

# Il laboratorio di geometria

## *Perché un laboratorio di geometria?*

Nella costruzione di percorsi di matematica i docenti hanno sentito la necessità di ripensare alla geometria nella scuola primaria.

Convinti che il bambino viene a contatto con gli aspetti geometrici della realtà fin dai primi mesi di vita, hanno pensato di affiancare al percorso inserito nel curriculum attività che permettano di:

- Utilizzare al meglio le potenzialità del proprio corpo
- Cogliere alcuni aspetti della realtà
- Visualizzare le esperienze
- Scoprire
- Sperimentare
- Indagare
- Individuare analogie
- Individuare somiglianze e differenze
- Per misurarsi e misurare
- Riordinare esperienze
- Sviluppare abilità trasversali
- Sviluppare abilità visuo/spaziali/temporali
- 

Abilità trasversali e attività di riferimento:

<input type="checkbox"/> Osservare	Conoscere lo spazio
<input type="checkbox"/> Descrivere	Orientarsi: dal proprio corpo allo spazio
<input type="checkbox"/> Relazionarsi	Dallo spazio vissuto allo spazio rappresentato
<input type="checkbox"/> Confrontare	Confrontare Cogliere differenze e uguaglianze
<input type="checkbox"/> Visualizzare	Cogliere varianti e invarianti
<input type="checkbox"/> Rappresentare	Il movimento nella realtà
<input type="checkbox"/> Applicare	Il movimento nella rappresentazione
<input type="checkbox"/> Abilità di problem solving	Organizzare le proprie azioni nello spazio e nel tempo
<input type="checkbox"/> Generalizzare	Prevedere e cogliere eventi di causa ed effetto
<input type="checkbox"/> Verbalizzare	Misurarsi e misurare
<input type="checkbox"/> Argomentare	Prevedere e progettare
<input type="checkbox"/> Autovalutarsi	Autovalutare il proprio operato
	Identificare l'errore e attuare le modifiche conseguenti
	Utilizzare strumenti in modo funzionale

Tali attività non s'intendono solo complementari agli argomenti di studio, ma anche occasioni di apprendimento e di autoapprendimento che possono essere di input, di rinforzo, di arricchimento per la formazione di concetti e strutturanti abilità e competenze.

Nel laboratorio di geometria l'alunno potrà ciò che ha imparato in classe e avrà occasione di andare oltre, di seguire strategie e di crearsene delle personali: l'abilità di problem solving si

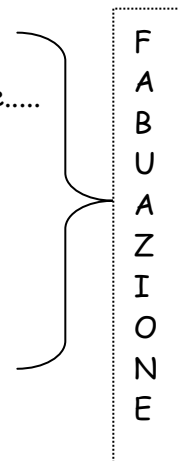
concretizza e si struttura man mano che le difficoltà aumentano. L'autocontrollo, la verifica e il monitoraggio diventano una pratica reale e necessaria per il raggiungimento del compito messo in atto.

Per gli alunni più grandi, il laboratorio è occasione di fermare lo sguardo su cosa stanno facendo e su come lo stanno facendo. L'abilità di prevedere, progettare, pianificare e operare conseguentemente trova terreno fertile nelle attività che verranno proposte.

## **CLASSE PRIMA**

### **COSTRUISCO E CONOSCO**

- Costruzioni tridimensionali con blocchi logici, blocchi della palestra, scatole varie.....
- Collage
- Mosaico
- Personaggi che rotolano e che non ruotano
- Maschere (con scatole, piatti di carta, rotoli di carta igienica....)
- Attività con l'uso delle mani come impronta
- Lo zoo tridimensionale
- Lo zoo sui quadretti
- Le mie mani: giochi, creazioni, trasformazioni...



## **CLASSE SECONDA**

### **COSTRUISCO, CONOSCO, IMPARO**

- Tangram in libertà (fabulazione con i personaggi costruiti)
- Costruzione di plastici (casette, il castello, tavoli e sedie...)
- Costruzione di giochini: labirinti, giochi dell'oca....
- Puzzle con forme geometriche
- Pentamini ed esamini
- Giochi di simmetria
- Origami
- Intrecci
- Intrecci e asse cartesiano

## **CLASSE TERZA**

### **OSSERVO, COSTRUISCO, TRASFORMO, RIFLETTO, IMPARO**

Costruzione di :

- Ventagli
- Burattini
- Animali
- Scatole
- Diorami

Giochi :

- di simmetria

- di trasformazioni
- ribaltamento nel piano e nello spazio
- Attività di cucito con texture

## **CLASSE QUARTA**

OSSERVO, MISURO, COSTRUISCO, TRASFORMO, RIFLETTO, IMPARO

- Tangram
- Pavimentazioni
- Tassellation
- Figure di Escher (libri Erickson)
- Disegno tecnico
- Rosoni / Simmetrie
- Costruzione di oggetti di uso comune (contenitori - cornici...cartonage)
- Cucito
- Uso del compasso
- Costruzione di giochi multimediali
- Uso di Cabri

## **CLASSE QUINTA**

OSSERVO, MISURO, COSTRUISCO, TRASFORMO, RIFLETTO, IMPARO, TRASFERISCO

- Disegno tecnico creativo
- Stencil
- Plastici
- Maschere
- Costruzioni di fregi
- Costruzioni di giochi
- Geomag e giochi strutturati
- Costruzione di giochi multimediali
- Uso di Cabri