

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:
Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

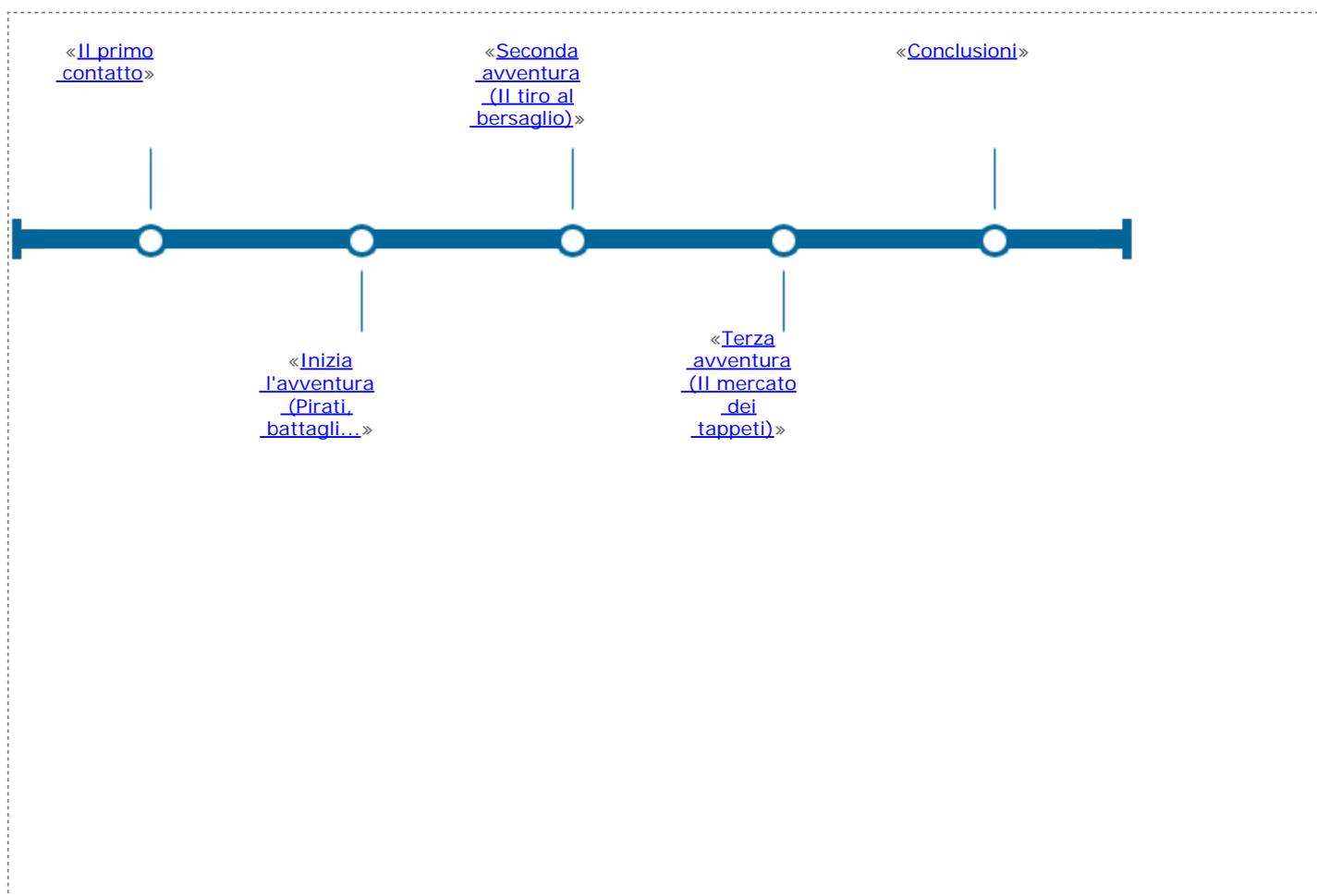
Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso



Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:

Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

L'ipotesi

La Classe

La classe è costituita da un gruppo di bambini molto disomogeneo come livelli di apprendimento, capacità di attenzione, capacità di collaborazione.

All'interno di questo gruppo sono inseriti diversi bambini in difficoltà, in particolare per questo progetto abbiamo deciso di occuparci di tre di loro.

