

Guida: come usare le schede

Per l'adulto

A chi servono

Quattordici schede per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia, pensate per bambine e bambini di cinque anni che non leggono ancora. In alto, in ogni scheda, c'è la consegna per l'adulto: la frase tra le virgolette «...» si può leggere così com'è. Sotto c'è sempre un **esempio già svolto**, segnato dall'etichetta arancione, da guardare insieme prima di cominciare. Le risposte non si scrivono: si colorano, si cerchiano, si collegano o si disegnano. Il pittogramma a destra della consegna ricorda l'azione da fare.

Obiettivi

Il campo di esperienza è «**La conoscenza del mondo**» delle Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia, nella parte dedicata a numero e spazio: raggruppare e confrontare oggetti secondo un criterio (uguale e diverso, grandezza), individuare posizioni (sopra, sotto, dentro, fuori), riconoscere e continuare un ritmo, contare fino a dieci e collegare la quantità al numero, confrontare quantità (di più, di meno), riconoscere le forme, seguire e costruire un percorso a partire da indicazioni. Le schede 11-13 sono **coding unplugged**, senza computer: istruzioni semplici, una alla volta, nell'ordine giusto.

Come proporle e quanto tempo

Una scheda per volta, **10-15 minuti**, meglio in piccolo gruppo e al tavolo. Leggete la consegna, guardate l'esempio e chiedete di spiegarlo a parole; poi lasciate lavorare. Ordine consigliato: 1-3, poi i ritmi (4-5), i numeri (6-9), le forme (10), il coding (11-13) dopo averlo fatto con il corpo, il labirinto (14) per chiudere. Servono pastelli o pennarelli; per la scheda 12 anche forbici e colla. Le schede 10 e 13 hanno un codice di colori: stampatele a colori, oppure colorate voi i riquadri del codice prima di distribuirle. La scheda 4 funziona anche in bianco e nero: il giallo resta chiaro, il rosso ha i puntini bianchi, il blu le righe bianche, come nella legenda in alto.

Le frecce del coding

Nelle schede 11 e 12 le frecce sono **direzioni fisse sul foglio**, non giri del personaggio: coniglio e pesce non si voltano mai. Una freccia vale un passo, cioè una casella; «avanti» vuol dire verso l'alto del foglio. Nella scheda 12 le frecce si possono anche incollare: le **carte-freccia da ritagliare** sono in fondo alla pagina.



su: un passo
verso l'alto del
foglio (avanti)



giù: un passo
verso il basso



destra: un passo
verso destra



sinistra: un
passo verso
sinistra

Osservare senza correggere

Non cancellate e non completate al posto loro. Chiedete piuttosto «Come hai fatto?», «Me lo fai vedere con il dito?»: quello che il bambino o la bambina racconta dice più del segno sul foglio. Un errore si riprende il giorno dopo, con gli oggetti veri. Soluzioni e griglia di osservazione sono in fondo: niente voti.

Prima con il corpo

Coding sul pavimento a quadretti, o su una griglia 4 per 4 fatta con il nastro di carta: un bambino fa il robot, una compagna fa la programmatrice e mostra le carte con le frecce, una per volta; poi si scambiano i ruoli. Tutti guardano la stessa parete, la «parete in alto»: la freccia in su vuol dire sempre un passo verso quella parete, come sul foglio. Il robot resta sempre rivolto verso la parete in alto: per destra e sinistra fa un passo di lato, per giù un passo indietro. Altre idee: i ritmi con mani e piedi (batti, batti, salta), grande-medio-piccolo con i passi da gigante, normali e da formica, dentro e fuori da un cerchio di corda o da un hula hoop, contare i salti fino a dieci.

Trova quello diverso

Scheda 1

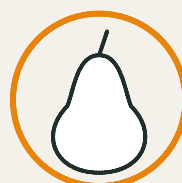
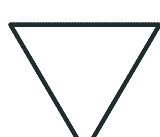
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «In ogni riga c'è un disegno diverso dagli altri. Trovalo e cerchialo.»
Guardate insieme l'esempio: la pera è diversa dalle mele. Poi chiedete:
«Perché è diverso?»



Esempio



Grande, medio, piccolo

Scheda 2

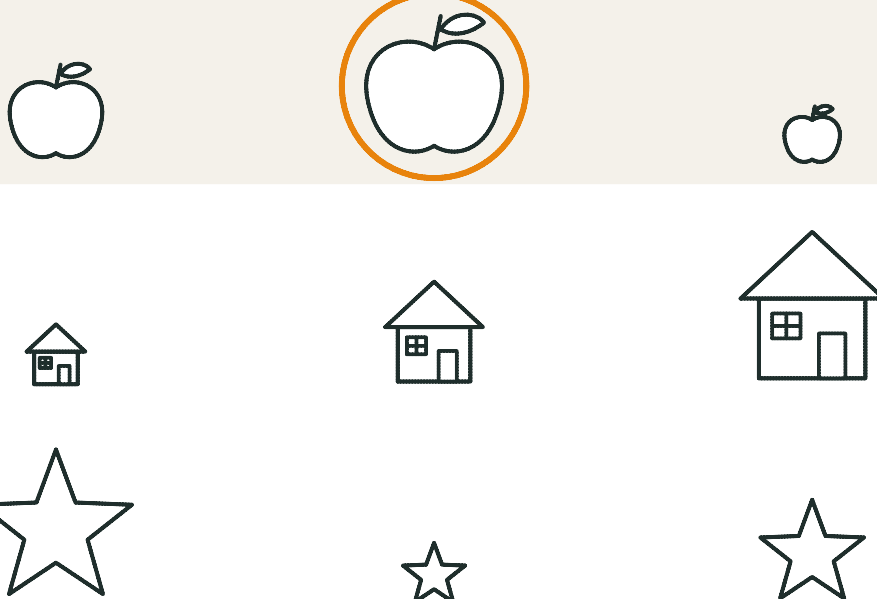
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «In ogni riga cerchi il disegno più grande.» Nell'esempio la mela più grande è già cerchiata.

