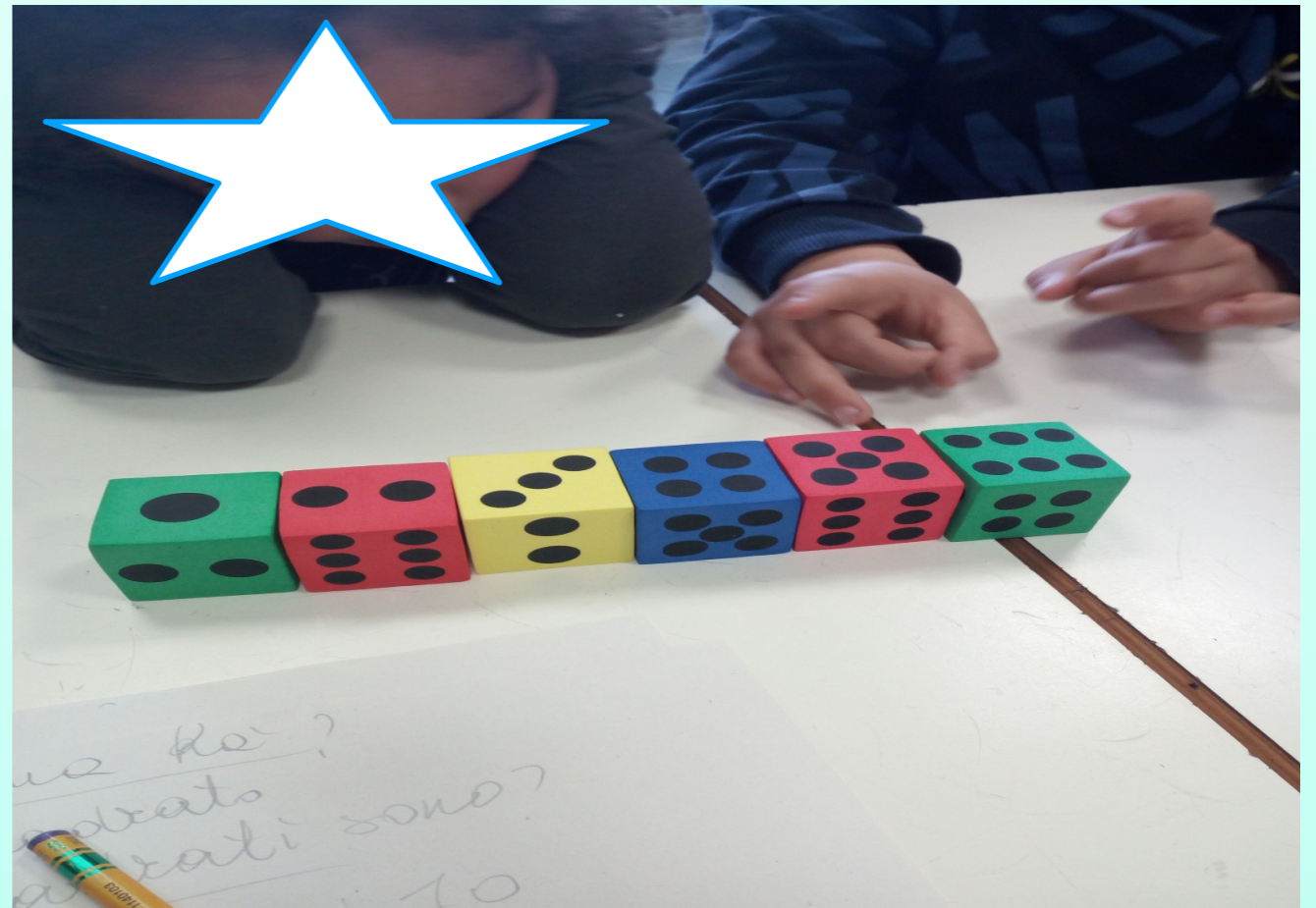
“Servono al Gioco dell'Oca ...”