Il maggior problema fin dalla prima è stato quello di dare a tutti l'opportunità di seguire le attività senza costringere le "tartarughe" ad andare in affanno né le "lepri" a rallentare eccessivamente, per fare questo, invece di scegliere una via di mezzo abbiamo deciso di costruire per l'area matematico scientifica, un "ambiente fantastico" all'interno del quale tutti potessero trovare un loro spazio ed un loro modo di apprendere. E' nato così lo "Squalo dei 7 mari" un favoloso vascello pirata comandato da Capitan10 che ha molte avventure sull'Isola del Buon Approdo ed in giro per gli oceani. Le avventure hanno permesso ai bambini più veloci di cimentarsi con numeri ed operazioni più complesse, mentre i bambini più lenti sempre all'interno dello stesso ambiente e nello stesso momento hanno potuto approfondire concetti logici e spaziali, lavorare sulle quantità, allenare la motricità fine. Inoltre per tutti questo ambiente ha costituito un elemento di continuità con la Scuola dell'Infanzia, dove il fantastico viene molto valorizzato, ed un forte stimolo sul piano affettivo e della motivazione. Questo è particolarmente importante nell'ambito della matematica che spesso rappresenta uno spauracchio per i bambini più deboli.

I bambini in difficoltà

Sono tre:

- un bambino disprassico A., che oltre ad avere difficoltà relativamente alla motricità fine (e quindi alla tecnica della scrittura e della gestione dello spazio), inizia solo adesso ad accettare di lavorare e giocare con gli altri bambini della classe
- un bambino con difficoltà socio-affettive che presenta anche difficoltà nel fermare la sua attenzione salvo che per periodi brevissimi, M.,
- un bambino con difficoltà nell'area percettiva ed in quella degli apprendimenti, N.

La scommessa è intervenire sui tre bambini con obiettivi differenziati per ciascuno di loro all'interno di un itinerario che preveda per **tutti** l'avvio alla strutturazione di concetti geometrici.

L'ipotesi

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:

Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

Obiettivi formativi

- Aumentare la capacità di cooperare
- Aumentare i tempi di concentrazione
- Aumentare l'autocontrollo e la capacità di resistere alle frustrazioni.
- Aumentare l'autonomia
- Aumentare la voglia di mettersi in gioco.
- Sviluppare le capacità progettuali
- Valorizzare gli aspetti creativi e fantastici
- Sviluppare la capacità di trasferire conoscenze e competenze da un contesto all'altro

Obiettivi formativi

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:

Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

I contenuti

Si tratta di esplorare tre contenuti specifici:

1. Uso di griglie per l'individuazione di punti nel piano
2. Esplorazione e riconoscimento di forme geometriche (triangoli e quadrilateri)
3. Movimenti di figure nel piano

Contenuti

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:
Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

Esperienza

Esperienza

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:
Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

Focus integrazione

Obiettivi personalizzati

- Per A.: Migliorare il rapporto con la classe e la partecipazione al lavoro collettivo attraverso la valorizzazione delle sue competenze nell'uso del computer.
- Per M.: Aumentare i tempi di concentrazione e la resistenza alle frustrazioni.
- Per N.: Aumentare l'autonomia e la voglia di mettersi in gioco.
Migliorare le capacità percettive e logiche di base.

Focus integrazione

Geometria e Pirati

Annalisa Sodi e Franco Spinelli

Utente:

Password:

Descrizione: Inserire l'esperienza relativa ad alcuni punti fondamentali del curriculum di geometria in una ambientazione/guida fantastica, accentuando gli elementi affettivi e creativi della esperienza stessa. Così si tenderà di sviluppare obiettivi trasversali relativamente ai bambini in difficoltà e contemporaneamente di sviluppare apprendimenti specifici per la classe.

Area/e disciplinare/i: Area matematica

Livello scolastico: Scuola Primaria

Età: 8/9 anni

Tipo disabilità: Disturbi specifici dell'apprendimento, Problemi di comunicazione e relazione

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

La metodologia

L'attività verrà svolta tra la classe, dove si lavorerà privilegiando un aspetto manipolativo, e il laboratorio di informatica. Lì si useranno strategie diverse, lavoro a coppie o a gruppetti, per valorizzare le competenze di A. che verrà sempre inserito come elemento "trainante". Lavoro individuale per incoraggiare l'autonomia di N e M che tendono ad appoggiarsi troppo a chi lavora insieme a loro.

