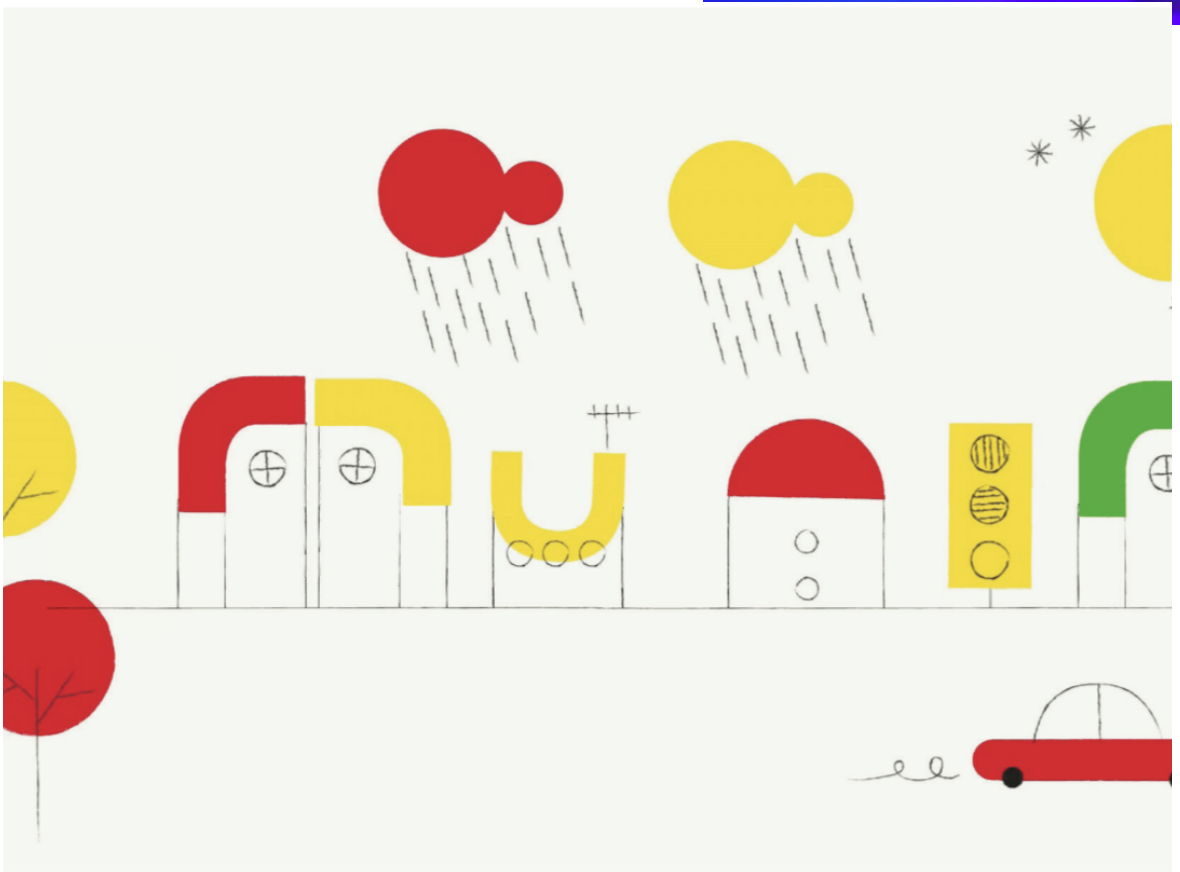
AD #32

Itália

A Arte da Geometria



A Arte da Geometria

Uma ideia de:

Ciulla Letizia - Maria Domenica - Floriddia Corrada - Benini Roberta - Catanese Liliana - Giorgetti Cinzia - Zavalloni Stefania, ECEC educadores no jardim de infância "Scuola dell'Infanzia di Villamarina", Cesenatico - Itália. **Em co-design com Zaffiria.**

Idade: 3-4 anos

Palavras chave: #numeracia#arte #ambienteenvolvente #luznegra

---

Questão chave: *A geometria pode ser introduzida como uma forma de expressão?*

Objetivos gerais:

- Aumentar as capacidades criativas e expressivas da criança;
- Introduzir a geometria de uma forma lúdica;
- Criar continuidade entre a experiência da criança na escola e na família;
- Envolver as famílias na construção de um caminho educativo através da utilização de aplicações simples e lúdicas.

Tempo: 5 atividades com as crianças de cerca de 40 minutos cada, durante um total de cerca de 4 horas.

Materiais:

Na Escola	Em Casa
• Livro de imagens temático "formas geométricas • Papel fluorescente • Projetor • Fita adesiva de papel (branca e amarela) • Recuperação/reciclagem de material • Folhas de cartolina coloridas • Tesoura • Lâmpada de madeira	• Telefone/tablet • Folha branca A3 • Revistas • tesoura

Software/ Aplicações

Oh! The magic drawing app	**Jamboard**	**iMovie**	**Padlet**
Objetivo: Criação de paisagens de formas geométricas **Media:** Computador, smartphone; tablet **Link:** ANDROID, IOS	**Objetivo:** Muro virtual colaborativo **Media:** Computador smartphone; tablet **Link:** https://workspace.google.com/products/jamboard/ **Alternativas** Miro	**Objetivo:** Audio/video editing **Media:** Computador; smartphone; tablet **Link:** https://www.apple.com/it/imovie/ **Alternativas** VN, CapCut, InShot, ferramentas de fotos do windows	**Objetivo:** Parede virtual onde imagens, vídeos, textos, desenhos podem ser partilhados. **Media:** Computador; smartphone; tablet **Link:** www.padlet.com **Alternativas** VN, CapCut, InShot, ferramentas de fotos do windows

Breve descrição

Digit é uma personagem que introduz as crianças no mundo da lógica e da matemática através do jogo. Digit introduz as crianças no tema das formas geométricas que se tornam os elementos básicos para a composição de desenhos e paisagens. Em casa, utilizando a aplicação Oh! criada pelos designers Louis Rigaud e Anouck Boisrobert, as crianças continuam a experiência criativa utilizando as formas geométricas para povoar uma paisagem urbana de animais, personagens e outros elementos interativos. Oh! será novamente utilizado na escola para criar uma paisagem colectiva.