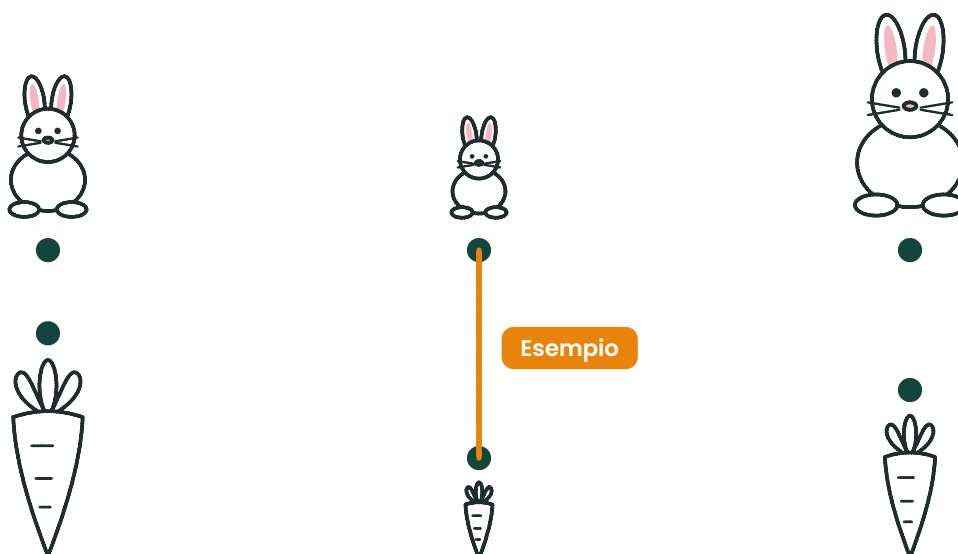


Esempio



PER L'ADULTO

Dite: «Collega ogni coniglio alla carota della sua misura: il grande con la grande, il medio con la media, il piccolo con la piccola.»



Sopra e sotto, dentro e fuori

Scheda 3

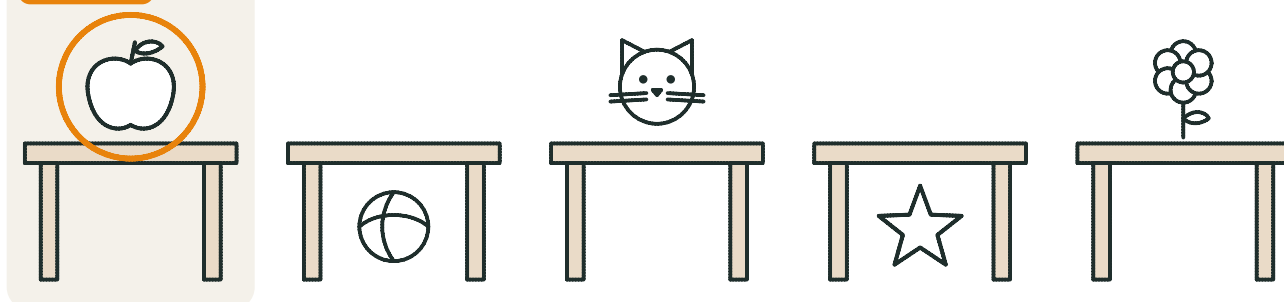
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «Cerchia le cose che sono SOPRA il tavolo.» Nell'esempio la mela è sopra il tavolo ed è cerchiata. Prima fatelo dire a voce: «sopra» o «sotto»?

