



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișa pedagogică :

Jocul cu Geometria

Trunchiul/ E

Contact: Department of Projects

Unitate școlară: Agrupamento de Escolas João de Deus - faro



Site internet www.aeidfarp.pt

Definiție globală / scurtă descriere a conținutului:

Acest proiect își propune să se apropie de matematică într-un mod informal, interesant și atrăgător, folosind o povestire și un joc și profitând de materialele și contextele vieții de zi cu zi a copiilor. Conținutul trebuie prezentat prin jocuri, odată ce acestea constituie un fel de provocare și, în același timp, au un caracter jucăuș, prin urmare, menținând copiii motivați să învețe.

Utilizarea / domeniul de aplicare: acest proiect ar trebui să fie într-o grădiniță, cu copii preșcolari. Un grup eterogen de 25 de copii cu vârste între 3 și 6 ani.

Este considerat un proiect util, odată ce orientările curriculare pentru educația preșcolară abordează învățarea matematicii, și anume geometria de către copiii preșcolari, iar vizualizarea și orientarea spațială trebuie să fie lucrate la această vârstă. Deci, trebuie să implicăm copiii în activități care implică manipularea materialelor astfel încât să poată crea imagini mentale, lărgind astfel repertoriul lor. Geometria este una din domeniile matematice în care este posibil să se folosească o învățare jucăușă pentru că este vizuală, intuitivă și creativă și prin care putem ajuta copiii să dezvolte idei pozitive despre matematică de la o vârstă fragedă

Principii și fundamente teoretice: această metodologie derivă din Mișcarea Școlii Moderne care se construiește prin acțiunea profesorului de grădiniță, care ca urmare a pregătirii sale democratice și a

dezvoltării sociale și morale a copiilor pe care urmează să o facă cu, asigură participarea deplină la gestionarea curriculum-ului care urmează să fie dezvoltat de-a lungul anului școlar.

Copiii și cadrele didactice colaborează în planificarea activităților curriculare care urmează să fie dezvoltate, sunt responsabile de ajutorul reciproc, în timp ce învață ce provine din proiecte, cercetare și intervenție, precum și pentru evaluarea lor.

Modelul pedagogic va fi dezvoltat prin activitățile curriculare de diferențiere pedagogică, și anume, proiectele curriculare, sugerate și aprobate de grupul de copii; lucrul curricular cu participarea grupului de copii; organizarea cooperativă și gestionarea proiectului în consiliul grupului pentru copii; existența circuitelor de comunicare pentru a disemina și a împărtăși rezultatele lucrărilor și, în final, munca autonomă și monitorizarea individuală ori de câte ori este necesar.

Instrumente:

Pentru acest proiect vom avea nevoie de:

- Calculatoare, hârtie, marcatori de diferite culori;
- Carton, lemn;
- baza lemnului, imagini ale obiectelor din sala de clasă;
- O hartă care a fost făcută deja de copii în timpul intervenției, obiectează să se ascundă și fotografia lor să fie pusă pe hartă

Prezentarea metodologiei:

În timpul acestui proiect, copiii au toată libertatea de a interacționa cu ceilalți copii și cu adulții din clasă (personal didactic / școlar). În timpul activităților, copiii sunt organizați în grupuri mici, dar fiecare lucrează individual. Ele sunt susținute dar și libertate de a fi constructori activi ai cunoașterii și de a învăța prin acțiuni "de a învăța".

La început, copiii trebuie să folosească și să arate noțiunile spațiale pe care le au prin realizarea desenelor. Pentru aceasta, copiii, în grupuri mici, ascultă o poveste în computer despre "Opusul". Apoi li se cere să-și amintească și să atragă sau să spună două cuvinte opuse și să le atragă (memorie vizuală și auz). În grupul mare, fiecare copil împărtășește cu grupul ceea ce a făcut, spunând ce opus a ales să deseneze. Desenele sunt postate în sala de clasă. Profesorul va analiza care relații spațiale și topologice sunt prezente în fiecare desen și cum a organizat desenul pe hârtie. La următoarea activitate, copiii ar trebui să exploreze cele mai cunoscute figuri geometrice (triunghi, pătrat, cerc și dreptunghi), prin urmare ar trebui să construiască "jocul cocoșului" cu figuri geometrice. Pentru aceasta, ei încep prin pricking (abilitatea motrică fină) figurile geometrice și identificându-le în același timp, vorbind despre comunicarea lor matematic. După

ce ar trebui să-i picteze, lucrând, în acest fel, coordonarea vizuală a motorului. Construiesc tava jocului împărțind-o în 9 pătrate egale, marcate anterior pentru a fi pictate. Fiecare copil își păstrează "jocul cocoșului" și poate juca în pereche promovând raționamentul matematic atunci când stabilește strategii de câștig. Proiectul își continuă dezvoltarea prin construirea "hărții clasei". Copiilor li se cere să își închidă ochii și să-și imagineze camera văzută de sus. Apoi fiecărui copil i se dă imaginea unui obiect al camerei văzute de sus. Copilul trebuie să identifice unde este obiectul și să îl pună pe locul corect pe hartă. În această activitate, copiii pot coopera cu ceilalți, discutând dacă imaginea obiectului se află în locul potrivit și în cazul în care nu este locul unde ar trebui pus.

Ca activitate finală a proiectului, copiii vor trebui să urmărească o imagine a unui obiect pe hartă și să o găsească în sala de clasă, astfel încât să poată reaminti noțiunile spațiale: deasupra / dedesubt; dreapta stanga; in fata / in

Evaluare:

Elevii învață concepte de matematică și geometrie și câștigă autonomie în timp ce învață cum să coopereze cu ceilalți.