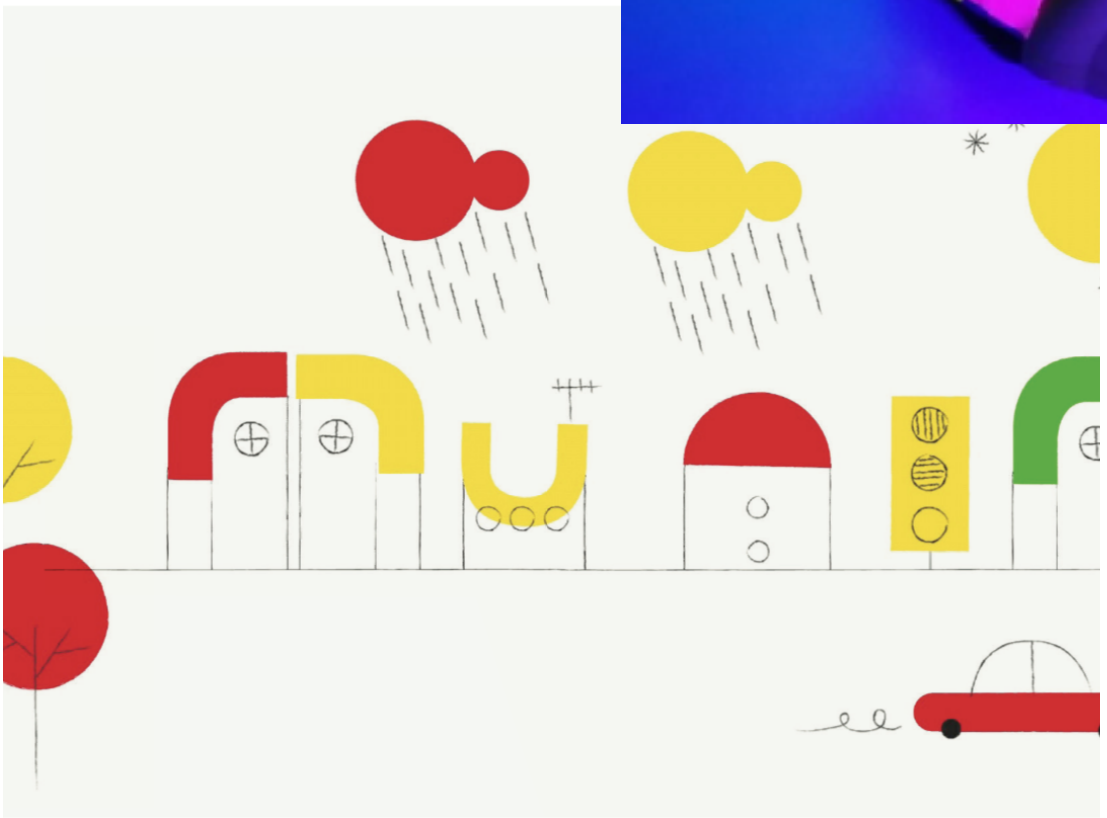
DA #32

Italia

L'arte della geometria



L'arte della geometria

Ideato da:

Ciulla Letizia Maria Domenica - Floriddia Corrada - Benini Roberta - Catanese Liliana - Giorgetti Cinzia - Zavalloni Stefania

Scuola dell'Infanzia di Villamarina, Cesenatico - Italia

In co-progettazione con Zaffiria

Età: 3-4 anni

Parole chiave: #numerazione #arte #ambientiimmersivi #lampadawood

---

Domanda chiave: *La geometria può essere introdotta come forma di espressione?*

Obiettivi generali:

- Potenziare le capacità creative ed espressive del bambino;
- introdurre la geometria in modo ludico;
- Creare una continuità tra l'esperienza del bambino a scuola e in famiglia;
- Coinvolgere le famiglie nella costruzione di un percorso educativo attraverso l'uso di app semplici e giocose.

Tempo: 5 sessioni di circa 40 minuti ciascuna per un totale di circa 4 ore.

Materiali

A scuola	A casa
• Albo illustrato a tema “forme geometriche” • Carta di colori fluorescenti • Proiettore • Nastro adesivo di carta (bianco e giallo) • Materiale di recupero/riciclo • Fogli cartoncino colorati • Forbici • Lampada di Wood	• Cellulare/Tablet • Foglio A3 bianco • Riviste • Forbici

Software/ Apps:

Oh! The magic drawing app	**Jamboard**	**iMovie**	**Padlet**
Obiettivo: Creare paesaggi di forme geometriche **Media:** Computer; smartphone; tablet **Link:** ANDROID, IOS	**Obiettivo:** Muro virtuale collaborativo **Media:** Computer; smartphone; tablet **Link:** https://workspace.google.com/products/jamboard/ **Alternativa** Miro	**Obiettivo:** Montaggio audio/video **Media:** Computer; smartphone; tablet **Link:** https://www.apple.com/it/imovie/ **Alternative** VN, CapCut, InShot, strumento di windows photos	**Obiettivo:** Muro virtuale dove condividere immagini, video, testi, disegni. **Media:** Computer; smartphone; tablet **Link:** www.padlet.com **Alternative** Mural

Presentazione Breve

Cifra è un personaggio reale e fantastico che introduce i bambini al mondo della logica e della matematica attraverso il gioco. Cifra introduce i bambini alle forme geometriche che diventano gli elementi base per comporre disegni e paesaggi. A casa, utilizzando l'app Oh! creata dai designer Louis Rigaud e Anouck Boisrobert, i bambini continuano l'esperienza creativa utilizzando le forme geometriche per popolare un paesaggio urbano di animali, personaggi e altri elementi interattivi. Oh! sarà utilizzata nuovamente a scuola per creare un paesaggio collettivo.