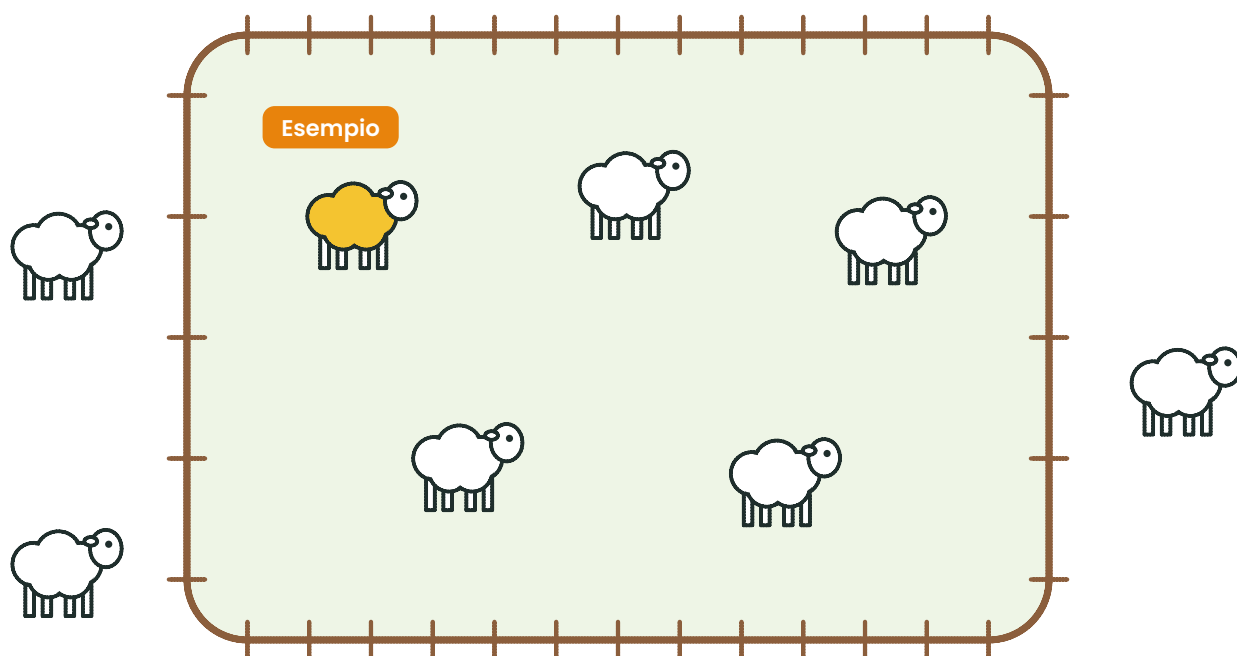


Esempio



PER L'ADULTO

Dite: «Colora le pecore che sono DENTRO il recinto.» Una pecora dentro è già colorata. Poi chiedete quante sono rimaste fuori.



Ritmi di colori

Scheda 4

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite il ritmo a voce alta insieme: «rosso, blu, rosso, blu...». Poi: «Colora le ultime tre forme per continuare il ritmo.» Anche in bianco e nero: il giallo è chiaro, il rosso ha i puntini, il blu le righe.



giallo



rosso



blu

Esempio



Ritmi di forme

Scheda 5

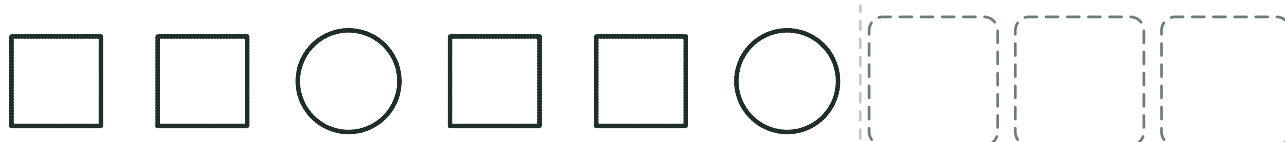
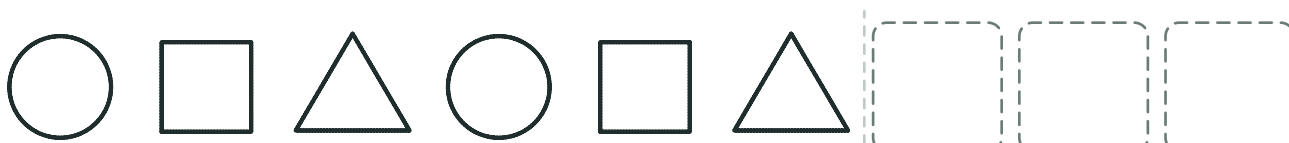
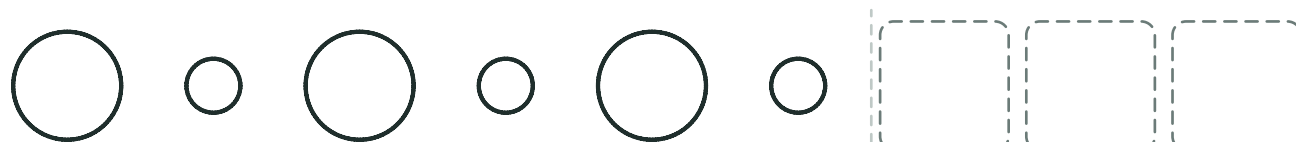
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite il ritmo a voce alta, anche battendo le mani: «cerchio, quadrato, cerchio, quadrato...». Poi: «Disegna nelle caselle tratteggiate le forme che vengono dopo.»



Esempio



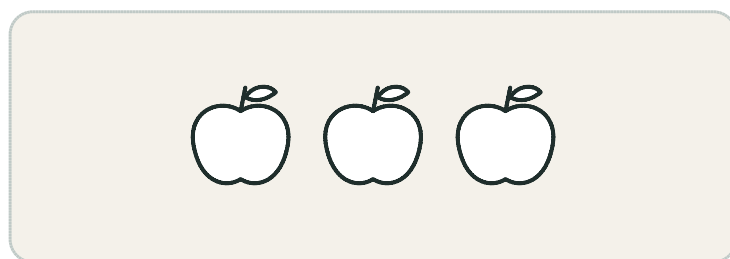
Conta e collega: da 1 a 5

Scheda 6

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «Conta i disegni di ogni riquadro e collegalo con una linea al suo numero.» Fate contare toccando ogni disegno con il dito. Il primo riquadro è già collegato.



