

Centro Internazionale Loris Malaguzzi
Reggio Emilia, 13 marzo 2018

progettazione, osservazione, documentazione



relatori

Paola Cagliari direttore istituzione scuole e nidi d'infanzia del comune di Reggio Emilia

Paola Barchi insegnante formatore istituzione scuole e nidi d'infanzia del comune di Reggio Emilia



Marina e Simona si accordano sulle proposte della mattinata

video



© Scuole e Nidi d'infanzia – Istituzione del Comune di Reggio Emilia e Reggio Children



progettazione, osservazione, documentazione

Nell'esperienza educativa di Reggio Emilia la documentazione è parte integrante e strutturante le teorie educative e le didattiche, in quanto dà valore e rende esplicita, visibile e valutabile la natura dei processi di apprendimento soggettivi e di gruppo dei bambini e degli adulti.

La documentazione è un processo che si avvale di strumenti e strategie che necessitano di confronti continui per rinnovare ed evolvere il pensiero progettuale e le didattiche quotidiane.



Strategia progettuale e teorie sociocostruttive della conoscenza



Documentare è trattenere documenti che consentano di ricostruire, intuire, conoscere, comprendere, rendere visibili i processi di relazione, scoperta, elaborazione del pensiero, messi in atto dai bambini e dagli adulti nei contesti di apprendimento che costruiamo e partecipiamo nella scuola.



19 OTTOBRE

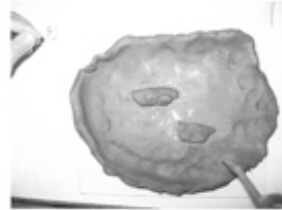
GRUPPO: GIULIA, ANDREA, GABRIELE C., LUCREZIA, FILIPPO

COSTRUZIONE DI TORTE CON LA CRETA



Giulia, Andrea, Gabriele C.
Lucrezia, Filippo
Sul tavolo: creta, barattolini,
materiali naturali: semi,
zucchero, cialiffo

FILIPPO



Da 1 fusa ovale della
base di creta - due i
bordi



colloca al centro
biscioline e palline
fai un tutto e rotolo



Altre uova i
bordi

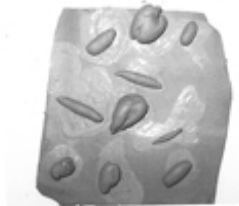


Scopie semi verdi e
morchie x decorare i bordi
e al centro

ANDREA



Palline biscie e
palline da colloca più
sui angoli



fai al centro



fai la base con cialiffo
e fuso di buchi x
decorare la torta



aggiunge barattini x
mettere le cialiffo.

... È una torta di fagole con
le biscioline e i buchi
e l'ho fatta x la figlia.

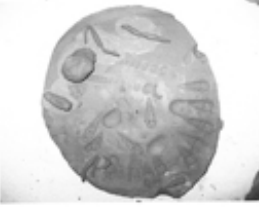
GIULIA



Scopie fusa zotonda
lochia suporta con le
dite e fai con le cialiffo



fai un'ome facile
biscie da colloca
sopra



aggiunge palline



Ziugne tutte le base
decora con materiali naturali
e barattini x fare le cialiffo

... È la torta di fagole buona e
cialiffo

INTENTI PROGETTUALI
PERIODO: NOVEMBRE

NIDO: PODARI

2015-2016
SEZIONE GRANDI
INSEGNANTI: MANUELA BELTRAMI,
BARBARA FAGGI,
MARISA TREPONTE
ANTONELLI GIULIA

CONTESTI: OSSERVAZIONI
E RILIEVI

POTESI DI RICERCA

CONSIDERAZIONI, DOMANDE,
RILANCI

I CONTESTI QUOTIDIANI
PREDISPOSTI FIN DALLA
APERTURA A SETTEMBRE,
TENENDO CONTO DEI GUADAGNI
DELLA CENTRAZIONE TERZIARIA
"AMBIENTI DIGITALI E NATURA"
E DELLE ESPERIENZE CHE I BB
(GEX NEDI, GEX PICCOLI) AVEVANO GIÀ
SPERIMENTATO, PUR CON MODALITÀ
DIFFERENTI, LO SCORSO ANNO CI HA
PORTATO A



IDEA DI FORTE CONNESSIONE TRA
I VARI CONTESTI LUOGHI DELLA
SEZIONE, ATELIER, GIARDINO D'INVERNO,
GIARDINO DEL NIDO

LE TRASPARENZE DELLE VETRATE
FAVORISCONO QUESTE RELAZIONI
PLURITRE



COMPLICARE ANCHE
QUI LE SITUAZIONI,
GLI SGUARDI... ATTRA
VERSO DIAPFRANCI ROSTI
SUI VETRI, SIA VERSO L'INTERNO
CHE L'ESTERNO, CHE DILATANO,
GLORIANO, MOLTIPLICANO LE
VISIONI

• POTENZIARE ANGRA DI PIU'
ALCUNI SPAZI VERDI GIÀ
PRESENTI IN SEZIONE

ES. PANCA VERDE INGRESSO
SEZIONE... UNA SORTA
DI ALTO PIANO DI
OSSERVAZIONE GIU' LA

SONO PUNTI DI OSSERVAZIONI
SPECIALI "SUL FONDO"
SOLLECITANO DOMANDE
IMMAGINATE

I bambini e l'ambiente digitale

Il digitale è un ambiente che si evolve e si modifica continuamente. È un ambiente che si crea e si ricrea attraverso l'uso delle tecnologie digitali. È un ambiente che è sempre più presente nella vita dei bambini e che ha un impatto sempre maggiore sulla loro crescita e sul loro apprendimento.

Il digitale è un ambiente che offre ai bambini opportunità di apprendimento e di crescita. È un ambiente che li aiuta a sviluppare le loro competenze digitali e a diventare cittadini digitali consapevoli. È un ambiente che li aiuta a scoprire il mondo e a esprimersi in modi nuovi e originali.

Il digitale è un ambiente che è sempre più presente nella vita dei bambini e che ha un impatto sempre maggiore sulla loro crescita e sul loro apprendimento. È un ambiente che offre ai bambini opportunità di apprendimento e di crescita. È un ambiente che li aiuta a sviluppare le loro competenze digitali e a diventare cittadini digitali consapevoli. È un ambiente che li aiuta a scoprire il mondo e a esprimersi in modi nuovi e originali.

Il digitale è un ambiente che si evolve e si modifica continuamente. È un ambiente che si crea e si ricrea attraverso l'uso delle tecnologie digitali. È un ambiente che è sempre più presente nella vita dei bambini e che ha un impatto sempre maggiore sulla loro crescita e sul loro apprendimento.



Il digitale è un ambiente che offre ai bambini opportunità di apprendimento e di crescita. È un ambiente che li aiuta a sviluppare le loro competenze digitali e a diventare cittadini digitali consapevoli. È un ambiente che li aiuta a scoprire il mondo e a esprimersi in modi nuovi e originali.

I tempi del digitale

Il digitale è un ambiente che si evolve e si modifica continuamente. È un ambiente che si crea e si ricrea attraverso l'uso delle tecnologie digitali. È un ambiente che è sempre più presente nella vita dei bambini e che ha un impatto sempre maggiore sulla loro crescita e sul loro apprendimento.

- Il tempo del corpo
- Il tempo del gioco
- Il tempo della relazione
- Il tempo della lettura
- Il tempo della creatività

Il digitale è un ambiente che offre ai bambini opportunità di apprendimento e di crescita. È un ambiente che li aiuta a sviluppare le loro competenze digitali e a diventare cittadini digitali consapevoli. È un ambiente che li aiuta a scoprire il mondo e a esprimersi in modi nuovi e originali.



Il digitale è un ambiente che si evolve e si modifica continuamente. È un ambiente che si crea e si ricrea attraverso l'uso delle tecnologie digitali. È un ambiente che è sempre più presente nella vita dei bambini e che ha un impatto sempre maggiore sulla loro crescita e sul loro apprendimento.

Il digitale è un ambiente che offre ai bambini opportunità di apprendimento e di crescita. È un ambiente che li aiuta a sviluppare le loro competenze digitali e a diventare cittadini digitali consapevoli. È un ambiente che li aiuta a scoprire il mondo e a esprimersi in modi nuovi e originali.



Conversazioni gioiose tra bambini e luce

La struttura architettonica del nido, sapientemente progettata, per consentire dialoghi significativi tra interno ed esterno crea contesti dinamici dove la luce diventa protagonista.

La proiezione di luci e ombre da vita agli spazi rendendoli sempre differenti in relazione all'intensità luminosa, all'ora del giorno, alla stagione.

Le continue variazioni creano scenari che stupiscono i bambini e li invitano a nuove esplorazioni e possibilità conoscitive.



ore 9,00



ore 9,30



ore 10,00



ore 10,30

Sembra una sorpresa....

E' un girasole

lo spazio della sezione, intenzionalmente privo di alcuni materiali per mettere in valore la presenza della luce e la possibilità di movimento diventa un "nuovo luogo" agli occhi dei bambini che sembra una sorpresa, la sua inusualità diventa canovaccio da interpretare liberamente

La mutevolezza della luce disegna una sorta di orologio solare le cui lancette sono di volta in volta le ombre degli infissi e delle strutture architettoniche del nido che creano lighscape vissuti ed interpretati dai bambini con tutta la loro empatia, fisicità e giocosità.

I bambini percorrono, rincorrono... un pezzo del sole che chiamano scherzosamente *giraSole* quasi a ibridare le identità della luce con il suo movimento e la loro emotività capace di dare forma a giochi corporei.

Il gioco del Quattro

Lo stupore percettivo dei bambini e delle bambine interpreta le differenti forme di luce che per pochi attimi si fermano sul pavimento, immaginando mondi possibili a cui attribuire plurimi significati che diventano giochi ironici, logici, fantastici e danno vita a narrazioni gioiose ed ironiche.



E' un pezzo del sole...

E' un Girasole!

Almeno mi sono incontrato nel grande!

*Ci sono i raggi di sole...
si vedono i pezzi dei miei scarponcini...*

*Giocatevi il... quello?
Giocatevi quello?
L.A.A.F.H.*



C'è il gioco del 4... giro, giro, giro... così...

*così subito da tutte le parti come lo scavalco...
così... Luca spiega il gioco del 4 a Valentin*

*Si può fare il gioco del 4? Allora
provate il resto di non più del...
e una luce di quattro? Luca*

le idee e il gruppo

bambine/i di 3 anni

scuola dell'infanzia La Villetta

dove nasce questa storia

Sezione di 26 bambini di 3 anni nei mesi di ottobre e novembre.

Un gruppo di 26 bambini che provengono da storie diverse:

19 hanno frequentato il nido d'infanzia.

Tutti i bambini sono nati in Italia alcuni di loro sono bilingue.

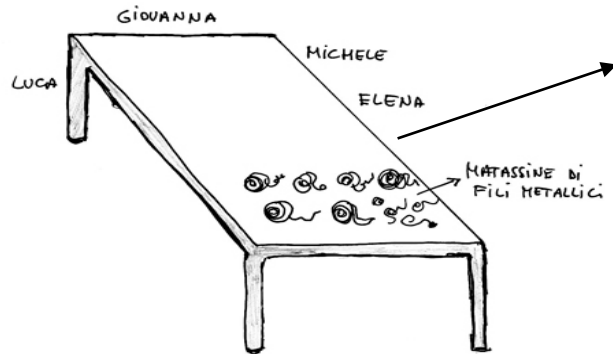




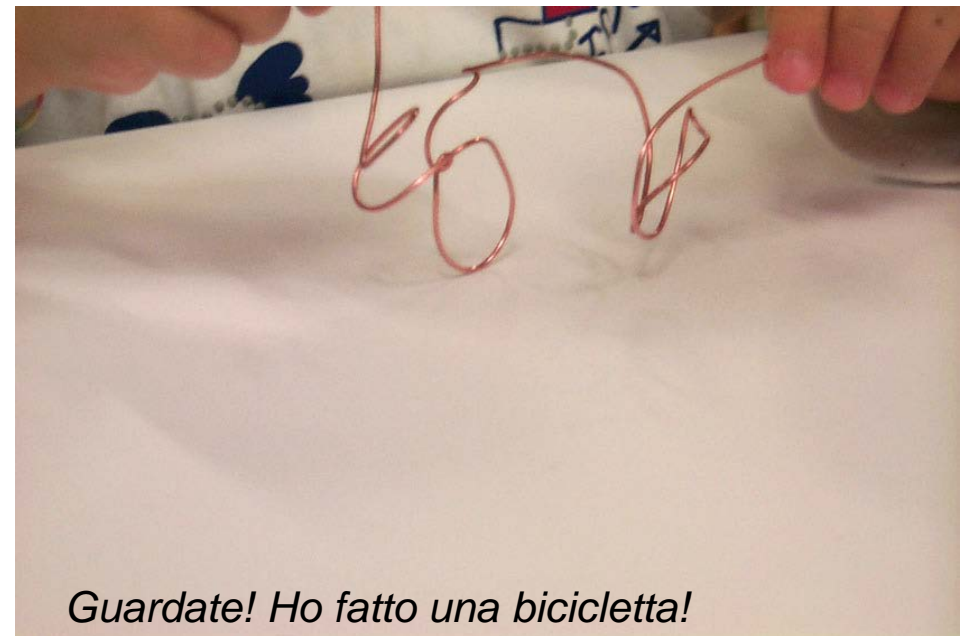
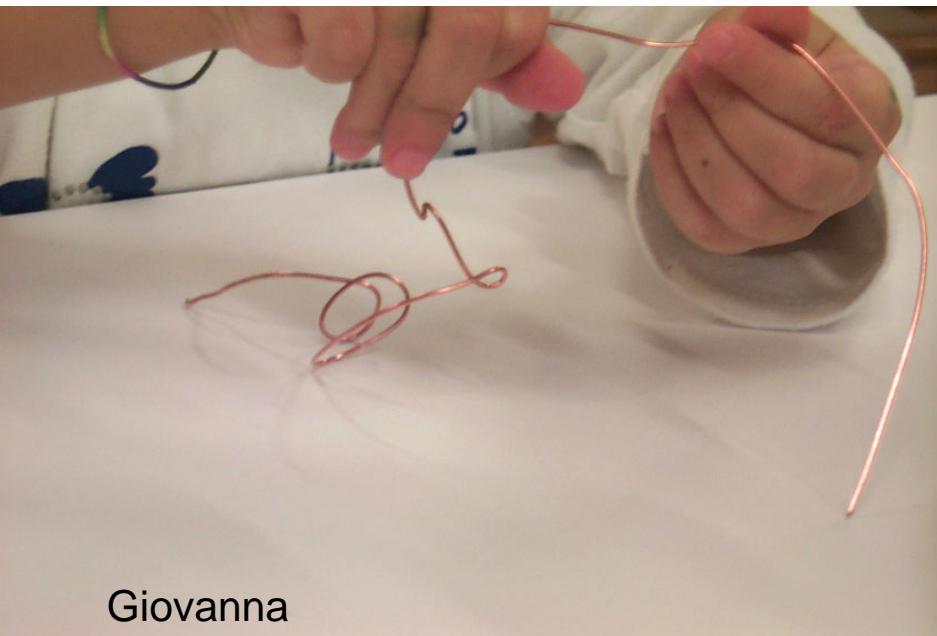
incontro con diverse tipologie di fili metallici

piccolo gruppo:

Luca, Giovanna, Michele, Elena



Fili metallici di
diverso spessore:
rame, ottone,
alluminio, ferro...