“Io avevo un gioco con le carte che lanciavo il dado e sapevo quante carte girare”

“Io ho un gioco di Topolino con il dado”

“Invece io ho Monopoli junior e c'è il dado”

**Continuiamo  
ad osservare  
dadi**



# conversazione

Che differenza c'è tra i dadi?

Sono di colori diversi; ma anche i pallini neri sono diversi; sì, quando ce n'è uno solo è grande, quando sono tanti sono più piccoli

Contiamo i pallini, quanti sono?

1,2,3,4,5,6



# Conversazione con i bambini

Che forma ha il DADO?

E' un QUADRATO.

E' TANTI quadrati ...

Allora, quanti quadrati sono?

I bambini fanno alcune ipotesi, poi provano a contare le facce, ma non è facile, ci si può confondere e contare due volte la stessa faccia

Come possiamo fare?

Facciamo un segno diverso per ogni faccia.

No, contiamo i pallini

Quindi le facce sono?

SEI

# RIPRODUCIAMO IL DADO

◉ Che forma ha il dado?

E' un quadrato.

E' tanti quadrati ...

Allora, quanti quadrati sono?

I bambini fanno alcune ipotesi, poi provano a contare le facce, ma non è facile, ci si può confondere e contare due volte la stessa faccia

Come possiamo fare?

Facciamo un segno diverso per ogni faccia.

No, contiamo i pallini

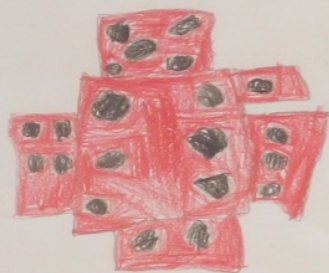
Quindi le facce sono?

Sei.



# I nostri disegni del DADO

- IL DADO -



ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO

- IL DADO -



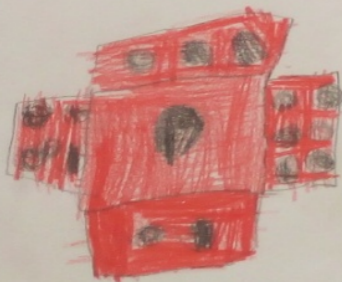
ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO

- IL DADO -



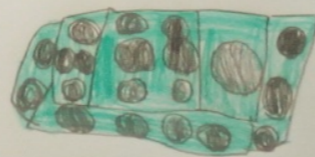
ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO

- IL DADO -

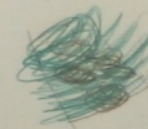


ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO

- IL DADO -



ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO



ATTIVITA': OSSERVO e DISEGNO

Dopo aver osservato bene il dado i bambini  
giocano a lanciarlo e contano i “pallini” ...  
Alcuni bambini sanno già associare la figura dei  
pallini al numero, altri ancora devono contarli per  
sapere il risultato



Adesso i bambini sono pronti per usare il DADO e cimentarsi in diversi giochi.

## GIOCO DELL'OCA



# I CUBI delle FAVOLE





# Il Gioco del METEO



**Il gioco del sole**

1 Incolla su un cartoncino questa pagina, poi ritaglia il grosso dado e chiudilo con la colla sulle linguette. Adesso gioca con uno o più amici.

2 Lanciate il dado a turno e segnate il punteggio ottenuto. Chi avrà quello più alto, dopo dieci tiri, sarà il vincitore. Chi avrà quello più basso farà una piccola penitenza.