Esempio



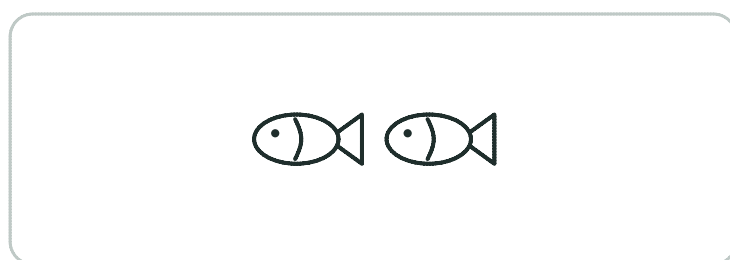
1



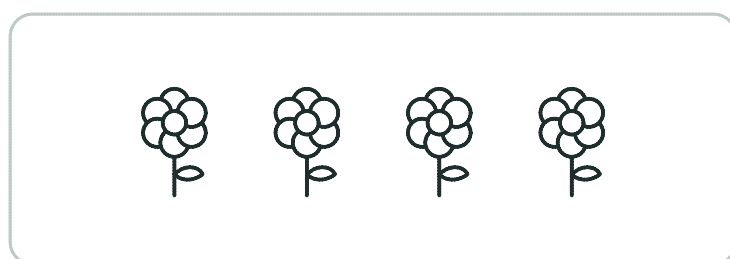
2



3



4



5

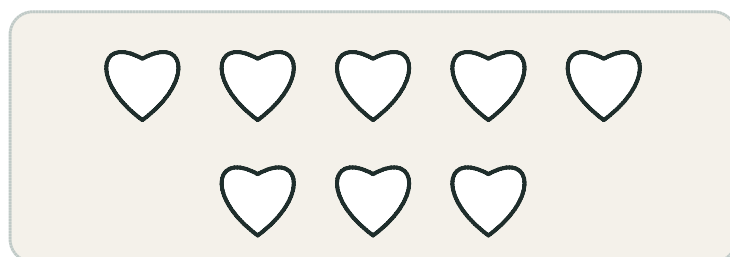
Conta e collega: da 6 a 10

Scheda 7

Nome _____ Data _____

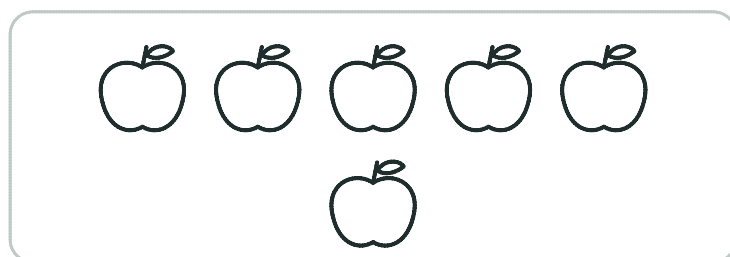
PER L'ADULTO

Dite: «Conta i disegni di ogni riquadro e collegalo con una linea al suo numero.» Fate contare toccando ogni disegno con il dito. Il primo riquadro è già collegato.



Esempio

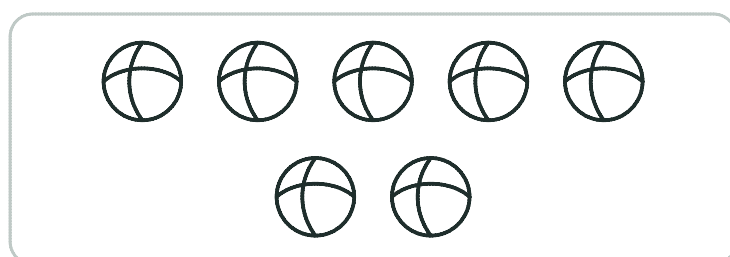
• 6



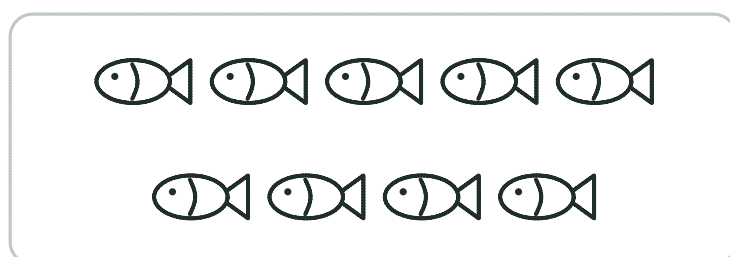
• 7



• 8



• 9



• 10

Colora tanti quanti

Scheda 8

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «Guarda il numero e colora tanti disegni quanti dice il numero.»
Nell'esempio il numero è 2 e due mele sono colorate. Gli altri disegni restano bianchi.



Esempio

2



4



7



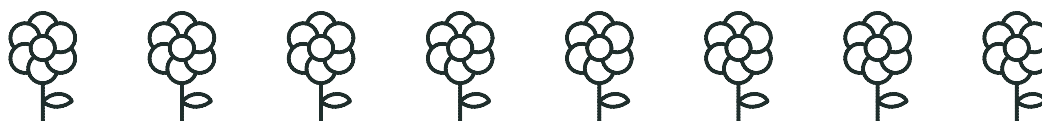
5



3



6



Di più e di meno

Scheda 9

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «In ogni riga cerchia il riquadro dove ci sono PIÙ disegni.» Nell'esempio ci sono più stelle a destra. Contate insieme se serve, ma prima lasciate provare a occhio.



Esempio

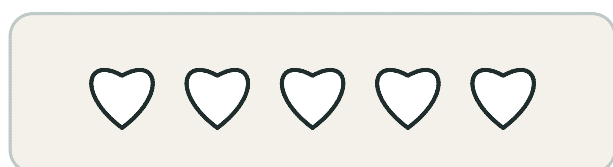
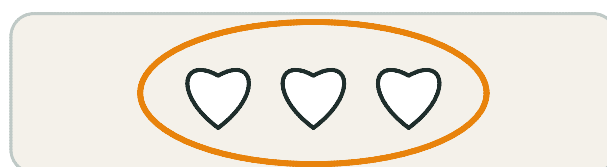


PER L'ADULTO

Dite: «Adesso cerchia il riquadro dove ci sono MENO disegni.» Nell'esempio ci sono meno cuori a destra: 3 contro 5.