Vorremmo fare in modo che l'andare e venire tra attività al computer ed attività manuali servisse a rafforzare quanto via via i bambini vanno imparando

Gli strumenti

Il sw scelto è Sermat della Elemond Interactive Education per:

- Chiarezza nella organizzazione
- Possibilità di lavorare su obiettivi trasversali e di apprendimento in contemporanea.
- Possibilità di creare percorsi personalizzati
- Possibilità di lavorare operativamente in classe e con il computer in laboratorio sugli stessi contenuti.
- Possibilità di inserire l'ambientazione in una esperienza già avviata nella classe di creazione di percorsi fantastici motivanti per le varie attività (per esempio, fino ad ora, una ciurma di pirati ci ha fatto da guida in tutte le attività di matematica).

Per il lavoro in classe si useranno mappe quadrettate, carte strutturate, tessere modulari, semplici strumenti di disegno (righello e squadra)

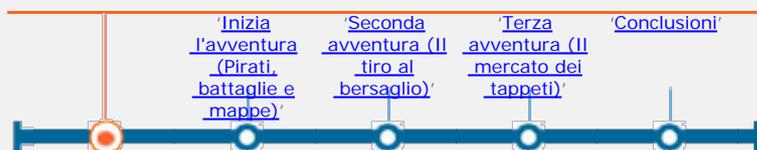
I tempi

Ogni seduta durerà circa un ora e mezza e il lavoro si avvarrà della compresenza tra insegnante di classe dell'area matematica e uno degli insegnanti esperti di computer

Organizzazione

Percorso:
Geometria e Pirati

Il primo contatto



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

Descrizione

Obiettivi specifici di apprendimento

Strumenti e risorse

Modalità di lavoro

Accessibilità

strumenti / personalizzazione

Documentazione

Criteri di valutazione

Esperienza

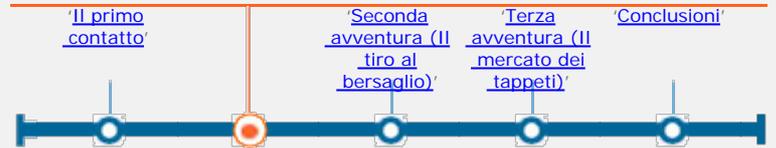
Descrizione:

Durante l'estate via Email o via posta ai bambini viene inviata una lettera da due nuovi personaggi della nostra avventura: sono due mozzi (un maschio e una femmina arrivati fortunatamente sulla nave dei pirati dalla nostra epoca) che sono in grado di usare le tecnologie moderne. Questo servirà a creare l'aspettativa ed a rilanciare le attività dell'anno nuovo.

Percorso:

Geometria e Pirati

Inizia l'avventura (Pirati, battaglie e mappe)



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

Descrizione

Obiettivi specifici di apprendimento

Strumenti e risorse

Modalità di lavoro

Accessibilità

strumenti / personalizzazione

Documentazione

Criteri di valutazione

Esperienza

Descrizione:

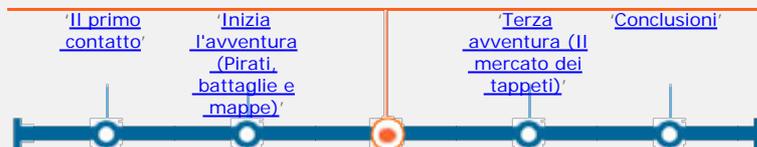
In una lettera dei nostri amici mozzi è arrivata l'informazione che i pirati si sono organizzati per compiere due missioni, salvare i naufraghi di una nave amica e portare le armi al di là della pericolosissima palude.

Le attività sono quindi due: Salvataggio dei naufraghi (la tecnica è quella della battaglia navale, ma non ci sono navi da colpire, solo marinai da salvare) e Mappa della palude dove i compiti da svolgere sono :

- Identificare con l'aiuto di una legenda il significato dei cartelli di avvertimento sparsi per la mappa della palude. La mappa è costituita dal disegno di una palude fantastica fatto su carta quadrettata, a ogni quadretto corrispondono due coordinate , lettera e numero, come nel Salvataggio dei naufraghi)
- Trovare le coordinate dei singoli cartelli
- Colorare le zone pericolose di cui i nostri amici mozzi hanno fornito le coordinate
- Disegnare sulla Mappa un percorso sicuro che eviti le zone pericolose e raggiunga il deposito delle armi
- Dare le coordinate dei quadretti che il percorso attraversa in modo da aiutare i pirati a compiere la loro missione

Percorso:
[Geometria e Pirati](#)

Seconda avventura (Il tiro al bersaglio)