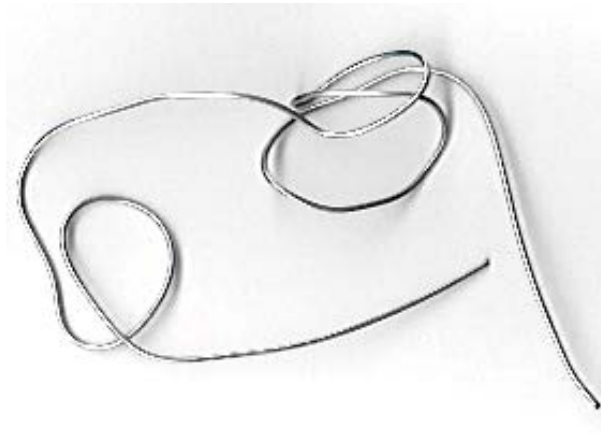


Guardate! Ho fatto una bicicletta!

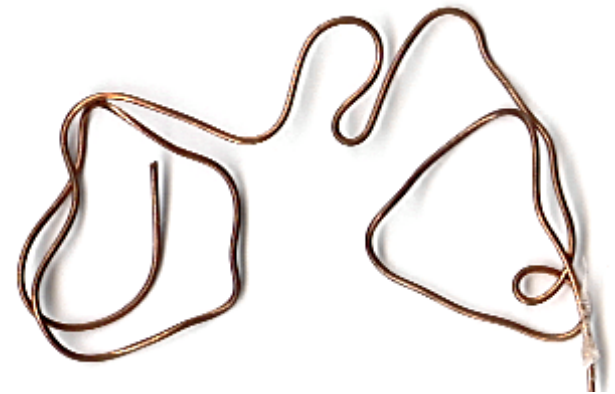
le biciclette di Giovanna



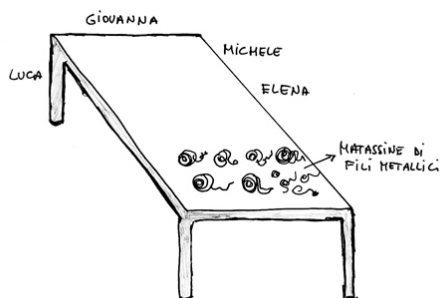
bicicletta
per bimbo
piccolo



bicicletta
da bimbo
grande

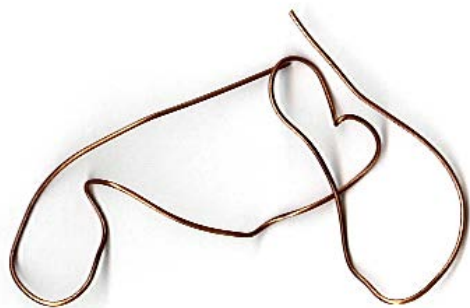


bicicletta
per grandi



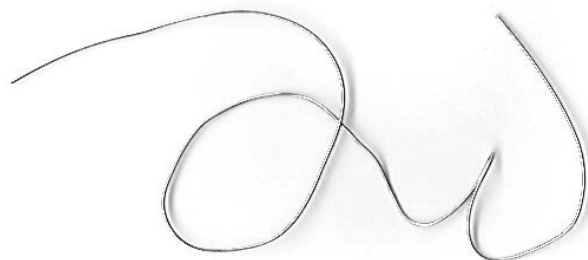
e biciclette di

Luca...



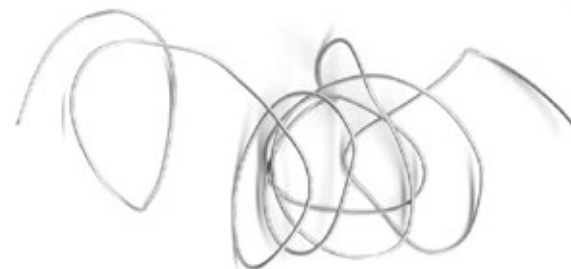
bicicletta grande
per mio fratello

Elena...



bicicletta per andare
in montagna

la moto di Michele



moto da corsa

prime riflessioni e ipotesi interpretative degli adulti

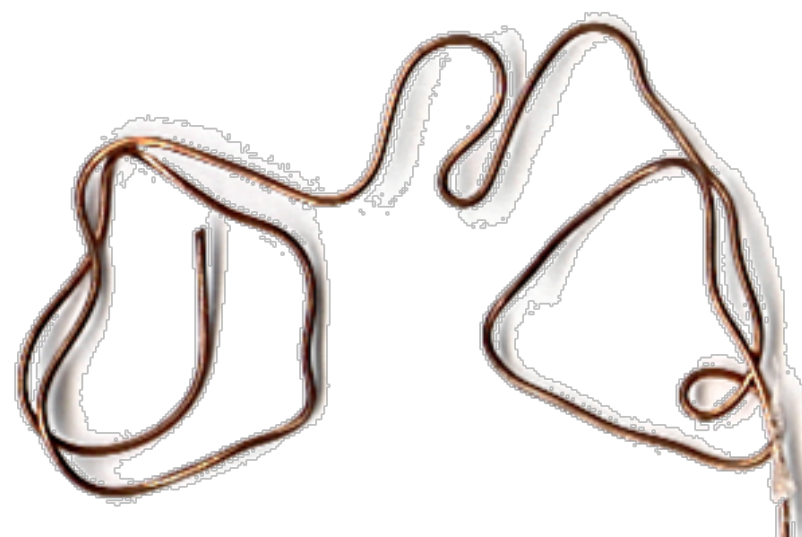
Perché l'idea di Giovanna viene imitata?

Quali significati i bambini stanno sperimentando?

Imitazione come atto attivo, valutativo attraverso il quale ogni bambino realizza una propria bicicletta diversa.

I bambini stanno sperimentando la costruzione di una convenzione del gruppo?

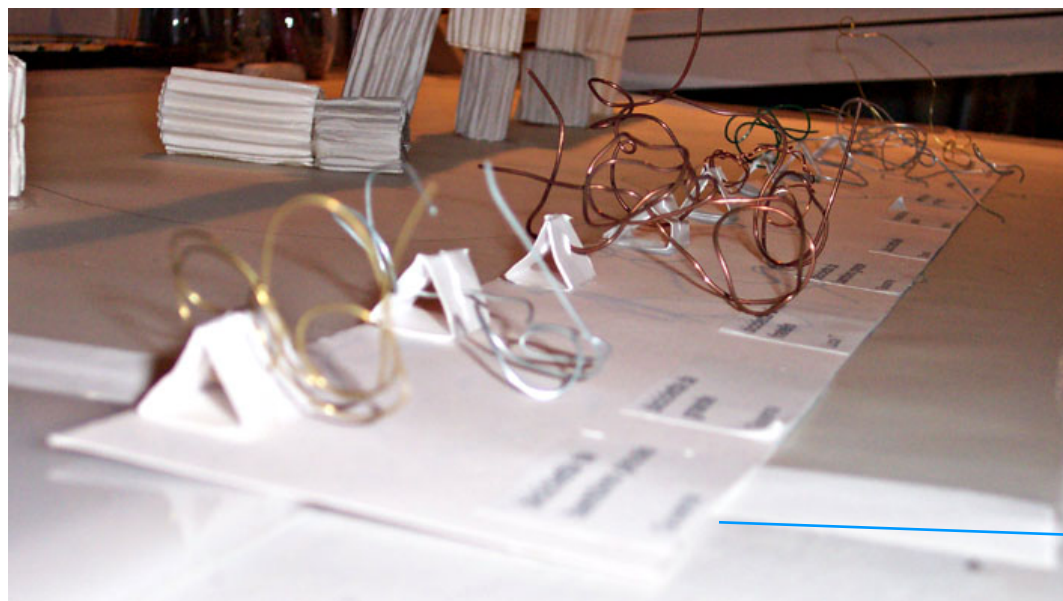
Come dare visibilità a queste prime realizzazioni?



documentazione nell'ambiente

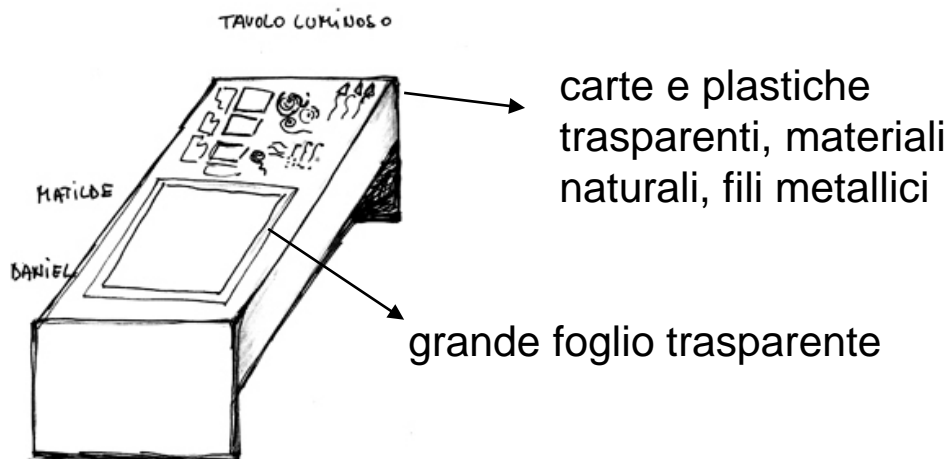


documentazione nell'ambiente



**Bicicletta
per bimbo piccolo**

Giovanna



narrazione del laghetto della scuola sul tavolo luminoso

piccolo gruppo: Daniel, Matilde





Ci metto una bicicletta, ho fatto una bicicletta di un pesce... Matilde

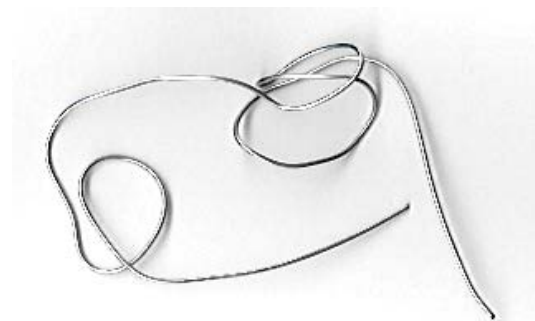
Una bicicletta per un pesce? Insegnante

Sì, adesso è parcheggiata perché il pesce è andato a fare un giro a piedi. Matilde

campionario di biciclette



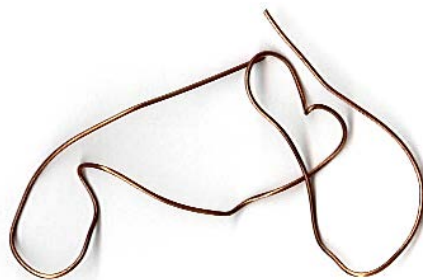
bicicletta per bimbo
piccolo *Giovanna*



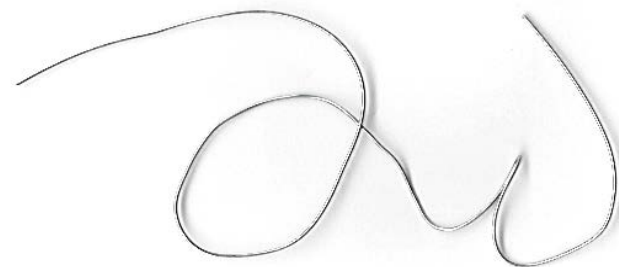
bicicletta per bimbo
grande *Giovanna*



bicicletta da grandi
Giovanna



bicicletta grande per mio
fratello *Luca*



bicicletta per andare in
montagna *Elena*



moto da corsa *Michele*



bicicletta per pesci *Matilde*

incontri

aggiornamento di sezione tra le due insegnanti

Interpretazioni

Valutazioni

Condivisione di stupori, domande

Attivazione di nuovi ascolti

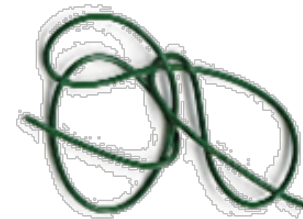


Cosa stanno facendo i bambini?

Stanno cercando in contesti diversi di capire di più la bicicletta?

Ma stanno anche verificando l'efficacia delle loro rappresentazioni con il filo metallico?

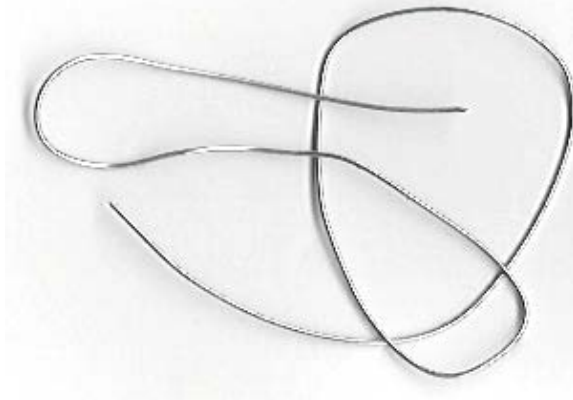
Stanno consolidando una convenzione del gruppo?



