

MATEMATICA IN GIOCO: IL VILLAGGIO DEI CUBI

CONVITTO NAZIONALE UMBERTO PRIMO

Daniela Callegari

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

CLASSE 2^a Primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Geometria- Matematica- Scienze- Arte e Immagine -
Italiano - Storia - Geografia

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

CREAZIONE CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscere le forme geometriche, la differenza tra geometria piana e geometria solida attraverso la manipolazione di semplici materiali
- Competenze multidisciplinari
- Competenza digitale: osservare i cambiamenti e scattare foto, fare brevi video etc...

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2 ore

RISORSE:

fotografie e video brevi per guidare gli allievi durante la realizzazione in DAD, la prima parte è stata svolta a scuola nel mese di novembre 2019

AZIONI:

Dopo aver costruito nel corso dell'anno scolastico figure geometriche con l'utilizzo di diversi materiali, quali stuzzicadenti e vegetali come fagioli; la maestra invia un video ai propri ragazzi invitandoli a realizzare triangoli e quadrati, cubi e altre forme geometriche con i materiali disponibili a casa.

OBIETTIVI: Costruire concetti matematici e geometrici attraverso il learning by doing.

CONSIGLI

Un esempio dell'attività svolta:



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)