



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Scheda pedagogica

### Giocare con la Geometria

### Blocco del modulo/E

Contact: Department of Projects

Etablissement : Agrupamento de Escolas João de Deus - faro

Site internet [www.aejdfarp.pt](http://www.aejdfarp.pt)



#### **Definizione globale / breve descrizione del contenuto:**

Questo progetto mira ad avvicinare gli studenti alla matematica in modo informale, interessante e accattivante, usando un libro di fiabe, un gioco e sfruttando i materiali e i contesti della vita quotidiana dei bambini. I contenuti dovrebbero essere presentati attraverso i giochi che costituiscono una sorta di sfida e allo stesso tempo hanno un carattere giocoso, quindi, mantenendo i bambini motivati per l'apprendimento.

#### **Utilizzo / area di applicazione:**

Questo progetto dovrebbe essere messo in pratica in un asilo nido, con bambini in età prescolare. Un gruppo eterogeneo di 25 bambini di età compresa tra 3 e 6 anni.

È considerato un progetto utile, una volta che gli Orientamenti Curricolari per l'Istruzione Prescolare si avvicinano all'apprendimento della Matematica, in particolare alla Geometria dei bambini in età prescolare e che la visualizzazione e l'orientamento spaziale devono essere affrontati a questa età. Quindi, dobbiamo coinvolgere i bambini in attività che implicano la manipolazione dei materiali in modo che possano creare immagini mentali, allargando così il loro repertorio. La Geometria è una delle aree della Matematica in cui è possibile utilizzare un apprendimento ludico perché è visivo, intuitivo, creativo e permette di aiutare i

bambini a sviluppare idee positive sulla matematica sin dalla più tenera età.

### **Principi e fondamenti teorici:**

Questa metodologia deriva dal Movimento della Scuola Moderna che si costruisce attraverso l'azione della maestra d'asilo, che a seguito della sua formazione democratica e dello sviluppo sociale e morale dei bambini con cui andrà a lavorare, assicura la loro piena partecipazione alla gestione del curriculum da sviluppare durante l'anno scolastico.

I bambini e gli insegnanti collaborano alla pianificazione delle attività curriculari da sviluppare, sono responsabili dell'aiuto reciproco mentre apprendono ciò che viene dai progetti, dalla ricerca e dall'intervento, così come per la loro valutazione.

Il modello pedagogico sarà sviluppato attraverso attività curriculari di Differenziazione Pedagogica, vale a dire attraverso progetti curriculari, suggeriti e approvati dal gruppo di bambini; lavoro curriculare con la partecipazione del gruppo di bambini; organizzazione cooperativa e gestione del progetto nel consiglio del gruppo dei bambini; esistenza di circuiti di comunicazione per diffondere e condividere i risultati delle opere e infine, lavoro autonomo e monitoraggio individuale ogni volta che è necessario.

### **Strumenti:**

Per questo progetto avremo bisogno di:

- Computer, carta, pennarelli di colori diversi;
- Cartone, legno;
- Base in legno, immagini di oggetti della classe;
- Una mappa che è già stata creata dai bambini durante l'intervento, oggetti da nascondere e la loro immagine da inserire sulla mappa.

### **Presentazione della metodologia:**

Durante questo progetto, i bambini hanno tutta la libertà di interagire con gli altri bambini e con gli adulti in classe (insegnante / personale scolastico). Durante le attività i bambini sono organizzati in piccoli gruppi, ma ognuno di loro lavora individualmente. Sono supportati ma hanno anche la libertà di essere costruttori attivi della conoscenza e di imparare attraverso l'azione che è "imparare a fare". All'inizio i bambini devono usare e mostrare le nozioni spaziali che hanno facendo disegni. Per questo, i bambini, in piccoli gruppi, ascoltano una storia sul computer riguardo "L'opposto". Poi viene loro chiesto di

ricordare e di disegnare o di dire due parole opposte e di disegnarle (memoria visiva e uditiva). Nel grande gruppo, ogni bambino condivide con il gruppo ciò che ha fatto, raccontando quale opposizione ha scelto di disegnare. I disegni sono pubblicati in classe. L'insegnante analizzerà quali relazioni spaziali e topologiche sono presenti in ciascun disegno e come ha organizzato il disegno sul foglio. Nell'attività successiva, i bambini dovrebbero esplorare le figure geometriche più conosciute (triangolo, quadrato, cerchio e rettangolo), quindi dovrebbero costruire il "Gioco del gallo" con figure geometriche. Per questo, iniziano a pizzicare (abilità motorie fini) le figure geometriche e ad identificarle allo stesso tempo, essi ne parlano comunicando matematicamente. Dopo dovrebbero dipingerli, lavorando, in questo modo, alla coordinazione visiva motoria. Costruiscono il vassoio del gioco dividendolo in 9 caselle uguali, precedentemente contrassegnate per essere dipinte. Ogni bambino mantiene il suo "gioco gallo" e può giocare in coppia promuovendo il ragionamento matematico quando si stabiliscono strategie per vincere.

Il progetto continua il suo sviluppo con la costruzione della "Mappa della classe". Ai bambini viene chiesto di chiudere gli occhi e immaginare la stanza vista dall'alto. Quindi a ogni bambino viene data l'immagine di un oggetto della stanza vista dall'alto. Il bambino deve identificare dove si trova quell'oggetto e collocarlo nella posizione corretta sulla mappa. In questa attività, i bambini possono cooperare con gli altri, discutendo se l'immagine dell'oggetto è nel posto giusto e nel caso in cui non sia dove dovrebbe essere messa. Come attività finale del progetto, i bambini dovranno tracciare un'immagine di un oggetto sulla mappa e trovarla in classe, in modo da poter richiamare le nozioni spaziali: sopra / sotto; destra sinistra; davanti / dietro la bambola (questo viene messo strategicamente in ciò che riguarda gli oggetti).

#### **Valutazione:**

Gli studenti imparano i concetti della Matematica e della Geometria e acquisiscono autonomia mentre imparano a cooperare con gli altri.