Esempio



Le forme geometriche

Scheda 10

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Mostrate il codice dei colori: cerchi gialli, quadrati rossi, triangoli verdi, rettangoli blu. Dite: «Colora ogni forma del disegno con il suo colore.» Il sole è già colorato. Stampate a colori.



cerchio



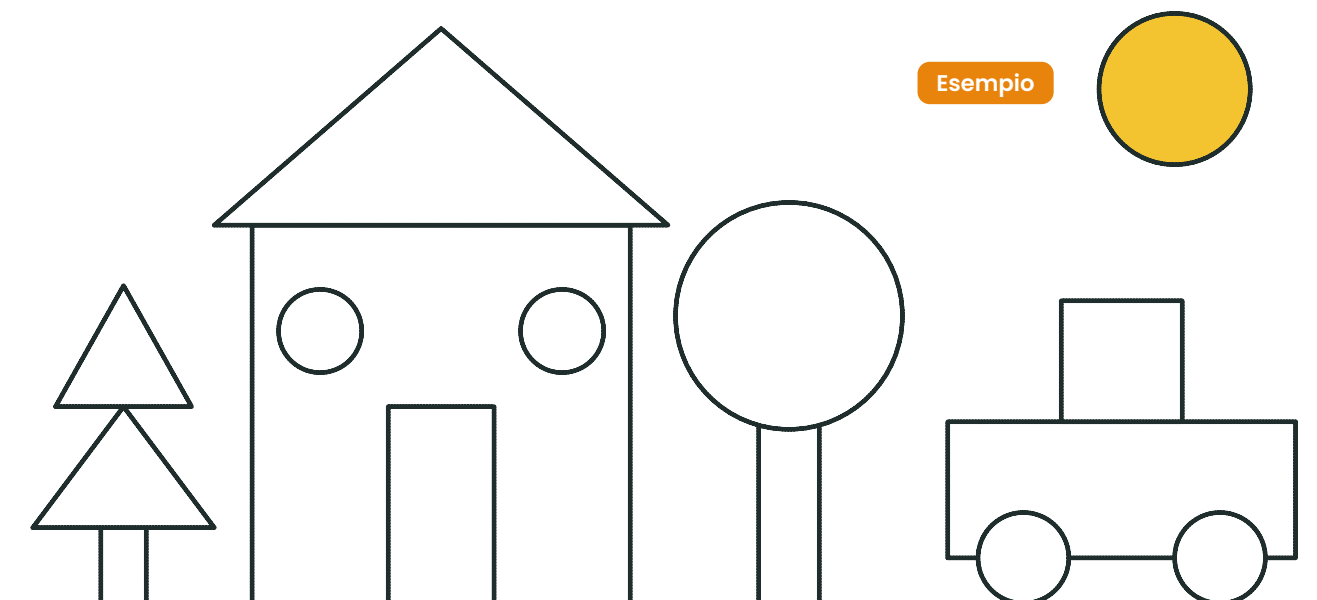
quadrato



triangolo



rettangolo



PER L'ADULTO

Dite: «Cerchia tutti i triangoli, anche quelli girati.» Il primo è già cerchiato.



Esempio



Coding: dove arriva il coniglio?

Scheda 11

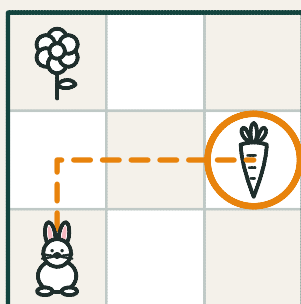
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

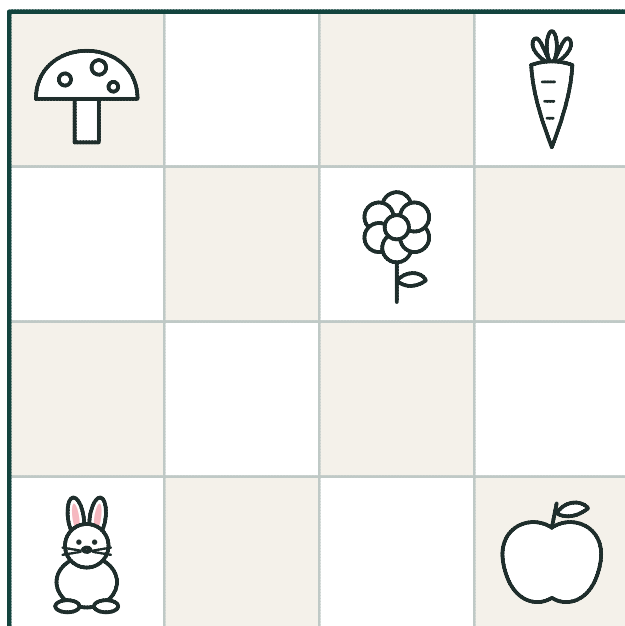
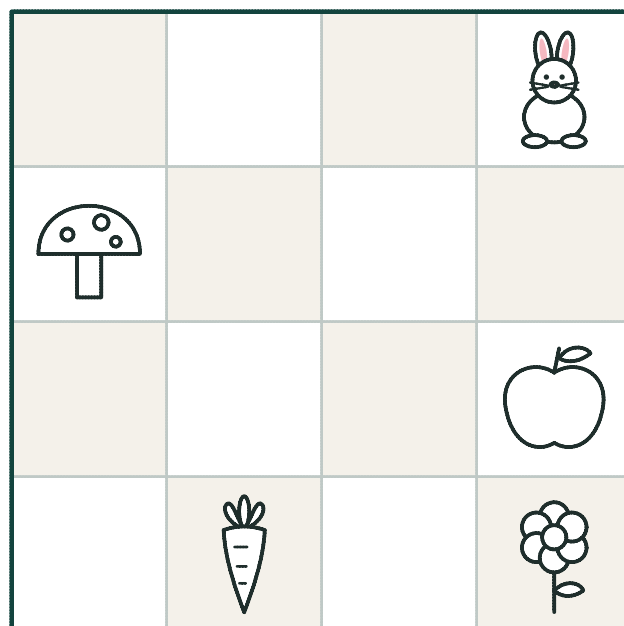
Dite: «Il coniglio fa un passo per ogni freccia. Le frecce si leggono da sinistra a destra: seguile con il dito e cerchi dove arriva il coniglio.» Le frecce sono direzioni sul foglio (in su, in giù, a destra, a sinistra): il coniglio non si gira mai.