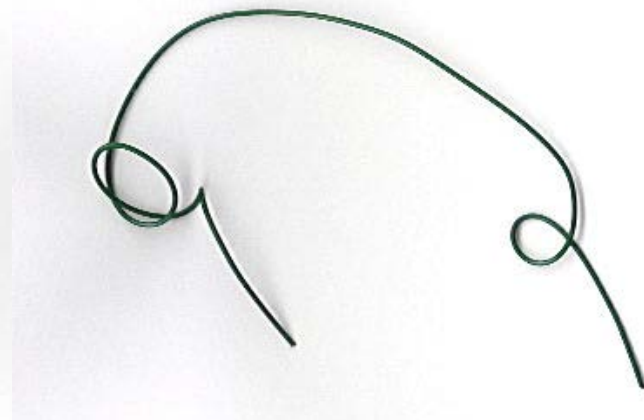
nuove biciclette



bicicletta di Houda
Houda

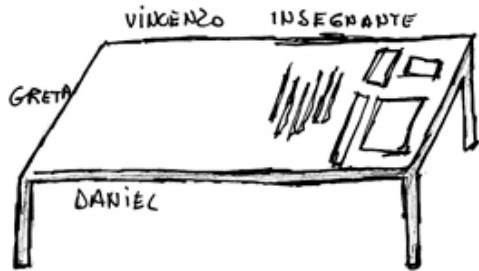


bicicletta bella
Daniel



bicicletta da corridore
Tommaso

*Si capisce che è una bicicletta perché c'ha le ruote
ed è molto bella... perché è da corsa
e va forte! Tommaso*



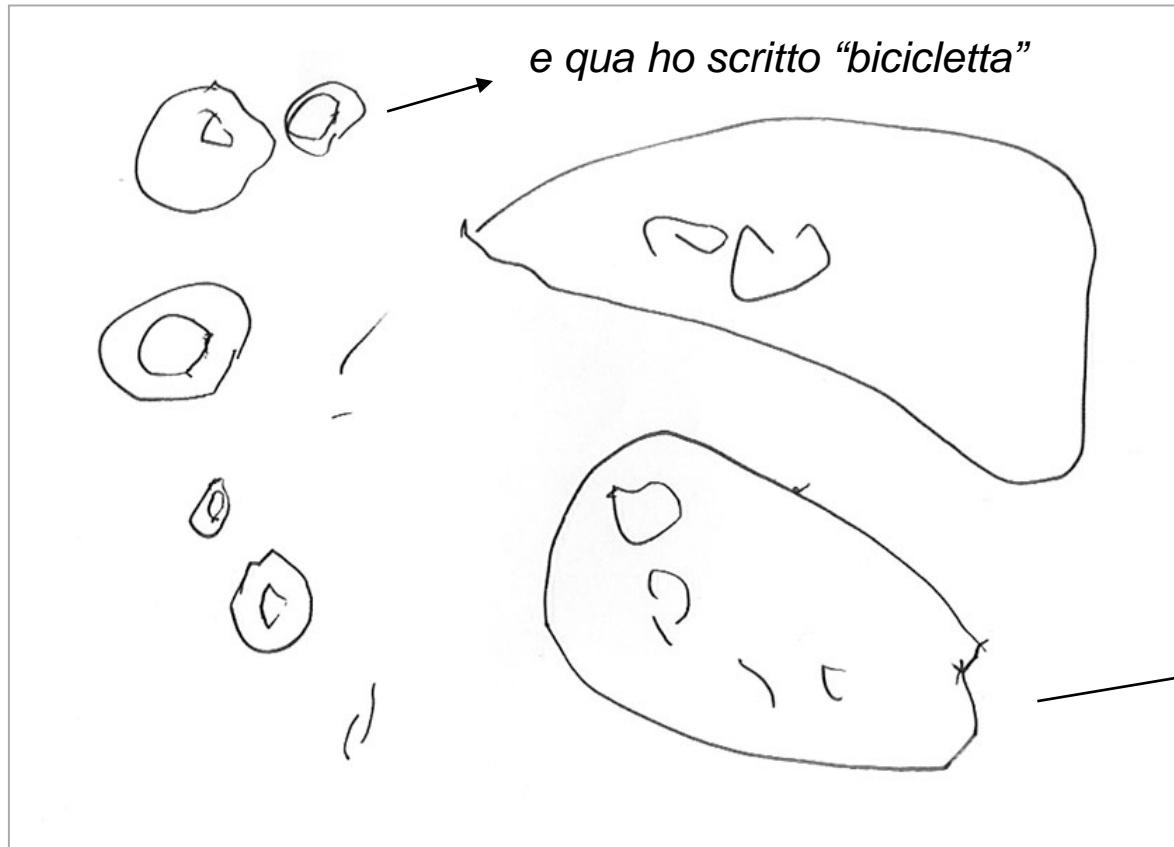
Fogli di carta di
diversi formati.

Matite, pennarelli con
punte
di diverse dimensioni

indagine sul codice scritto

piccolo gruppo:

Daniel, Greta, Vincenzo



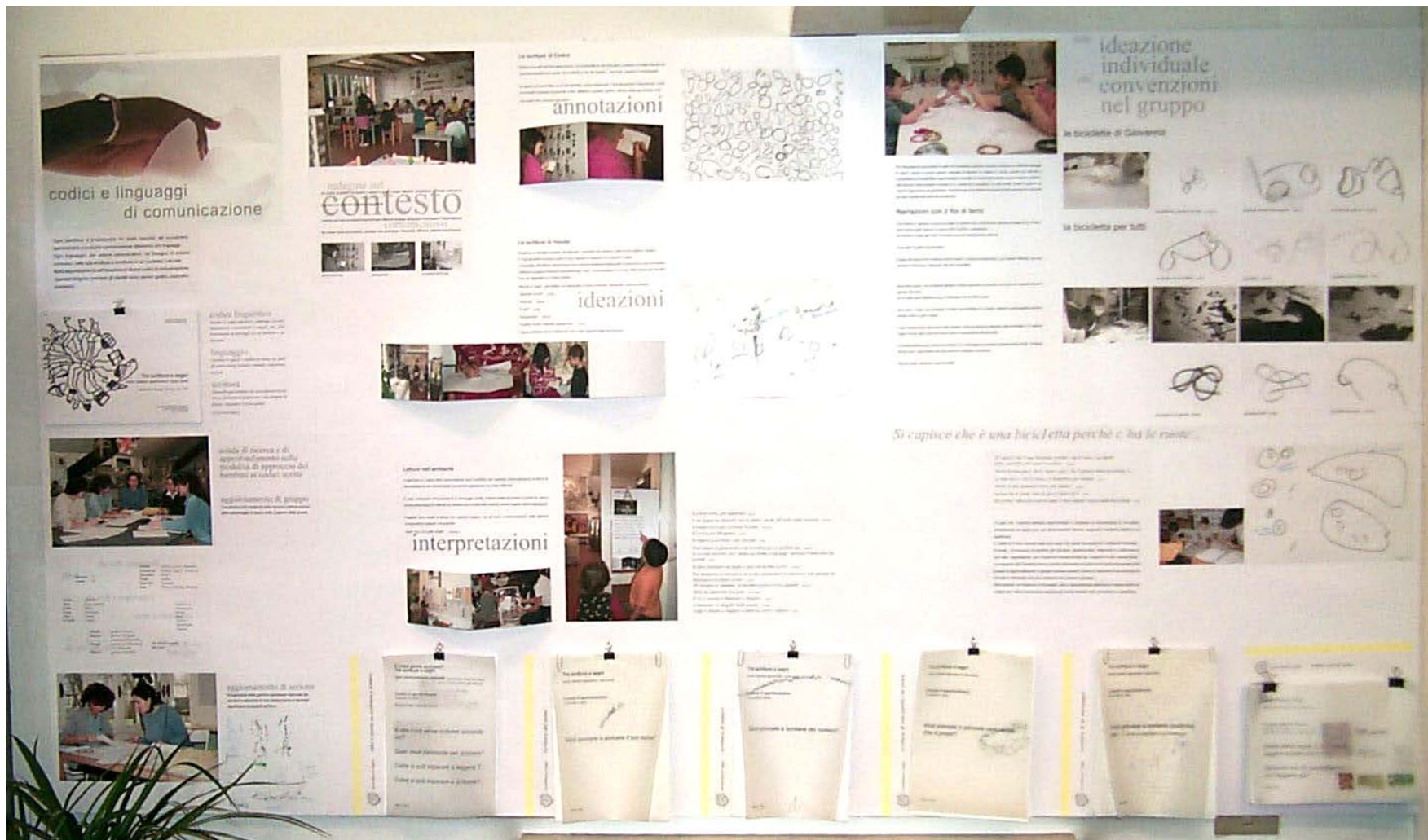
e qua ho scritto "bicicletta"

*Vuoi provare a scrivere un
messaggio per...*

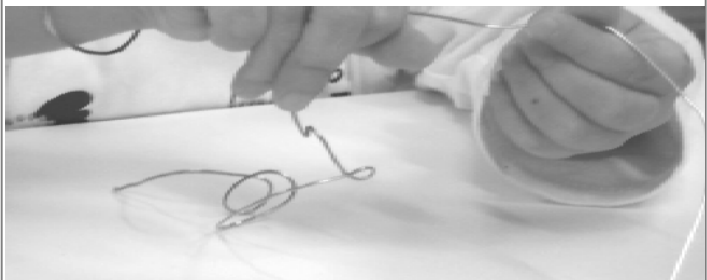
Il messaggio di Vincenzo
Foglio A4
Pennarello nero,
punta media

Qua ho scritto "Vincenzo"

documentazione nell'ambiente



incontro



sezione



bicicletta per pesci
Matteo



bicicletta bella
Daniel



bicicletta per bimbo piccolo
Giovanna



bicicletta da corridore
Tommaso



bicicletta grande per mio fratello
Luca T.

conoscerci e conoscere insieme
incontro di sezione

giovedì 5 dicembre ore 20,45 alla Villetta

Paola Ilaria Anselmina Giovanni Roberta Paola C.

Invito all'incontro di sezione



Incontro di sezione

Il gioco del rubabandiera

bambine/i di 5 anni

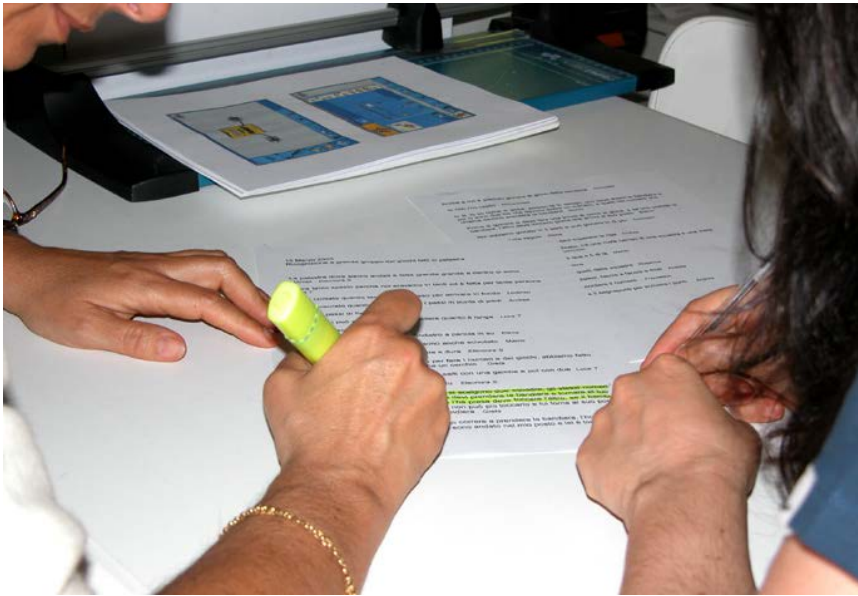
scuola dell'infanzia La Villetta



primi documenti raccolti: disegni, fotografie, conversazioni



interpretazioni degli adulti



interpretazioni degli adulti

Anche a me è piaciuto giocare al gioco della bandiera *Tommaso*

Io non l'ho capito *Mohammed*

Io sì, lo so come si gioca, adesso te lo spiego: uno deve avere la bandiera e poi ci sono due file che devono avere un numero, e quelli del numero che chiama devono prendere la bandiera *Marco*

Prima di giocare si deve fare una prova di come si gioca, e se uno prende la bandiera, l'altro deve toccarlo prima che arriva al suo posto *Marco*

Noi abbiamo giocato in 5 però si può giocare in di più *Tommaso*

Ci sono delle regole *Elena*

C'è una regola che non devi superare la riga *Andrea*

Se la superi sei squalificato, c'è una metà campo di una squadra e una metà di un'altra squadra *Tommaso*

E i bambini sono 5 di qua e 5 di là *Marco*

Ci sono due file *Elena*

Si sta di fianco di quelli della squadra *Rosanna*

Si sta di fronte, distesi, faccia a faccia e muti *Andrea*

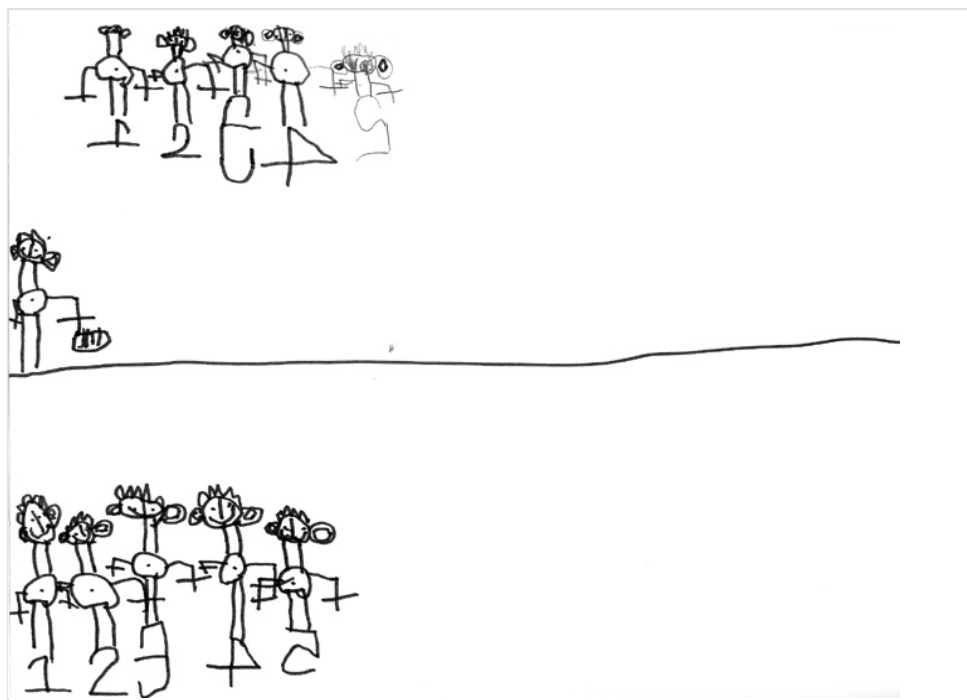
Poi ci si deve ricordare il numero *Francesco*

Ci vuole anche il segnapunti per scrivere i punti *Andrea*

rilancio:

come si gioca al rubabandiera?


come si devono mettere i giocatori?