**IL PUNTEGGIO**

SOLE 3 PUNTI  
ARCOBALENO 2 PUNTI  
TEMPORALE 1 PUNTO

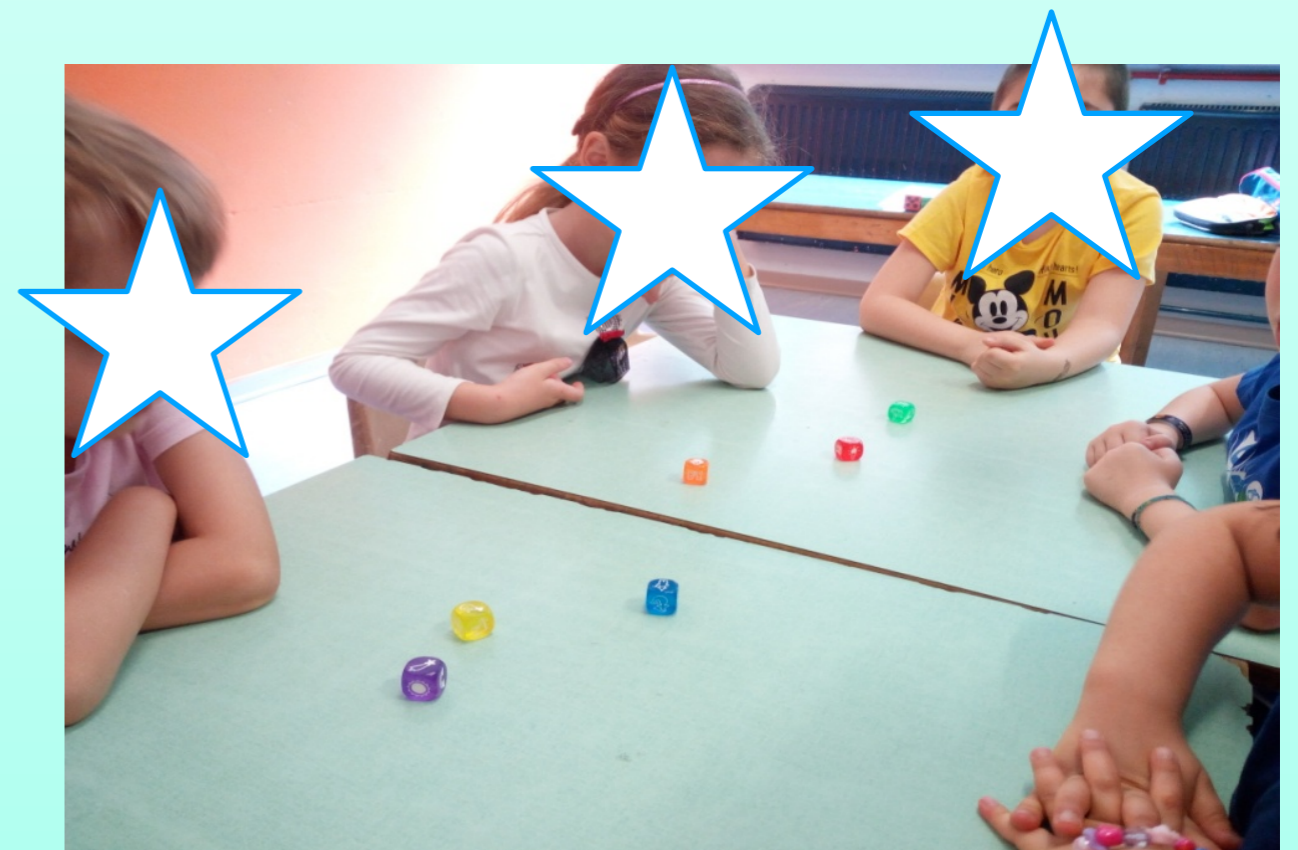