Esempio



su, destra, destra: il coniglio arriva alla carota



Coding: riporta il pesce all'acqua

Scheda 12

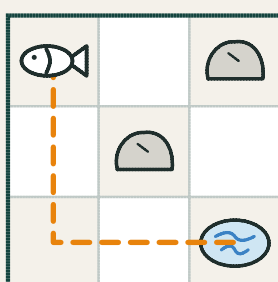
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

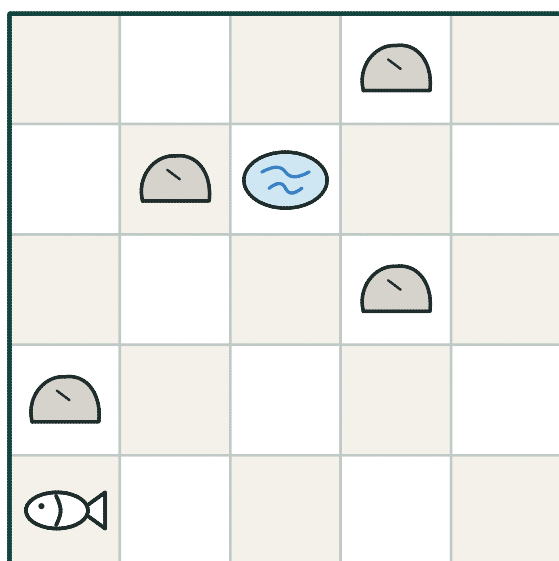
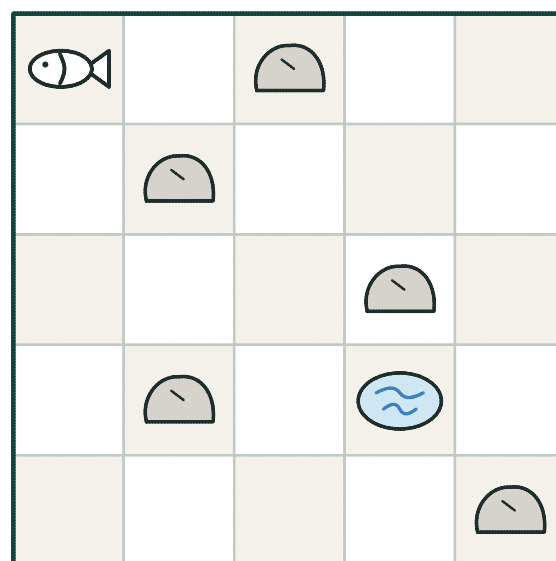
Dite: «Il pesce è saltato fuori dall'acqua. Riportalo allo stagno: disegna (o incolla) le frecce nei quadratini sotto la griglia, una per ogni passo. Sui sassi non si passa.» Prima fate provare il percorso con il dito. In fondo alla pagina ci sono le carte-freccia da ritagliare: il bambino o la bambina sceglie quelle giuste e le incolla (ce ne sono più del necessario). Se serve, ritagliatele voi prima.



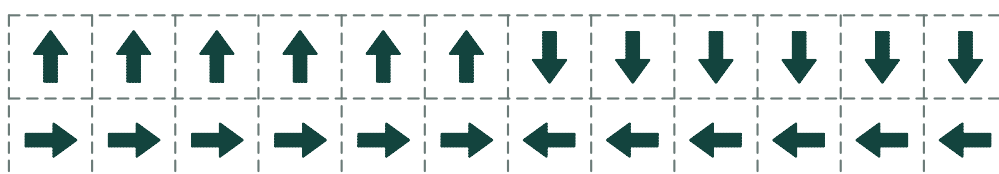
Esempio



giù, giù, destra, destra: il pesce è nell'acqua



CARTE-FRECCIA DA RITAGLIARE



Coding: pixel art

Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Il codice si legge da sinistra a destra, una riga alla volta: «2 bianche, 1 verde, 2 bianche». Dite: «Colora le caselle come dice il codice e scopri il disegno.» La prima riga è già fatta. Stampate a colori.