Marco

MARCO


DELIMITA SUBITO IL FOGLIO CON LINEA CENTRALE
(ASSE)



POI METTE IL PORTABANDIERA

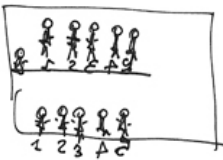


I GIOCATORI SULLA PARTE IN FONDO CON I NUMERI
"MA POI CI SONO DUE FILE CHE SONO LE
SQUADRE, UNA DAVANTI E L'ALTRA DIETRO"



I GIOCATORI IN BASSO DEL FOGLIO
SONO DI FRONTE

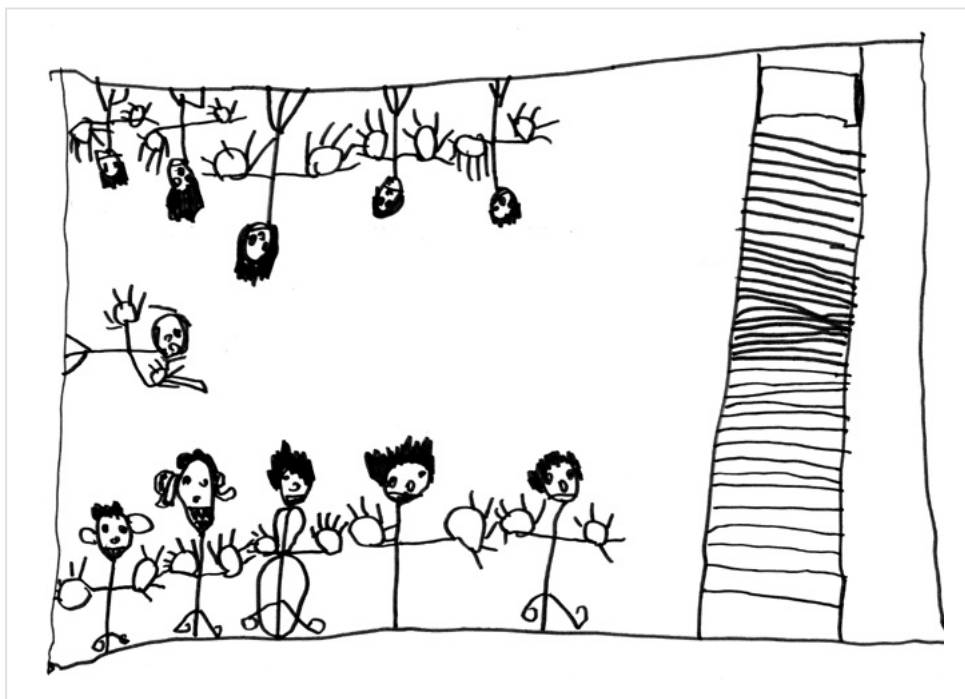
"E ADESSO FACCIO GLI ALTRI"



CONTINUA IL SECONDO GRUPPO
CON LA NUMERAZIONE
A SPECCHIO

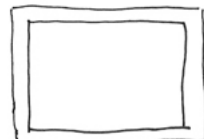
Annotazioni dell'adulto

come si gioca al rubabandiera?
 come si devono mettere i giocatori?

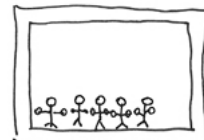


Andrea

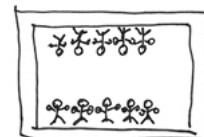
ANDREA



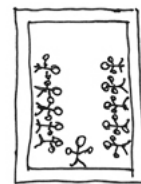
Inizio disegnando una linea
 per delimitare lo spazio della
 pannello



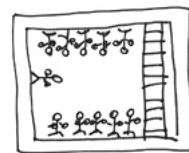
Disegno la prima squadra di
 giocatori.
 inizio da sinistra per cominciare
 verso destra del foglio



Poi ruoto il foglio e disegno
 i giocatori dell'altra squadra
 speculari della Torre. Ne disegno 5
 collocandoli in modo simmetrico



Ruoto ancora il foglio per disegnare
 il portabandiera



Ruoto ancora il foglio per disegnare
 le spalliere per dire:
 "ecco lo frutto, lo disegno 5
 giocatori la mia parte e 5
 dell'altra"