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

Descrizione

Obiettivi specifici di apprendimento

Strumenti e risorse

Modalità di lavoro

Accessibilità

strumenti / personalizzazione

Documentazione

Criteri di valutazione

Esperienza

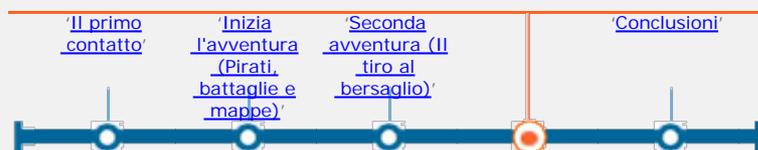
Descrizione:

Sempre col metodo dei messaggi (l'anno passato arrivavano in una bottiglia navigando nel lavandino della cucina di scuola, quest'anno arriveranno via E-mail) arriverà una sfida alla abilità di colpire oggetti in movimento (Tiro al bersaglio) al computer, i bersagli sono figure geometriche precise, si dovrà allenarsi a riconoscerle.

Percorso:

[Geometria e Pirati](#)

Terza avventura (Il mercato dei tappeti)



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

Descrizione

Obiettivi specifici di apprendimento

Strumenti e risorse

Modalità di lavoro

Accessibilità

strumenti / personalizzazione

Documentazione

Criteri di valutazione

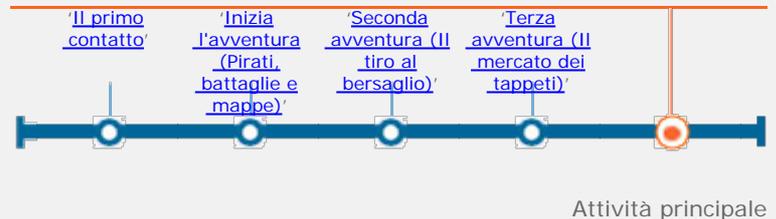
Esperienza

Descrizione:

I pirati sono arrivati in un misterioso paese orientale, famoso per i suoi magnifici tappeti, la richiesta è di imparare a inventare tappeti per venderli al favoloso mercato del misterioso paese.

Percorso:
Geometria e Pirati

Conclusioni



Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

Descrizione
Obiettivi specifici di apprendimento
Strumenti e risorse
Modalità di lavoro
Accessibilità strumenti / personalizzazione
Documentazione
Criteri di valutazione
Esperienza

Descrizione:

Descrizione

Conclusione percorso "Geometria e pirati"

1. Preparazione di cartelli/promemoria che ripresentino le fasi del percorso accompagnati da elementi significativi:

Salvaggio dei naufraghi (con stampa della schermata iniziale del gioco)

La palude (con stampa della mappa)

Tiro al bersaglio (con stampa della schermata)

Figure geometriche (con le figure di cartoncino che si sono usate per le attività di manipolazione)

Mosaici (con esempi di schermate e con i 3 cartelli che abbiamo usato per prendere confidenza con i bottoni che muovevano le figure)

Puzzle geometrici (con le schedine e le tessere che abbiamo usato per le attività di manipolazione)

2. Sistemazione dei cartelli in un percorso lineare che si può seguire camminando e che ci si può fermare a commentare tappa per tappa

3. Si visita il percorso in piccoli gruppi (6 bambini per gruppo in contemporanea con 3 maestre diverse e gli stessi materiali presentati in ambienti diversi, i bambini con difficoltà sono inseriti uno per gruppo) fermandosi ad ogni tappa per commentare (i commenti vengono registrati). Si cerca di usare domande stimolo su quello che pensano di avere imparato, sulle varie occasioni in cui si possono ritrovare le cose fatte nel percorso, sulle difficoltà incontrate e sui trucchi usati per superarle.

Si cerca di far parlare per primi i tre bambini con difficoltà lasciando a loro la possibilità di parlare liberamente inserendo solo in un secondo momento le domande stimolo. La registrazione verrà restituita come estratto in un momento successivo.

4. Ci si ritrova tutti insieme e si riassume brevemente quello che si è detto in ogni gruppo.

5. Si chiede ad ogni bambino di scrivere liberamente su un cartoncino una parola o una frase relativa al lavoro fatti.

6. Si leggono tutti insieme i cartoncini e si cerca di organizzarli in un cartellone evidenziando i nessi logici con simboli concordati: frecce, colori, ecc .

Verifiche:

Coordinate: Su due disegni uguali, ma con piccole differenze, evidenziare con coordinate i punti dove ci sono le differenze.

Figure geometriche : denominare una serie di semplici figure geometriche

Orientamento di forme : invenzione di disegni su carte strutturate