Esempio

2  1  2 
verde

1  3  1 
verde

5 
verde

1  3  1 
verde

5 
verde

2  1  2 
marrone

2  1  2 
marrone

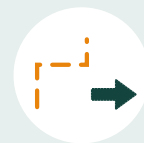
Esempio

Il labirinto del coniglio

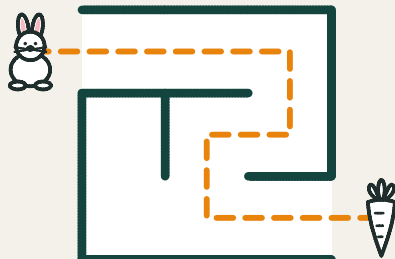
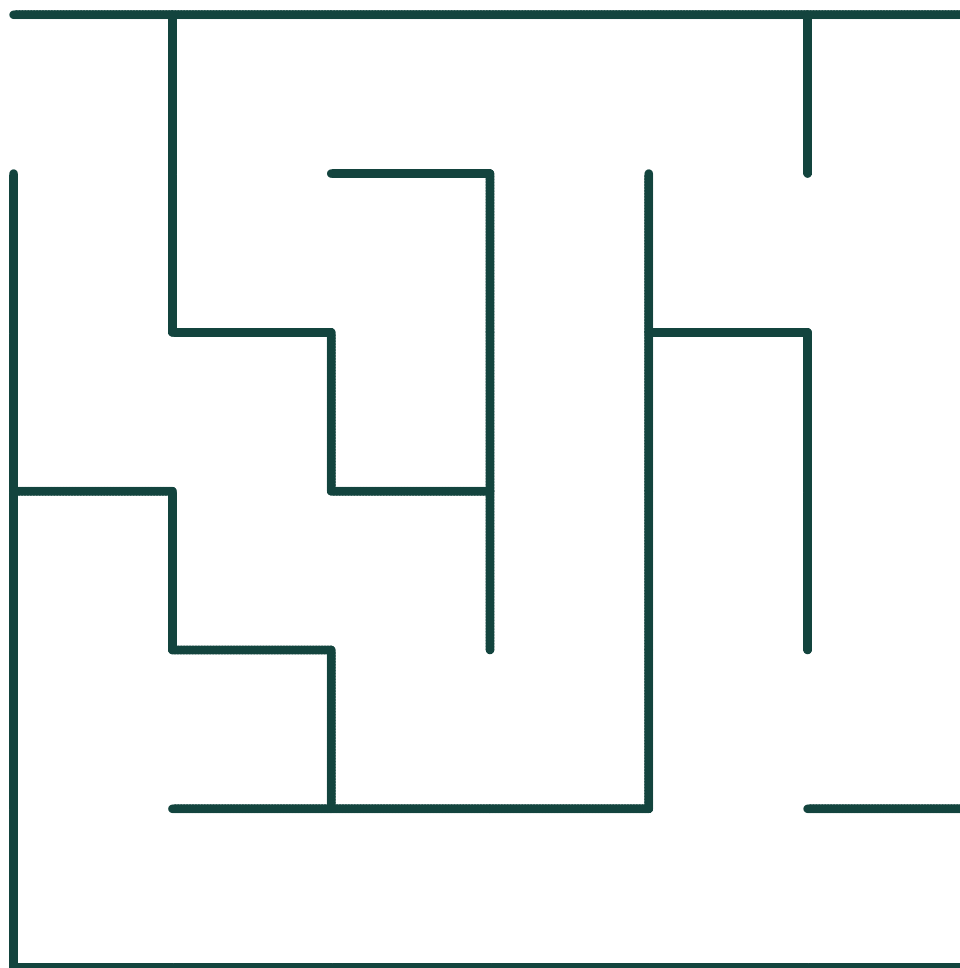
Nome _____ Data _____

PER L'ADULTO

Dite: «Aiuta il coniglio a trovare la strada per arrivare alla carota. Prima con il dito, poi con il pastello, senza toccare i muri.» Guardate l'esempio piccolo.



Esempio



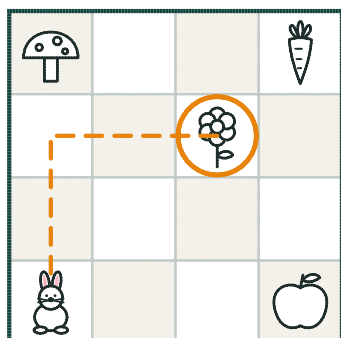
Scheda	Soluzione
1 · Trova quello diverso	Esempio a parte, nell'ordine: il pesce girato dall'altra parte, al secondo posto; la casa senza porta, al quarto posto; l'albero più piccolo, al primo posto; il triangolo capovolto, al terzo posto; la stella colorata, al quinto posto.
2 · Grande, medio, piccolo	Il più grande è: la casa al terzo posto; la stella al primo posto. Collegamenti: coniglio grande con carota grande, medio con media, piccolo con piccola (la carota grande è a sinistra, la piccola al centro, la media a destra).
3 · Sopra e sotto, dentro e fuori	Sopra il tavolo: la mela (esempio), il gatto e il fiore, cioè il primo, il terzo e il quinto tavolo. Pecore dentro il recinto: 5 (una già colorata), fuori: 3.
4 · Ritmi di colori	Ultime tre forme, riga per riga: giallo, blu, giallo; rosso, rosso, blu; rosso, giallo, blu; giallo, rosso, rosso.
5 · Ritmi di forme	Riga per riga: triangolo, cerchio, triangolo; quadrato, quadrato, cerchio; cerchio, quadrato, triangolo; cerchio grande, cerchio piccolo, cerchio grande.
6 · Conta e collega: da 1 a 5	Mele 3 (esempio), case 1, stelle 5, pesci 2, fiori 4.
7 · Conta e collega: da 6 a 10	Cuori 8 (esempio), mele 6, stelle 10, palle 7, pesci 9.
8 · Colora tanti quanti	Si colorano, nell'ordine: 4 stelle, 7 pesci, 5 cuori, 3 palle, 6 fiori. Gli altri disegni della riga restano bianchi.
9 · Di più e di meno	Di più: mele a sinistra (4 contro 1); case a destra (6 contro 3). Di meno: fiori a sinistra (2 contro 6); palle a destra (4 contro 6).
10 · Le forme geometriche	Nel disegno: 6 cerchi gialli (sole, chioma, 2 finestre, 2 ruote), 2 quadrati rossi (casa, cabina dell'auto), 3 triangoli verdi (tetto e due piani dell'abete, uno sopra l'altro), 4 rettangoli blu (porta, due tronchi, auto). Triangoli da cerchiare nella riga: 5 in tutto, al primo, quarto, sesto, ottavo e nono posto (il primo è l'esempio).

Le soluzioni servono all'adulto, non vanno mostrate come modello da copiare. Se un bambino o una bambina dà una risposta diversa ma la sa spiegare («ho cerchiato questo perché...»), quella spiegazione vale più della crocetta giusta: annotatela nella griglia di osservazione.