Annotazioni dell'adulto

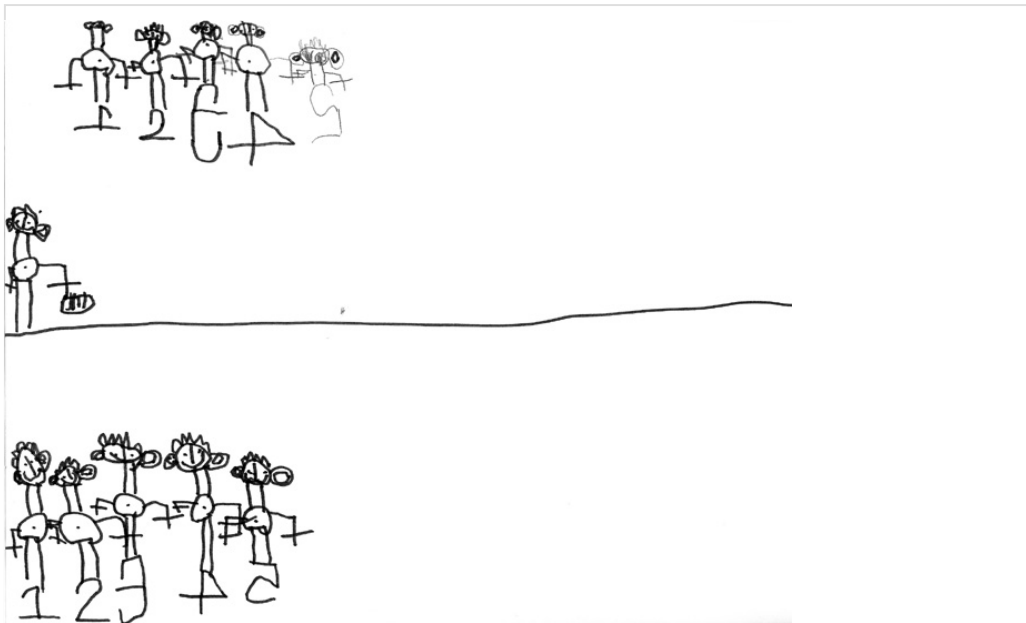
disegni del gioco del
ruba bandiera



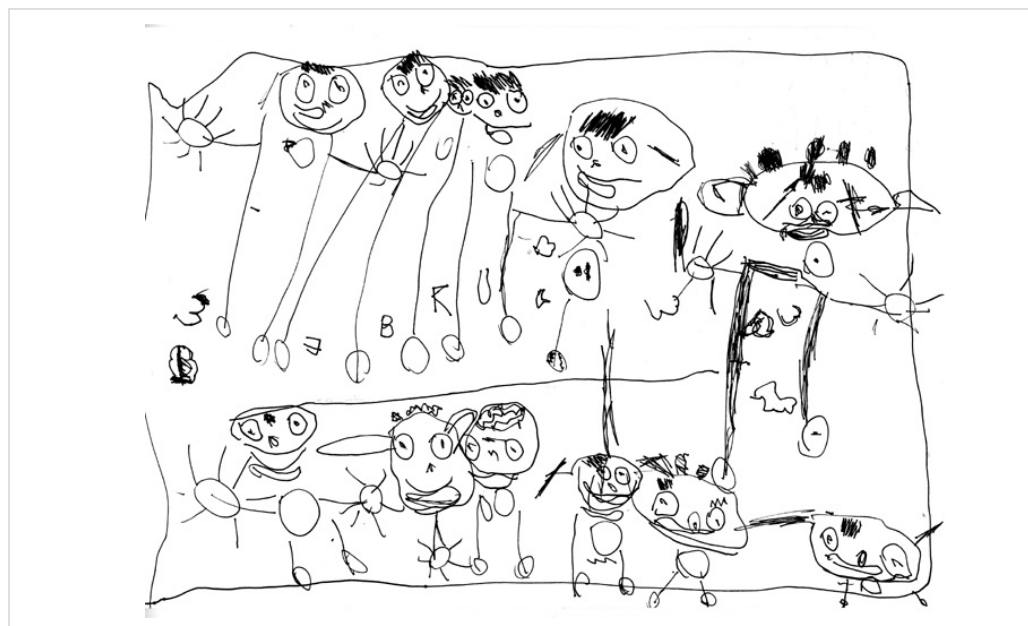
Elena



Eleonora D



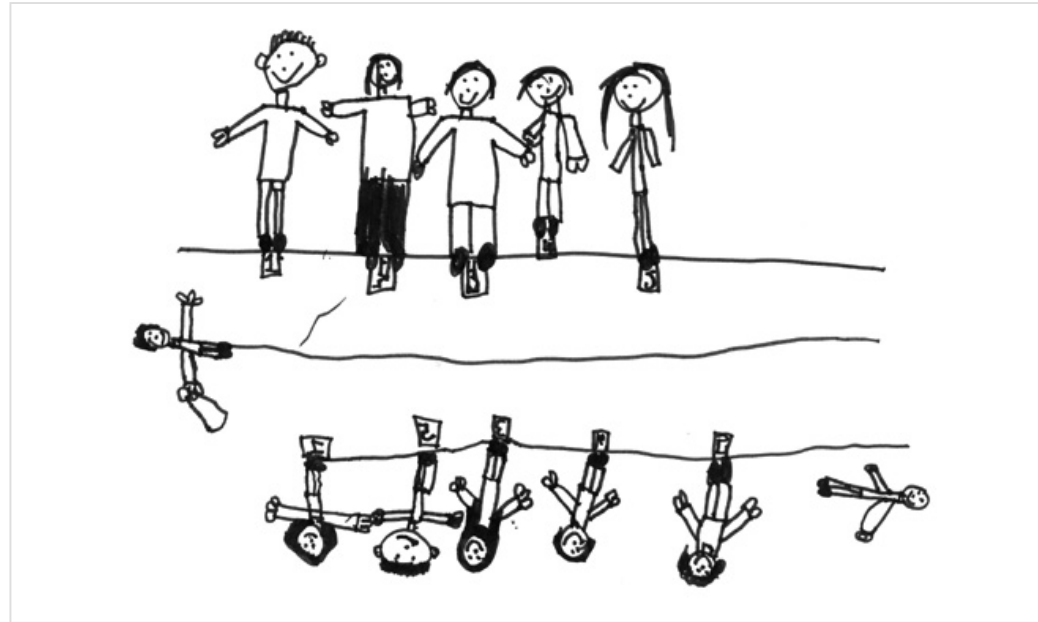
Marco



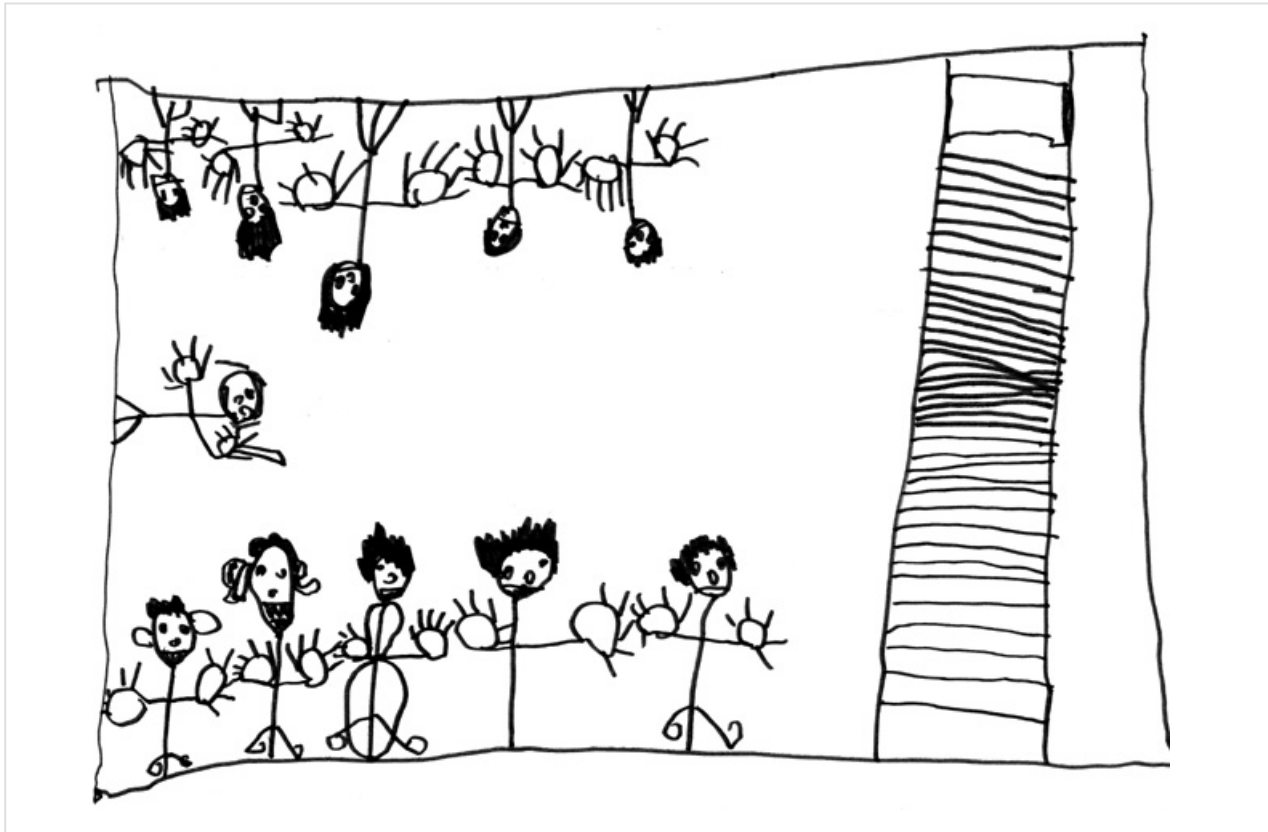
Giulia



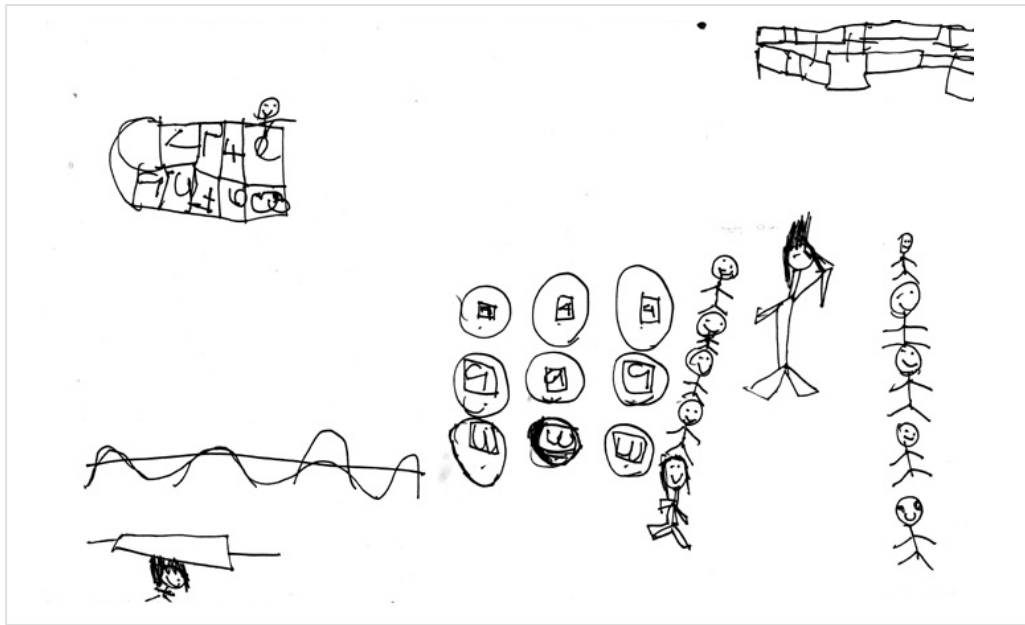
Giovanna



Elisabetta



Andrea



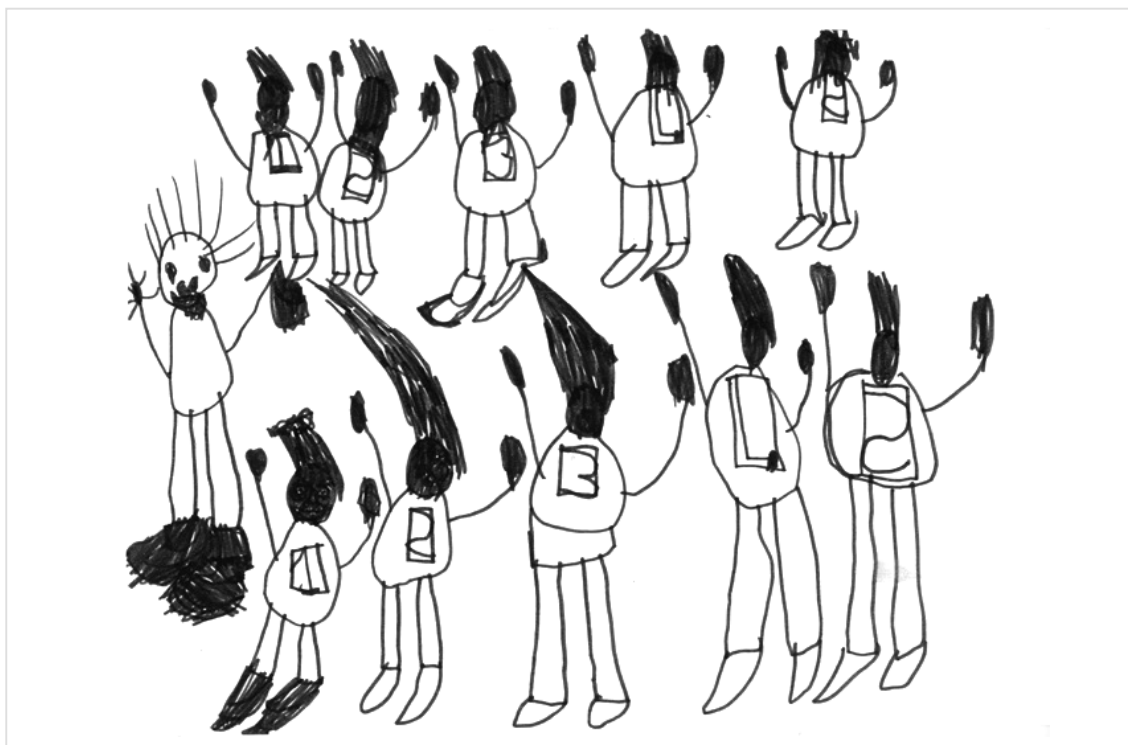
Elettra



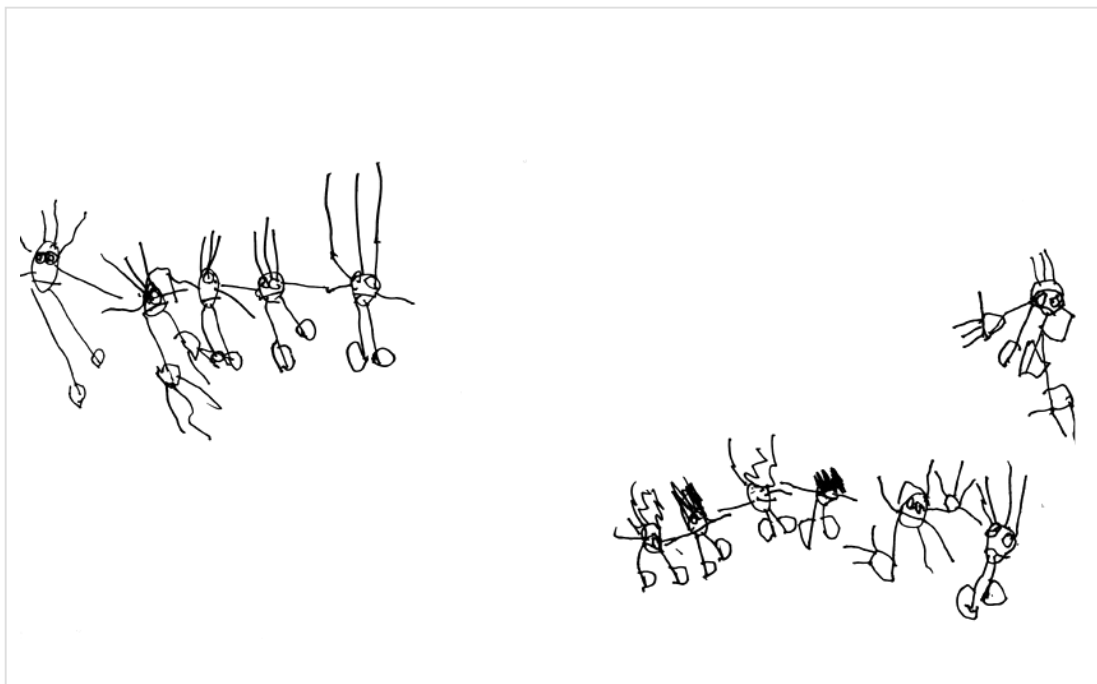
Mamadou



Enea

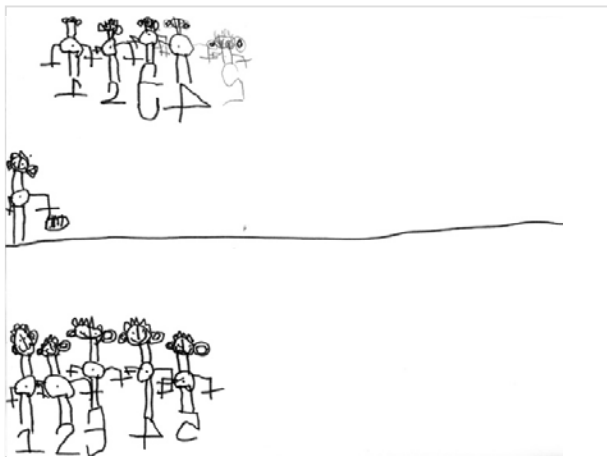


Tommaso



Mohammed

strumenti di documentazione



MARCO

DELIMITA SUBITO IL FOGLIO CON LINEA CENTRALE (ASSE)

POI METTE IL PORTABANIERA

I GIOCATORI SULLA PARTE IN FONDO CON I NUMERI: "MA POI CI SONO DUE FILE CHE SONO LE SQUADRE, UNA DAVANTI E L'ALTRA DIETRO"

I GIOCATORI IN BASSO DEL FOGLIO SONO DI FRONTE

"E ADESSO FACCIO GLI ALTRI"

CONTINUA IL SECONDO GRUPPO CON LA NUMERAZIONE A STACCO

CRETA

IL MIO FACCIO O PORTABANIERA

MA FA LINEA DI DEMON. MA È UNPENSATA

E POI È IL GRUPPO A FIANCO DEL PORTABANIERA GLI ALTRI 2 SONO + PICCOLI MA COPRE GLI ALTRI

E IL GRUPPO DELL'ALTRA LATA, TUTTI FACCIO

MARCO

DELIMITA SUBITO IL FOGLIO CON LINEA CENTRALE

FACCIO PORTABANIERA SULLA LINEA

→ E I GIOCATORI IN BASSO CON I NUMERI

→ POI QUELLI IN ALTO E QUELLI IN BASSO CON I NUMERI SONO I GIOCATORI

GIANNINA



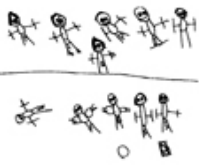

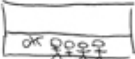



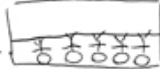
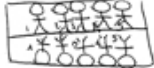
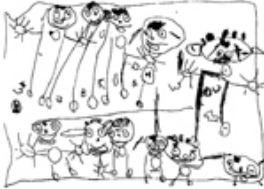

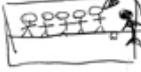



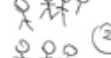
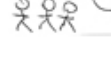
DELIMITO IL CESPITO CON ASSE CENTRALE E LINEE LATERALI DEI FACCIOLI

DISPONGO PORTABANIERA

POI I FACCIOLI "DISTINGUO", METTO IL FACCIO X DI SECONDA LINEA, IL FACCIOLI DI CONFINI, QUELLI DI SECONDA LINEA


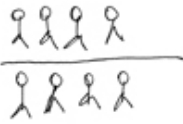
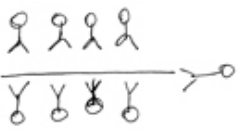
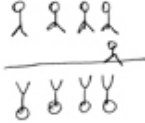
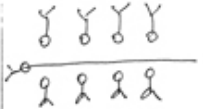
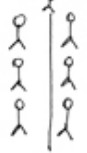
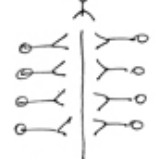
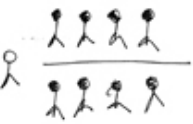
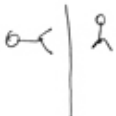

strumenti di documentazione

mappatura dei disegni e dei loro processi

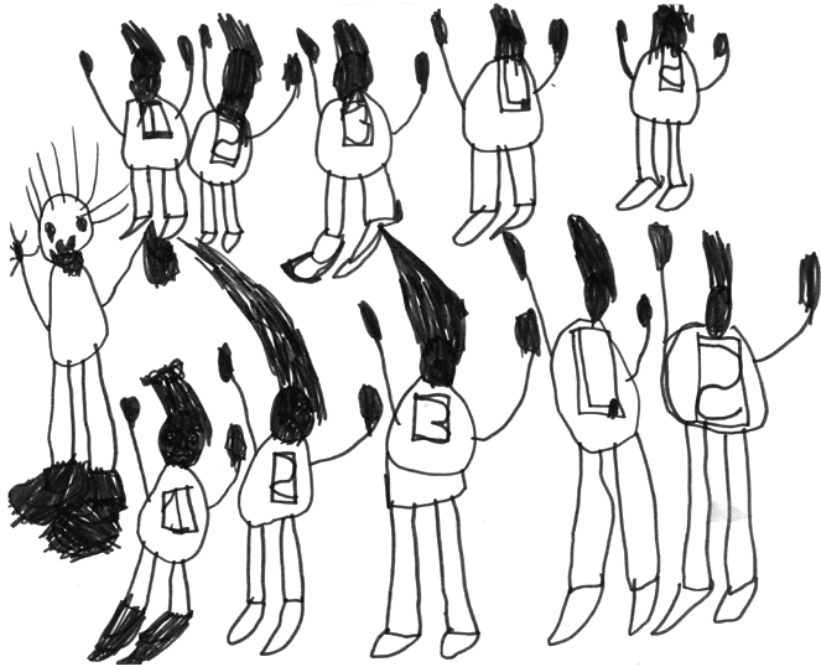
<p>ELISA</p> <p>ELENA CHIAPPONI</p> 	<p>Lavoro del caso su dopo come si fare il prototipo di gi e vicini, e poi dell'altro lato, senza un'organizzazione di persone a fare e resp. fratelli.</p> 	<p>Lorenzo</p> 	<p>Definisco subito la linea di demarcazione (asse) e inizio con le squadre,</p>  <p>Le squadre lo disegnano sulle motorie foglio</p> <p>Poi lo motorie e fa gli altri fogli</p> 
<p>ROSANNA</p>  <p>Rosanna</p>	<p>Fa subito la pagina del prototipo / motorie, e poi fa subito dopo la linea di demarcazione</p>  <p>C'è la corrispondenza di un'nei fogli</p>	<p>Matilde</p>  <p>Matilde</p>	<p>Fa subito la linea centrale (asse) e disegna e riorganizza la squadra "motorie", ma per foglio</p>  <p>mette i n.</p>  <p>de corrispondenza della gruppo</p>
<p>GIULIA</p>  <p>Giulia</p>	<p>Subito delimita lo spazio / foglio</p>  <p>→ PPTAB.</p>   <p>Suono motore il foglio.</p>	<p>LUCA T.</p>  <p>Luca T.</p>	<p>Inizio con puliti + dei altri fogli i dietro - veicolo, davanti dietro</p>   

strumenti di documentazione

mappatura delle strategie rappresentative

 <p>DAVANTI IN FILA ORIZZONTALE Elena, Francesca D, Federica S.</p>	 <p>• DAVANTI SU 2 FILE ORIZZONTALI • RIDUZIONE FILA DAVANTI Audrey, Fionella, Fata, Kenia Francesca Lorenza, Luc T. Luca B Karin (maestro)</p>	 <p>DAVANTI SU 2 FILE ORIZZONTALI SPECULARI DAI PIEDI Katilole - Francesca - Paola</p>	 <p>DAVANTI SU 2 FILE ORIZZONTALI E SPECULARI DAI PIEDI Paola - Paola</p>	 <p>DAVANTI SU 2 FILE ORIZZONTALI E SPECULARI DALLA TESTA Audrey (2 lottoni)</p>
 <p>DAVANTI SU 2 FILE IN VERTICALE Elena</p>	 <p>DAVANTI SU 2 FILE VERTICALI E SPECULARI DAI PIEDI Dario, Frida, Paola</p>	 <p>SU 2 FILE ORIZZONTALI TUTTI DIETRO Tommaso</p>	 <p>DIVERSE POSIZIONI Flora</p>	 <p>Paola Lorenza Paola Lorenza</p>