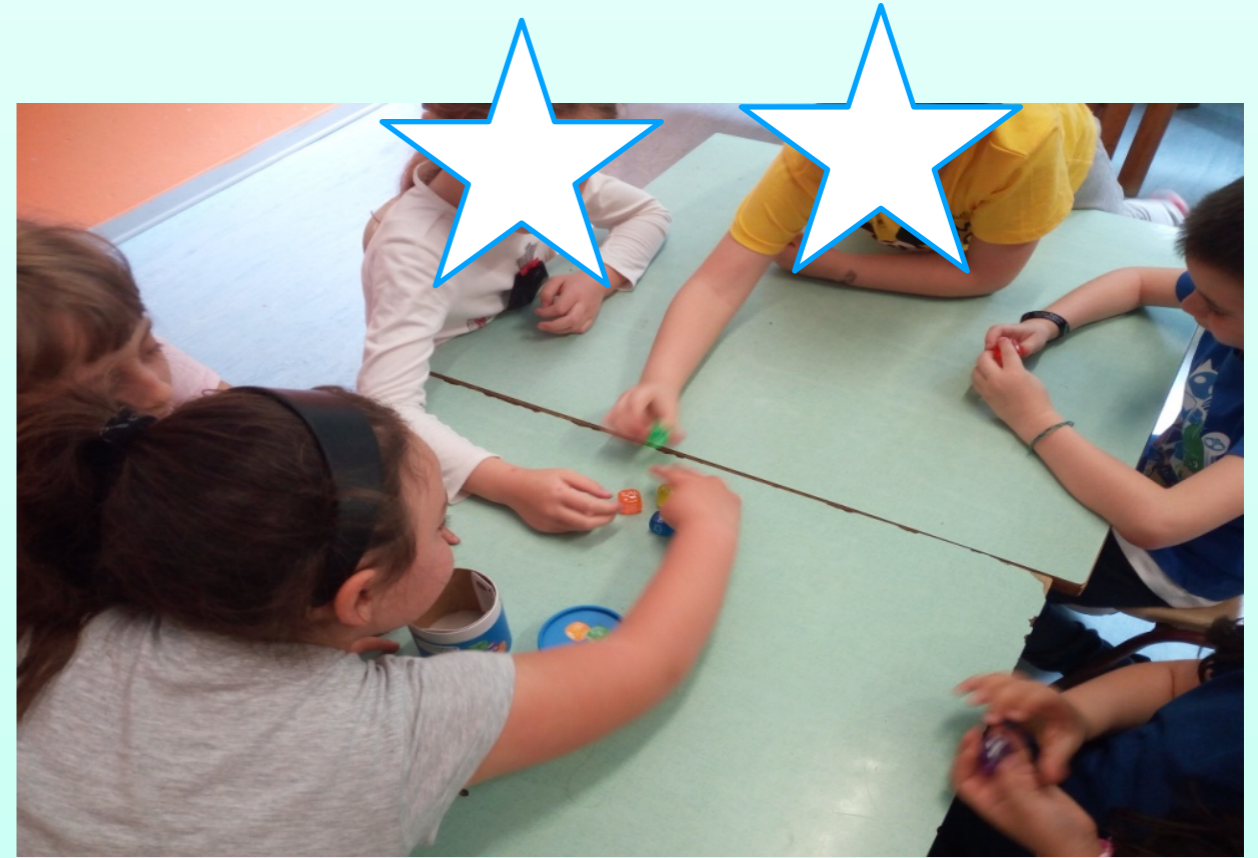
AGATA	CAROLINA	MARINA	PIETRO
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
7	8	6	5