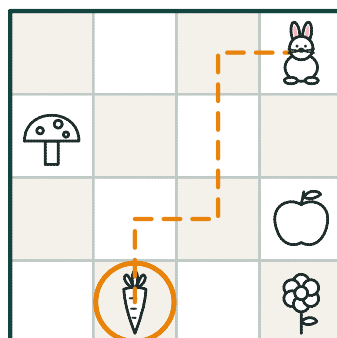
Soluzioni del coding e del labirinto

Per l'adulto

Scheda 11 · Dove arriva il coniglio?

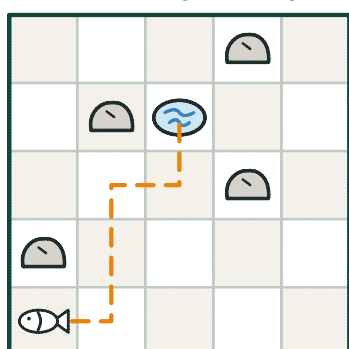


Griglia a sinistra: su, su, destra, destra. Arriva al fiore.



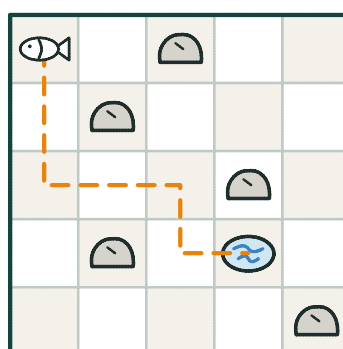
Griglia a destra: sinistra, giù, giù, sinistra, giù. Arriva alla carota.

Scheda 12 · Riporta il pesce all'acqua



Griglia a sinistra: tre strade di 5 passi, tutte giuste.

- 1     
- 2     
- 3     

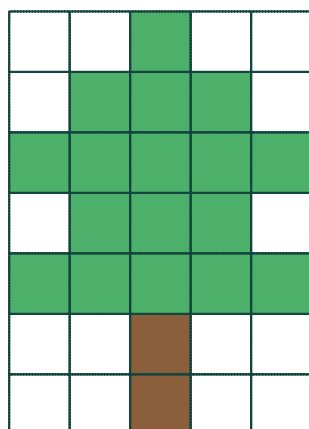


Griglia a destra: una sola strada di 6 passi.

- 
- 
- 
-
- 
- 
- 

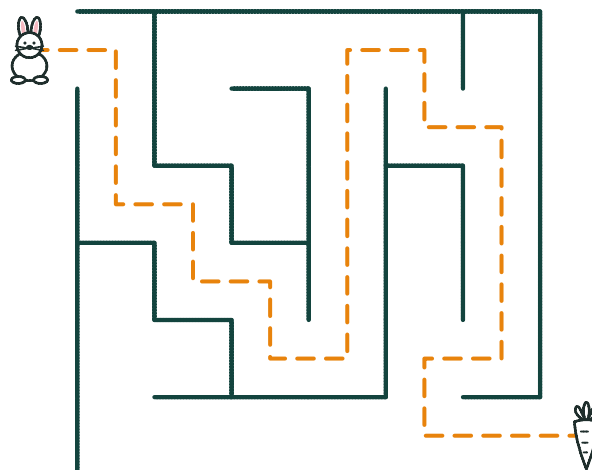
Griglia a sinistra, le tre strade: 1) destra, su, su, destra, su (quella tratteggiata); 2) destra, destra, su, su, su; 3) destra, su, destra, su, su. **Griglia a destra,** una sola strada: giù, giù, destra, destra, giù, destra. Vanno bene anche strade più lunghe, se arrivano allo stagno senza passare sui sassi e senza uscire dalla griglia: chi ne trova una aggiunge i quadratini a matita.

Scheda 13 · Pixel art



Il disegno è un abete: chioma verde in due piani, tronco marrone di due caselle. Se una riga è sbagliata, rileggete con il bambino o la bambina solo quella riga, contando le caselle con il dito.

Scheda 14 · Labirinto



Griglia di osservazione

Per l'adulto

Una griglia per ogni bambino o bambina, da compilare mentre lavora, non dopo. Non è un voto: dice che cosa proporre la volta successiva. «Non ancora» vuol dire proprio questo, non ancora; a cinque anni i tempi sono molto diversi da un bambino all'altro.

Nome _____ Periodo _____

Abilità osservata	Schede	sì	in parte	non ancora	Note
Riconosce l'uguale e il diverso	1	☐	☐	☐	
Confronta grandezze: grande, medio, piccolo	2	☐	☐	☐	
Usa sopra e sotto, dentro e fuori	3	☐	☐	☐	
Riconosce e continua un ritmo di colori e di forme	4, 5	☐	☐	☐	
Conta fino a 10 e collega la quantità al numero	6, 7, 8	☐	☐	☐	
Confronta quantità: di più, di meno	9	☐	☐	☐	
Riconosce cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo	10	☐	☐	☐	
Segue una sequenza di frecce	11	☐	☐	☐	
Costruisce un percorso con le frecce	12	☐	☐	☐	
Segue un codice riga per riga (13) e percorre il labirinto senza toccare i muri (14)	13, 14	☐	☐	☐	
Spiega a parole come ha fatto	tutte	☐	☐	☐	
Controlla il tratto: colora e traccia restando nei margini	3, 4, 8, 10, 13, 14	☐	☐	☐	

Che cosa annotare nelle note. Le parole usate («sopra», «più», «dopo»), come conta (con il dito, a voce, a salti), se si corregge da solo o da sola, se il coding riesce prima con il corpo e poi sul foglio. Ripetete l'osservazione dopo qualche settimana con le stesse schede: il confronto con se stessi è l'unico che conta.