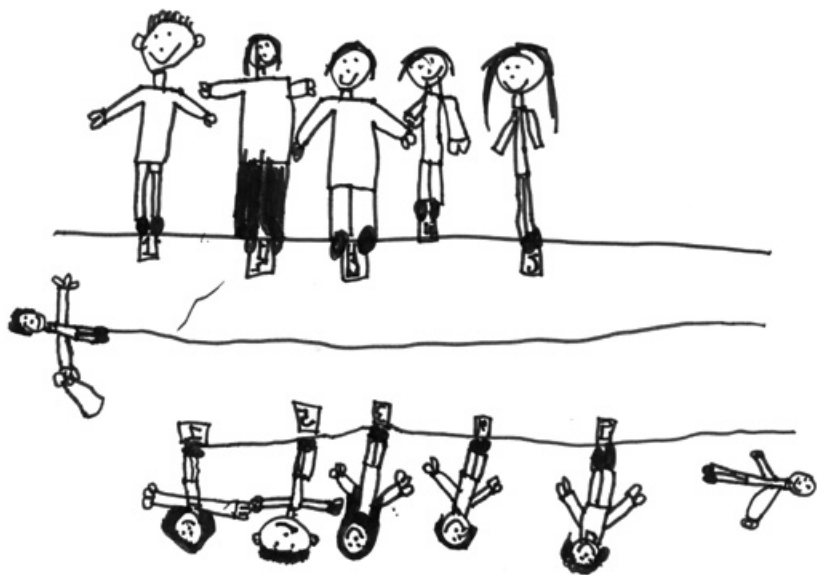
verifiche sul campo



Il disegno di Tommaso



verifiche sul campo



Il disegno di Elisabetta



Ma così come si fa a prendere la bandiera?

Andrea

Forse è meglio disegnarli in piedi che si guardano, però non so come si fa...

...ma come si fa? Elisabetta

rilancio

secondo voi come si fa? insegnante

Un bimbo di una squadra, deve vedere l'altro in faccia. Lorenzo

E si deve vedere anche chi tiene la bandiera con la mano dritta. Marco

E i bimbi vedono o questa o questa parte (profilo), o la destra o la sinistra, di lato o la metà. Marco

E' il di fianco. Elisabetta

Di traverso. Lorenzo

Per imparare a disegnare un bimbo davanti gli guardi la faccia, il corpo, le gambe, i piedi, il collo, le braccia. Marco

Invece per disegnare il dietro devi guardare i capelli. Lorenzo

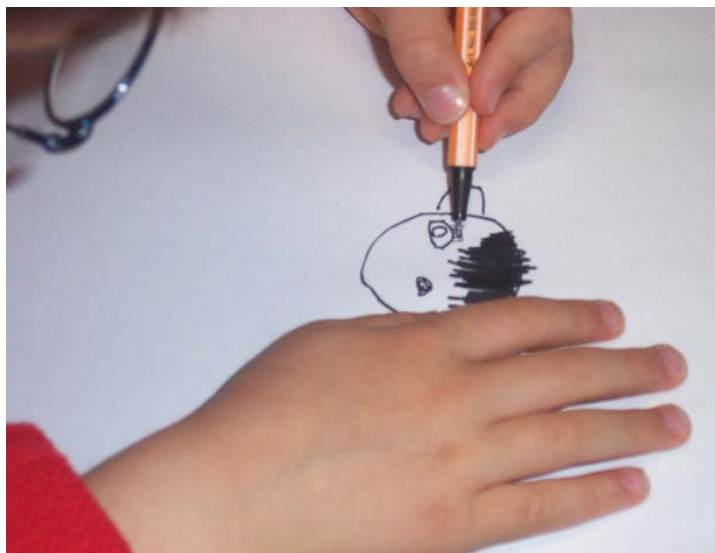
E la schiena e le spalle. Marco

Il collo e il sedere. Lorenzo

Per il di fianco, metà faccia, metà naso, metà bocca, metà occhio e l'orecchio. Marco

Poi un braccio, una gamba e un piede. Lorenzo

indagini dal vero



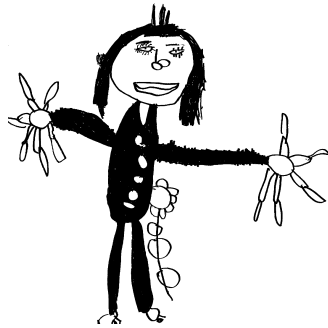
davanti



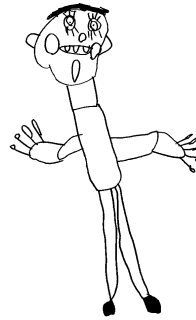
Elisabetta



Fiorella



Greta



Lorenzo



Marco



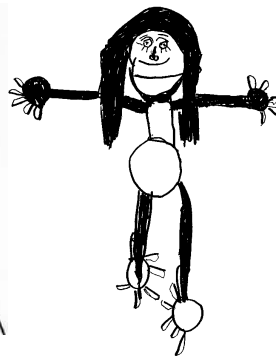
Eleonora S



Mamadou



Federico



Giulia



Kevin



Luca T



Gabriele



Mohammed

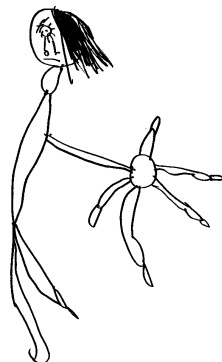
profili



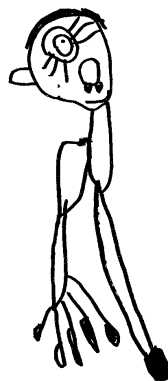
Elisabetta



Fiorella



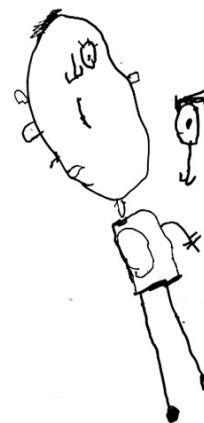
Greta



Lorenzo



Marco



Eleonora S



Mamadou



Federico

GIOVANNA



Giovanna



Giulia



Kevin



Luca T



Gabriele



Mohammed

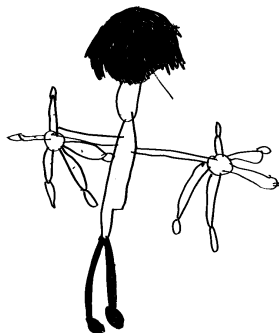
dietro



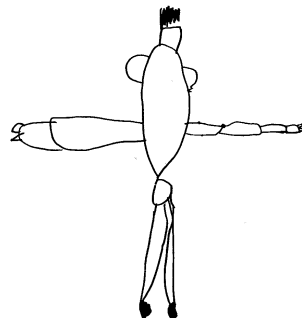
Elisabetta



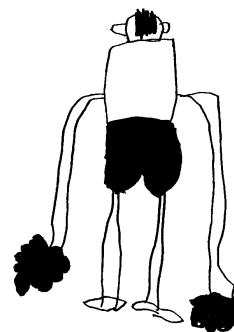
Fiorella



Greta



Lorenzo



Marco



Eleonora S

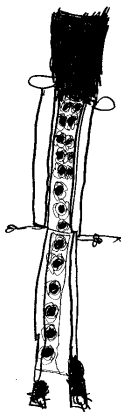


Mamadou



Federico

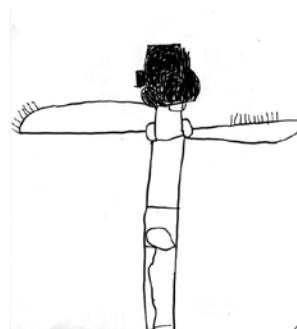
GIOVANNA



Giulia



Kevin



Luca T



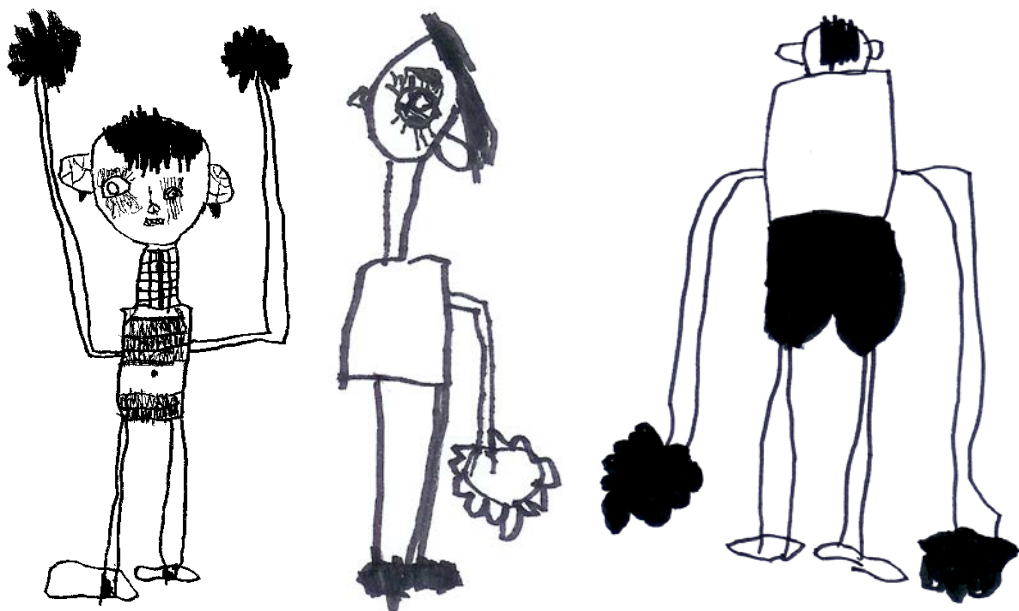
Gabriele



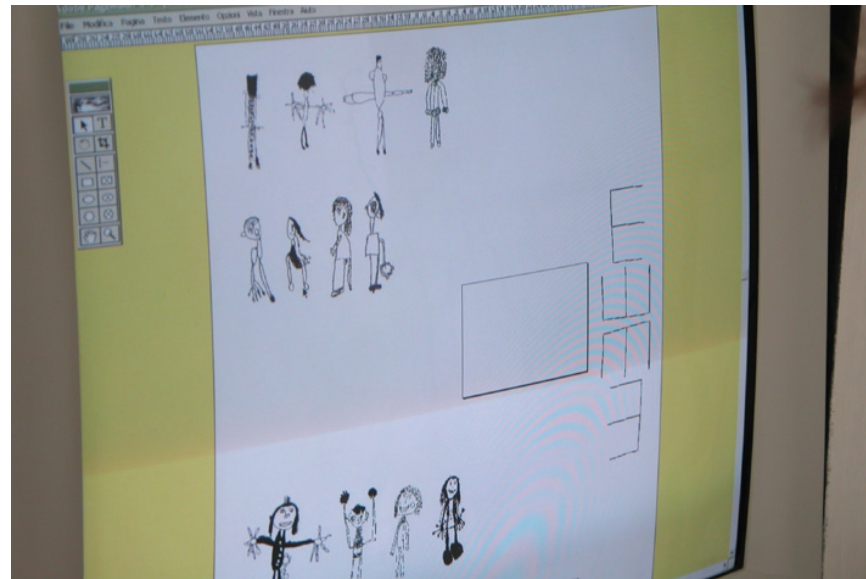
Mohammed

valutazioni autovalutazioni

ho disegnato Gabriele, l'ho disegnato bene. Il più facile è stato il profilo, perchè ho fatto un collo, metà testa, un capello, un occhio, una spalla, un orecchio, una bocca, è tutto uno. Il più difficile è stato il davanti perchè ci ho dovuto fare anche le ossa, poi è tutto due tranne il naso e la bocca e per disegnarle bene le ho fatte uguali, poi le gambe ne ho fatte una lunga e una corta perchè mi ero sbagliato.