ALI	MATTIA	DYLAN
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
<hr/>	<hr/>	<hr/>
5	6	6

A die with a sun face on top is shown on the table.



# I DADI DELLE STORIE



# Lanciamo i dadi

I bambini sono invitati ad osservare questi nuovi dadi e a trarre qualche conclusione:

Sono colorati anche questi

Sì, però hanno i colori dell'arcobaleno ...

Non hanno i pallini ...

Certo, hanno dei disegni

LEGENDA (dettata dai bambini):

Dado ROSSO: OGGETTI  
MAGICI

Dado GIALLO: OGGETTI VARI

Dado ARANCIONE: LUOGHI

Dado VERDE: ANIMALI

Dado AZZURRO: PERSONAGGI

Dado VIOLA: CIELO



# ... INSIEME INVENTIAMO UNA STORIA

C'era una volta un TOPOLINO che viveva in  
un FUNGO nel bosco.

Era NATALE, ma il topolino non aveva niente  
da mangiare ed era triste e piangeva ...

Veniva di nascosto una STREGA che si stava  
mangiando una COSCIA di POLLO, ma il  
topolino le dice che ha fame,  
allora la strega ....

# Gli elementi della storia



# FINALE 1

la STREGA BUONA, facendo una magia, trasforma il pollo in una MELA da dare al topolino che la ringrazia, le dà un bacino e le fa gli AUGURI di BUON NATALE!



# FINALE 2:

la STREGA CATTIVA, scocciata, trasforma il topolino in una bella MELA, se lo mangia e se ne va!



# Verifiche degli apprendimenti:

Tipologie impiegate - verifica in itinere:

- Domande stimolo dell'insegnante
- Verifiche grafiche (riproduzioni libere in seguito all'attività svolta)
- Registrazione conversazioni tra pari e con insegnante

Fanno parte della valutazione del progetto anche i risultati dei livelli di apprendimento dei bambini rilevati attraverso gli strumenti di valutazione in uso nell'IC (griglie di osservazione per i bambini di anni 5 e schede di valutazione delle competenze dei bambini in uscita dalla scuola dell'infanzia)

# STRUMENTI DI VERIFICA

## GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER I BAMBINI DI ANNI 5

SCUOLA DELL'INFANZIA \_\_\_\_\_

ALUNNO \_\_\_\_\_ SEZ. \_\_\_\_\_

ANNO SCOLASTICO \_\_\_\_\_

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

### CAMPO D'ESPERIENZA

#### Il sé e l'altro

	Primo Quadrimestre			Secondo Quadrimestre		
	SI	P	NO	SI	P	NO
Esprime verbalmente le proprie emozioni						
Riconosce e rispetta le regole della comunità scolastica						
Rivela iniziativa nel gioco e nelle attività						
Relaziona positivamente con gli adulti di riferimento						
Relaziona positivamente con i compagni						
Rispetta il proprio turno nel gioco e nella conversazione						
È disponibile con gli altri						
Si adatta a situazioni nuove						
Porta a termine una consegna						
Rivela curiosità e voglia di imparare						
Ha acquisito una buona autonomia nelle attività di vita pratica						

### CAMPO D'ESPERIENZA

#### I discorsi e le parole

	Primo Quadrimestre			Secondo Quadrimestre		
	SI	P	NO	SI	P	NO
Presta attenzione all'ascolto						
Sa raccontare un'esperienza						
Comprende un breve racconto e ne identifica i personaggi						
Sa ordinare un breve racconto in sequenza						
Sa ripetere una storia ascoltata						
Sa inventare storie						
Interviene in maniera adeguata nella conversazione						
Possiede un repertorio linguistico ricco e articolato						
Riconosce alcune parole scritte						
Scriva il suo nome						
Risponde in maniera adeguata alle domande						
È consapevole dell'esistenza di altre lingue						
Sperimenta la L2 mediante giochi e filastrocche						

#### La conoscenza del mondo

	Primo Quadrimestre			Secondo Quadrimestre		
	SI	P	NO	SI	P	NO
Riconosce le forme geometriche (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo)						
Riconosce le posizioni e le relazioni spaziali (alto-basso, lungo-corto, sotto-sopra)						
Raggruppa in base ad un criterio dato (forma, colore, dimensione)						
Riconosce le qualità delle cose (caldo, freddo ecc...)						
Mette in ordine una sequenza ritmica						
Confronta e valuta quantità						
Abbina quantità e simboli numerici (fino a dieci)						
Conosce la scansione della giornata						
Conosce la scansione della settimana						
È curioso, esplorativo e pone domande						
Avanza ipotesi e propone soluzioni						
Osserva gli organismi viventi, i loro ambienti e i fenomeni naturali						
È capace di riconoscere e utilizzare codici per programmare semplici percorsi						
Utilizza consapevolmente semplici codici per programmare movimenti di semplici dispositivi						

**SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA  
SCUOLA DELL'INFANZIA**

L' alunno....., tenuto conto del percorso  
scolastico  
triennale, ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

<b>Livello</b>	<b>Indicatori esplicativi</b>
<b>A - Avanzato</b> padronanza opinioni e assume	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando nell'uso delle conoscenze e delle abilità; sostiene le proprie In modo responsabile decisioni consapevoli
<b>B - Intermedio</b> compie scelte abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le
<b>C - Base</b> mostrando di possedere regole e procedure	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari apprese.

**D - Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note

	Profilo delle competenze	Competenze chiave	Campi di esperienza coinvolti	Livello
1	Riconosce ed esprime le proprie emozioni, desideri e paure	Consapevolezza ed espressione culturale	- Il sé e l'altro - I discorsi e le parole	
2	Ha consolidato la propria autostima	Consapevolezza ed espressione culturale	- Il sé e l'altro	
3	Rispetta le regole di comportamento condivise. Condivide esperienze e giochi in vari contesti	Competenze sociali e civiche	- Il sé e l'altro	
4	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni e vissuti esprimendosi in modo personale, creativo e partecipa. Utilizza con sempre maggior proprietà la lingua italiana	Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: i discorsi e le parole	
5	Dimostra prime abilità di tipo logico. Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni	Imparare ad imparare	- Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo	

6	Formula ipotesi e ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. Utilizza consapevolmente i codici per programmare i movimenti di semplici dispositivi	Imparare ad imparare  Consapevolezza ed espressione culturale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: la conoscenza del mondo	
7	Conosce comprende e ripete vocaboli e filastrocche di L2	Competenza nella lingua straniera	Tutti i campi di esperienza	

Data.....  
insegnanti

Le

# **RISULTATI OTTENUTI**

## ***ANALISI CRITICA IN RELAZIONE AGLI APPRENDIMENTI DEGLI ALUNNI***

- Pur essendo stato un primo approccio alla geometria solida, i risultati ottenuti sono stati più che soddisfacenti, poiché il 70% dei bambini ha acquisito la terminologia specifica degli elementi del cubo, la capacità di riconoscerli e individuarli nella realtà. Inoltre sono stati in grado di riprodurlo, sia graficamente che tridimensionalmente.
- L'esperienza ha permesso di verificare anche il consolidamento delle competenze di collaborazione, dell'ascolto dei pari e del rispetto delle regole, nonché la capacità di inventare storie rispettando la cronologia degli eventi

# VALUTAZIONE DELL'EFFICACIA DEL PERCORSO DIDATTICO SPERIMENTATO IN ORDINE ALLE ASPETTATIVE E ALLE MOTIVAZIONI DEL GRUPPO DI RICERCA LSS

Il percorso didattico è risultato positivo in molteplici aspetti. Ha permesso di individuare attività motivanti per gli alunni e per gli insegnanti, i quali hanno collaborato assieme nel gruppo di ricerca. All'interno dei gruppi di lavoro si è attivata una sinergia fra le insegnanti che ha portato a offrire agli alunni un percorso formativo unitario, in **cui i campi di esperienza** risultano essere “a servizio” di un unico processo di crescita e non fine a se stessi. All'interno del gruppo LSS le discussioni sono state finalizzate al miglioramento delle attività proposte. Le insegnanti che hanno portato avanti il progetto ritengono che pur nel breve tempo nel quale è stato realizzato (due mesi circa), ha avuto una ricaduta positiva nella maggioranza dei bambini. L'approccio sensoriale e ludico alla geometria solida ha permesso di sperimentare materialmente l'oggetto “cubo”