Step by Step

Step 1

A scuola

L'insegnante introduce il personaggio di Cifra: un pupazzo travestito da supereroe della geometria.
Insieme ai bambini Cifra legge l'albo illustrato "Tondo, Tondo e Quadrato" di Fredun Shapur o un qualunque altro albo illustrato dedicato alle forme geometriche.

In caso di DDI o DaD
L'insegnante produce e invia un video in cui presenta il personaggio di Cifra che legge l'albo illustrato "Tondo, Tondo e Quadrato" di Fredun Shapur o un qualunque altro albo illustrato dedicato alle forme geometriche.

Step 2

A casa

L'insegnante invia un video in cui Cifra presenta ai bambini alcune forme geometriche (cerchio, rettangolo, quadrato, triangolo equilatero) ed invita i bambini ad un safari fotografico. I bambini insieme alle famiglie cercano le forme geometriche in giro per casa, le fotografano e condividono le foto con l'insegnante.

Step 3

A scuola

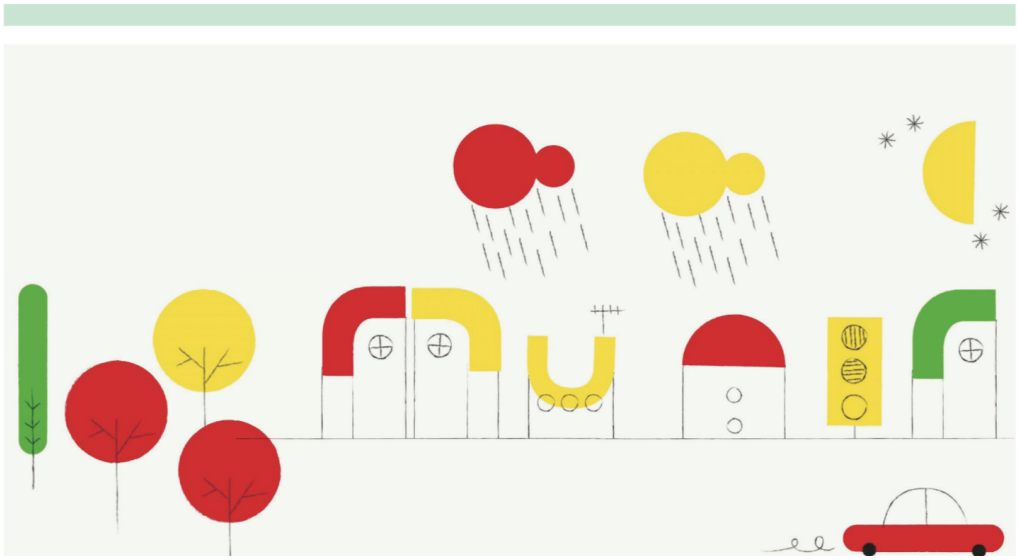
L'insegnante proietta le immagini presentate dai bambini e stimola la discussione ponendo delle domande.
Successivamente, i bambini disegnano le forme (per aiutare i bambini a disegnare le forme si può fornire loro uno stencil) su carta fluorescente e le ritagliano. In una stanza buia, illuminata solo dalla lampada di Wood, i bambini si divertono a giocare con le forme e con Cifra, componendo liberamente (animali, paesaggi, personaggi, ecc.) con le forme fluorescenti su fogli di carta bianca di formato A3, aggiungendo anche della tempera fluorescente per aggiungere dettagli.

In caso di DDI o DaD
Le famiglie vengono invitate a cercare le forme su riviste, giornali, volantini. Una volta trovate, le forme vengono ritagliate e utilizzate per giocare a comporre animali o paesaggi. Le foto delle composizioni vengono caricate su un padlet o inviate all'insegnante.

Step 4

A casa

L'insegnante invita le famiglie a giocare con l' app OH! e creare il loro paesaggio cittadino preferito. L' app permette di scattare una foto della creazione che può poi essere inviata alla maestra.



Step 5

A scuola

Le creazioni realizzate a casa con Oh! vengono proiettate in classe ad altezza di bambino - ogni bambino racconta cosa sta succedendo nel suo paesaggio. Successivamente la classe crea un lavoro collettivo in cui ogni bambino sceglie e posiziona una delle forme presenti nell'app. A partire da questo lavoro, l'insegnante guida i bambini nell'inventare e raccontare una storia.

In caso di DDI o DaD
Ogni famiglia invia all'insegnante una foto del paesaggio creato con l'app e un breve audio in cui il bambino spiega cosa sta accadendo nel suo paesaggio. L'insegnante combina l'immagine e l'audio per creare un mini video.

Conclusione

Presenza	Virtuale
In classe viene allestita una mostra delle opere fluorescenti dei bambini e un'esperienza immersiva nel paesaggio creato collettivamente dai bambini, lasciando che siano loro a raccontare ai genitori la storia inventata.	L'insegnante allestisce una galleria virtuale (con padlet o eMaze) dei video e dei lavori realizzati dai bambini e dalle famiglie durante le varie attività. La galleria virtuale può essere condivisa con le famiglie e sul sito web della scuola o sui social.