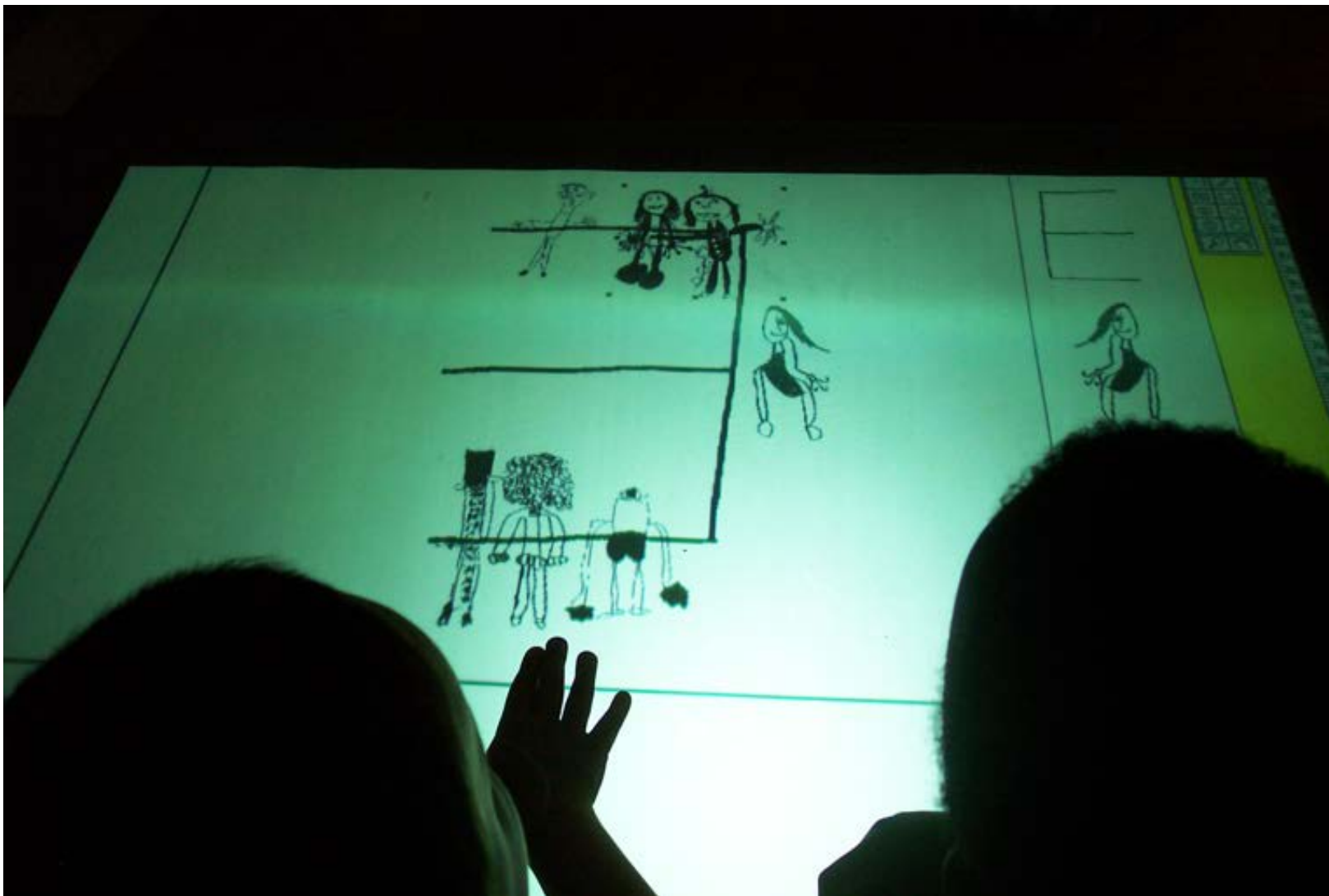
simulazioni



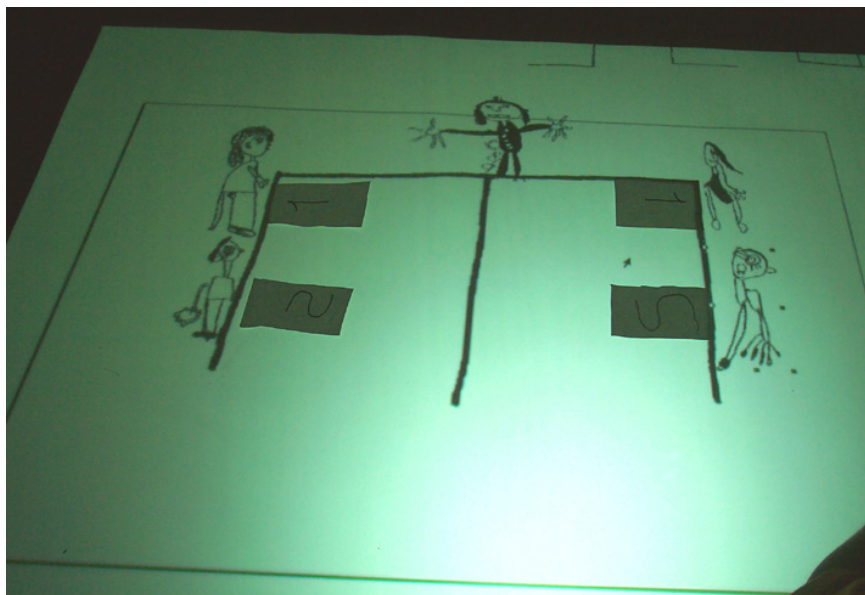
simulazioni



simulazioni

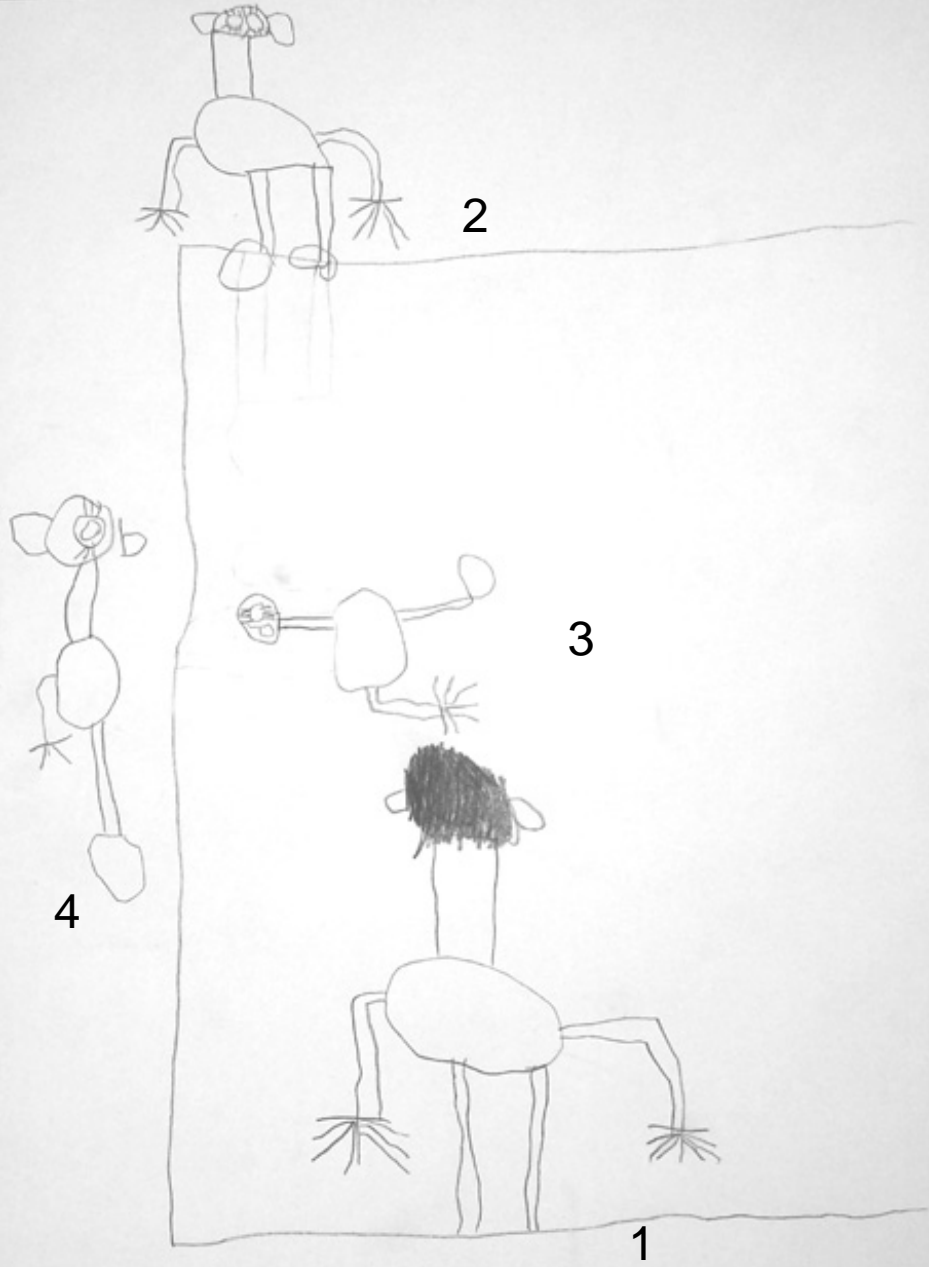


allenamenti



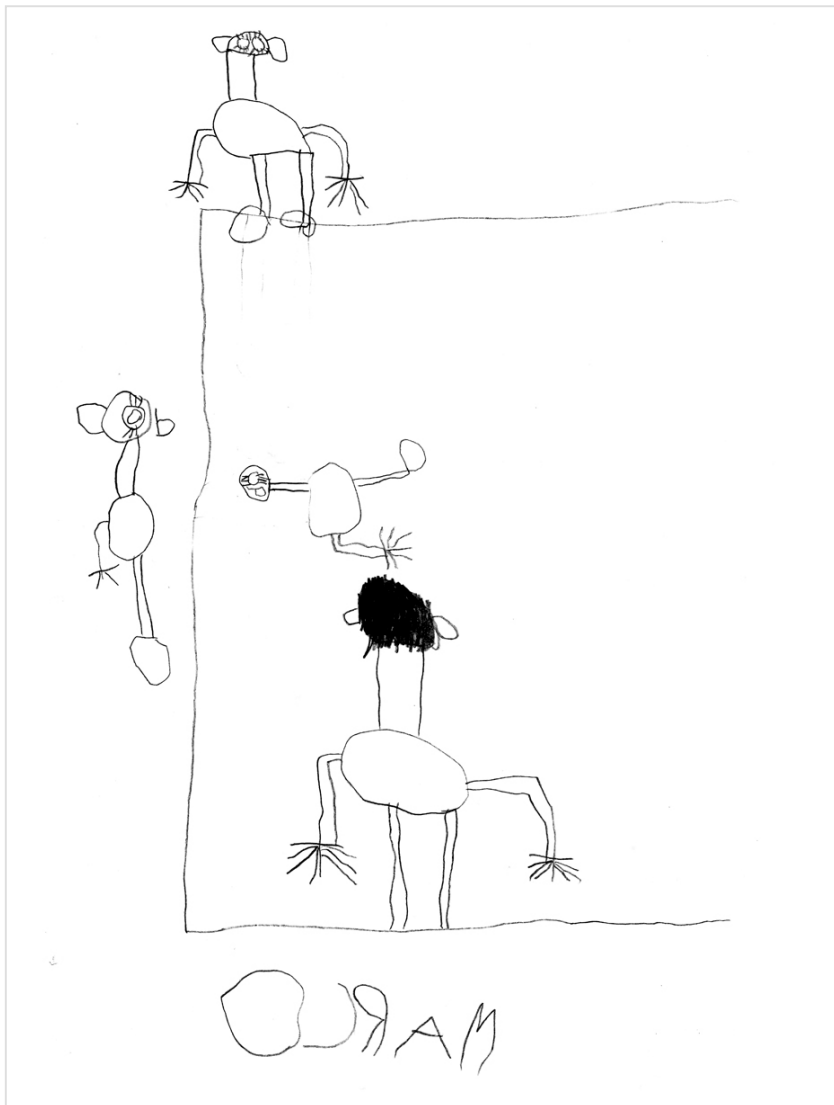
indagini dal vero





MARCO

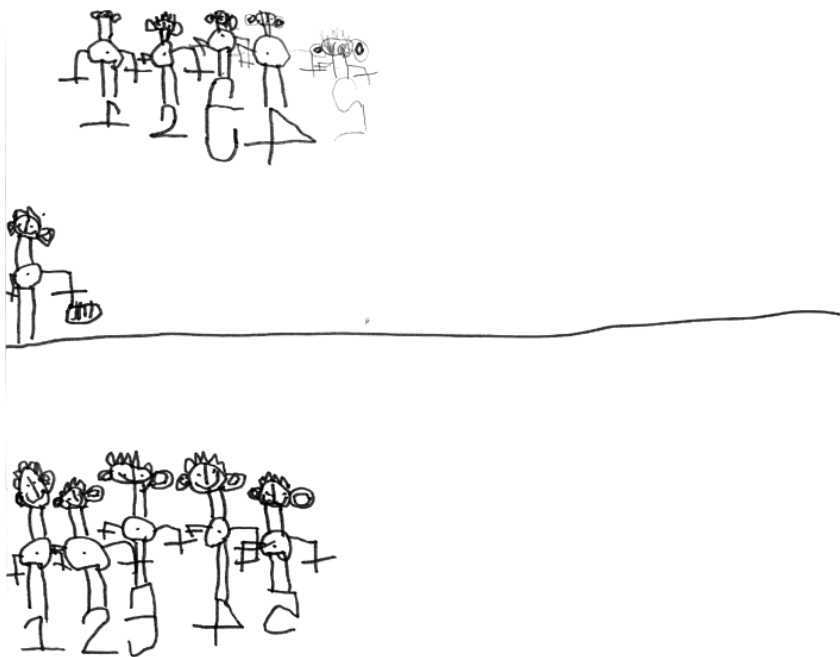
Auto valutazioni nel grande gruppo



Marco

qua ho fatto Lorenzo da dietro, poi il portabandiera l'ho fatto di profilo, è tutto uno, poi la Giulia l'ho fatta di davanti.