Passo a Passo

Passo 1 --- *Na Escola*	 Os educadores introduzem o personagem de "Digit": um fantoche disfarçado de super-herói geométrico. Juntamente com as crianças, Digit lê o livro ilustrado "Round and Round and Square" de Fredun Shapur (disponível em inglês, francês, italiano) ou qualquer outro livro ilustrado dedicado às formas geométricas.
	Para ensino à distância os educadores produzem e enviam um vídeo onde apresentam o personagem do Digit (um dos educadores disfarçado de super-herói geométrico ou, em alternativa, um fantoche disfarçado de super-herói geométrico) que lê o livro ilustrado "Round and Round and Square" de Fredun Shapur ou qualquer outro livro ilustrado dedicado às formas geométricas.
Passo 2 --- *Em Casa*	Os educadores enviam um vídeo no qual Digit apresenta algumas formas geométricas (círculo, retângulo, quadrado, triângulo equilátero) às crianças e convidam-nas para um safari fotográfico. As crianças juntamente com as suas famílias procuram as formas geométricas à volta da casa, tiram-lhes fotografias e partilham-nas com os educadores.

Passo 3

Na Escola

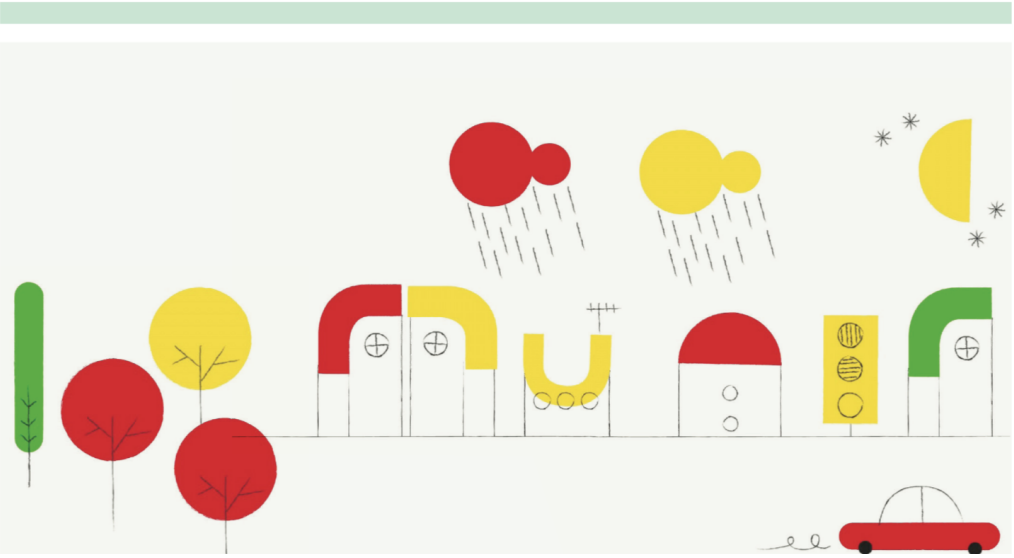
Os educadores projetam as imagens apresentadas pelas crianças e estimulam uma discussão, fazendo perguntas sobre formas, números, etc.
Em seguida, as crianças desenham as formas (também com a ajuda de um stencil) em papel fluorescente e recortam-nas. Numa sala escura, acesa apenas com a lâmpada de Madeira, as crianças divertem-se a brincar com as formas e Digit, compondo livremente (animais, paisagens, personagens, etc.) com as formas fluorescentes em folhas de papel branco de tamanho A3, acrescentando também algumas tintas fluorescentes para acrescentar detalhes.

Para ensino à distância
As famílias são convidadas a caçar formas em revistas, jornais, folhetos. Uma vez encontradas as formas, elas são recortadas e utilizadas para brincar na composição de animais ou paisagens. Fotos das composições são carregadas num padlet ou enviadas para os educadores.

Passo 4

Em Casa

Os educadores convidam as famílias a brincar com a aplicação OH! e a criar a sua paisagem urbana favorita. A aplicação permite aos utilizadores tirar uma fotografia da criação, que pode depois ser enviada para o educador.



Passo 5 --- *Na Escola*	Os educadores projetam na sala de aula, à altura das crianças, as criações feitas em casa com Oh!, cada criança conta o que está a acontecer na sua paisagem. Posteriormente, a turma cria uma obra coletiva onde cada criança escolhe e coloca uma das formas na aplicação. A partir do trabalho, o educador guia as crianças na invenção e na narração de uma história.
	Para ensino à distância Cada família envia ao educador uma foto da paisagem criada com a aplicação e um pequeno áudio no qual a criança explica o que está a acontecer na sua paisagem. Os educadores combinam as imagens e os áudios para criar um mini vídeo.

Conclusão

Presença	Virtual
Uma exposição das obras fluorescentes das crianças e uma experiência imersiva na paisagem criada coletivamente pelas crianças é montada na sala de aula, deixando-as a contar aos pais a história inventada.	Os educadores montaram uma galeria virtual (com padlet ou eMaze) dos vídeos e trabalhos realizados pelas crianças e famílias durante as várias atividades. A galeria virtual pode ser partilhada com as famílias e no website da escola ou nos meios de comunicação social.