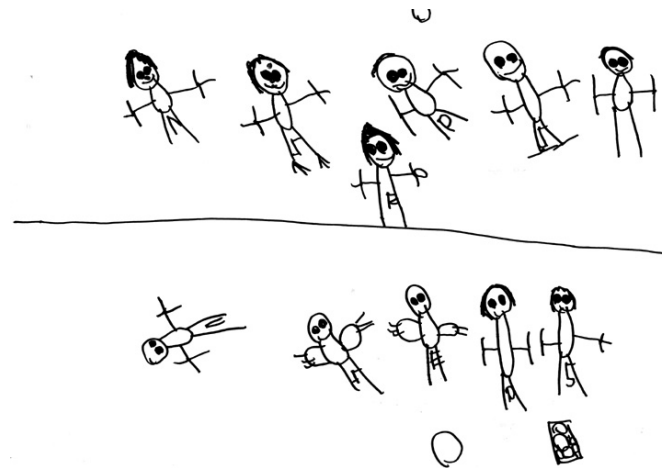
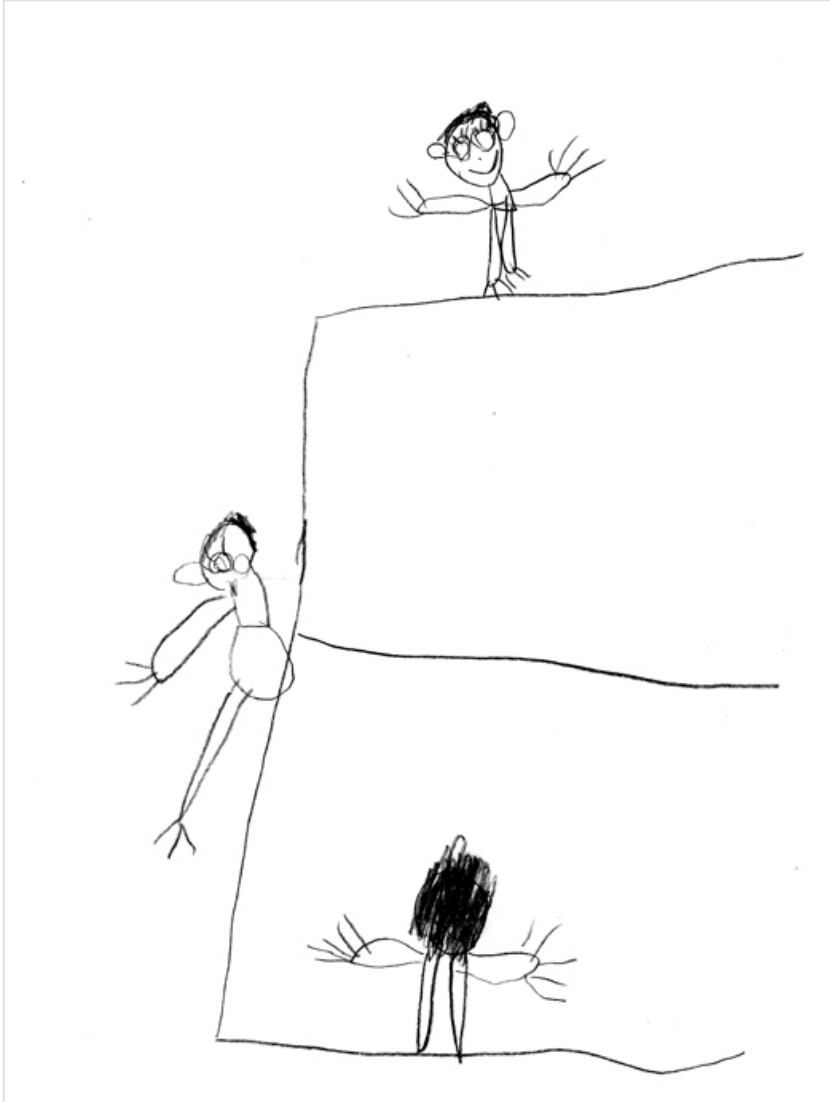
Questo profilo è quello che va bene perché non deve essere dentro la striscia ma fuori, il più difficile è stato dietro perché mi ero sbagliato, avevo disegnato la faccia e dopo l'avevo colorata tutta di nero.

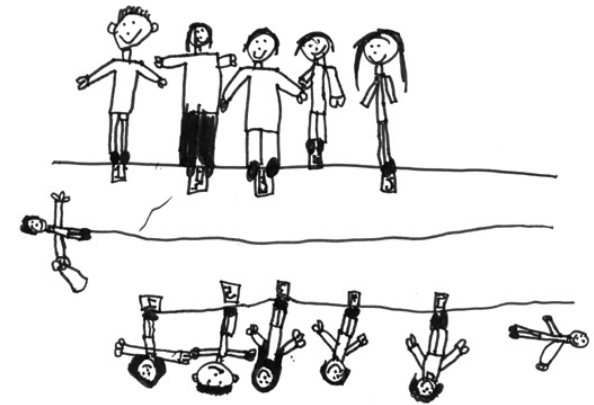
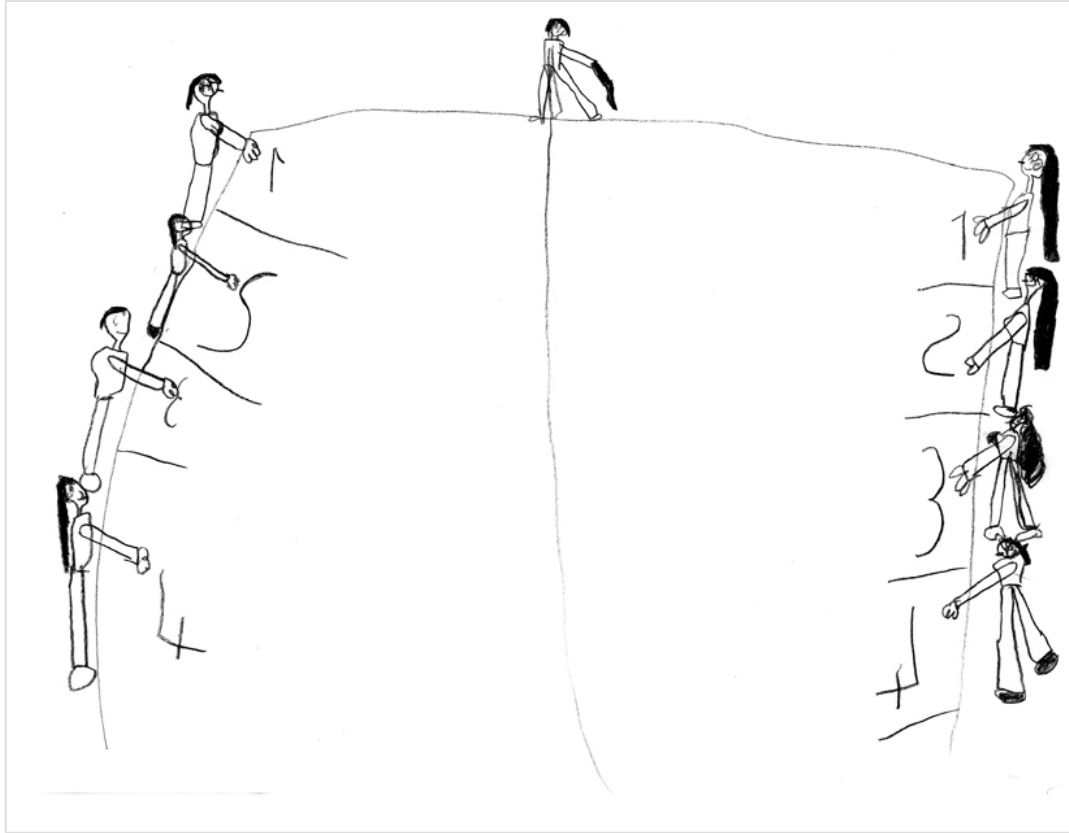


Lorenzo

Prima ho fatto Gabriele che era di profilo, gli ho fatto solo un occhio, un braccio, una gamba, poi ho disegnato il dietro, che ho fatto i capelli, poi le braccia e le due gambe, poi il davanti col naso, due occhi, due orecchi, due mani, due gambe e basta.

Il più difficile è stato un po' il dietro, ho visto Marco che li faceva bene ho copiato un po' da lui, ma non mi è venuto bene come lui, lui l'ha fatto più bene di me, il dietro di Marco era bello allora ho provato a farlo come lui.





Elisabetta

Ho disegnato il portabandiera nel mezzo poi quattro giocatori a destra e quattro a sinistra, sono tutti di fianco che si guardano in faccia.

Verso la costruzione del regolamento per giocare al rubabandiera



Le regole del gioco

Al gioco della bandiera ci vogliono dieci bambini, cinque da una parte del campo e cinque dall'altra, a destra e a sinistra più il portabandiera. Giovanna

I giocatori devono essere di numero uguale. Luca T

Il portabandiera deve stare in mezzo al campo con la bandiera e chiama i numeri che hanno i bambini. Gabriele

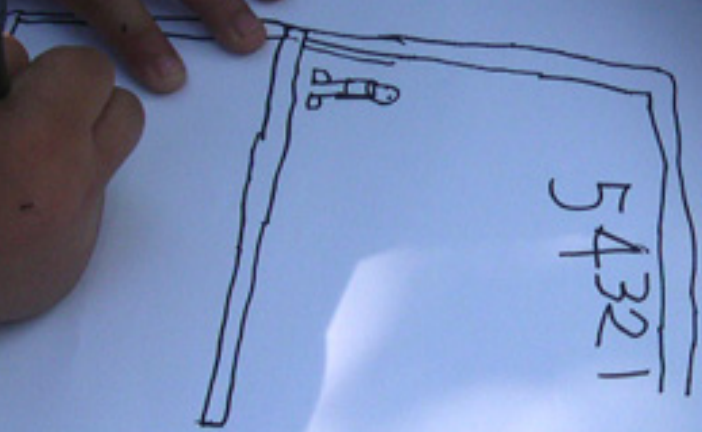
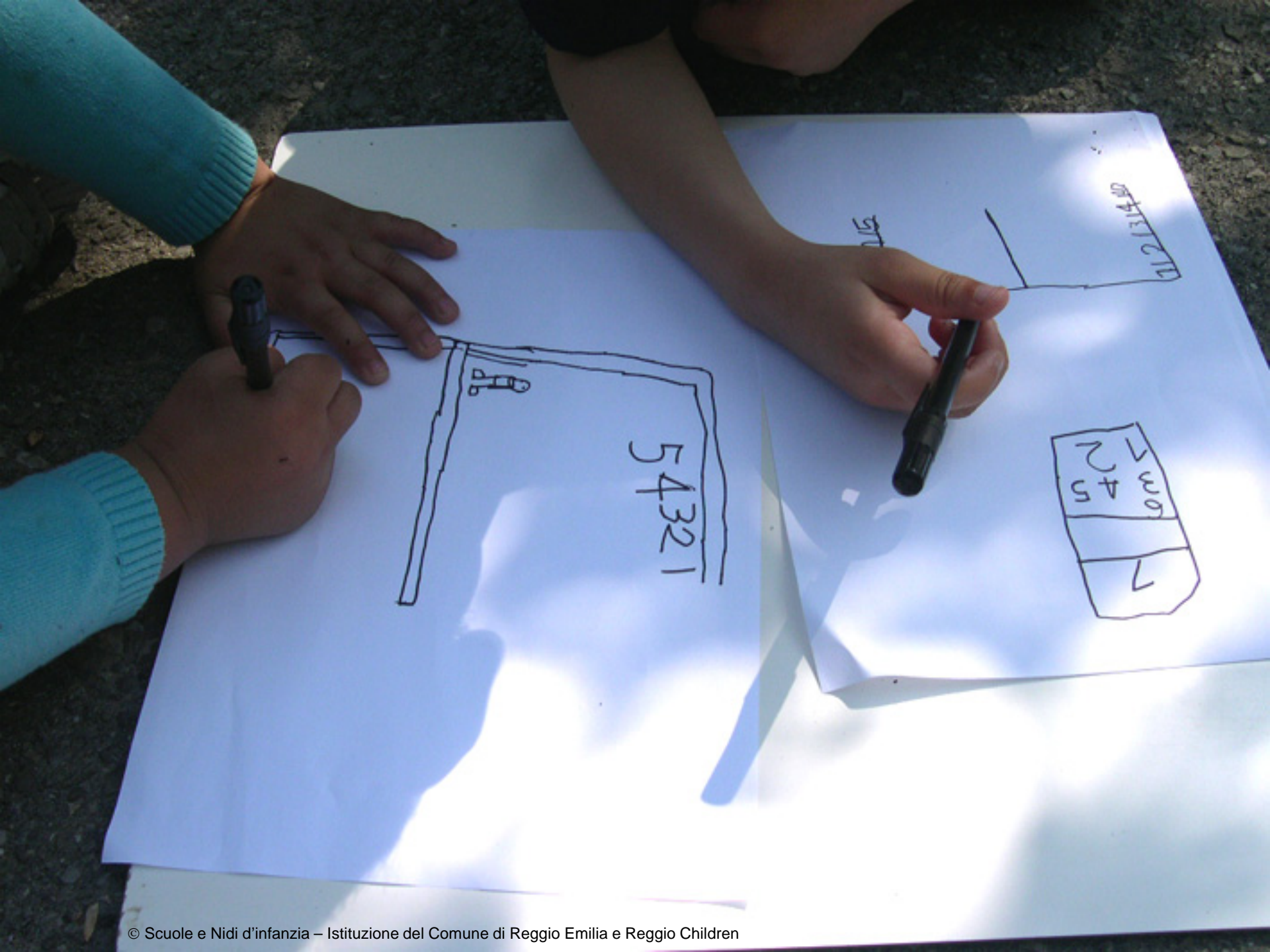
Quando il portabandiera chiama un numero, i bambini che hanno quel numero corrono a prendere la bandiera senza superare la riga in mezzo. Giovanna

Però quando uno ha preso la bandiera e corre al suo posto, l'altro gli può correre dietro e toccarlo così fa punto. Gabriele

Quando uno decide di giocare, gioca fino alla fine. Giovanna

Chi fa più punti vince, ma ci vuole il segnapunti per saperlo. Gabriele

Poi ci vuole il tifo per gli amici. Luca T



Materiali realizzati dai bambini per costruire il regolamento



Torneo del gioco della bandiera durante la festa di fine anno insieme a tutti i bambini della scuola



© Scuole e Nidi d'infanzia – Istituzione del Comune di Reggio Emilia
e Reggio Children

Tutti i diritti riservati

Info: Reggio Children / www.reggiochildren.it