LABORATORIO DI POTENZIAMENTO

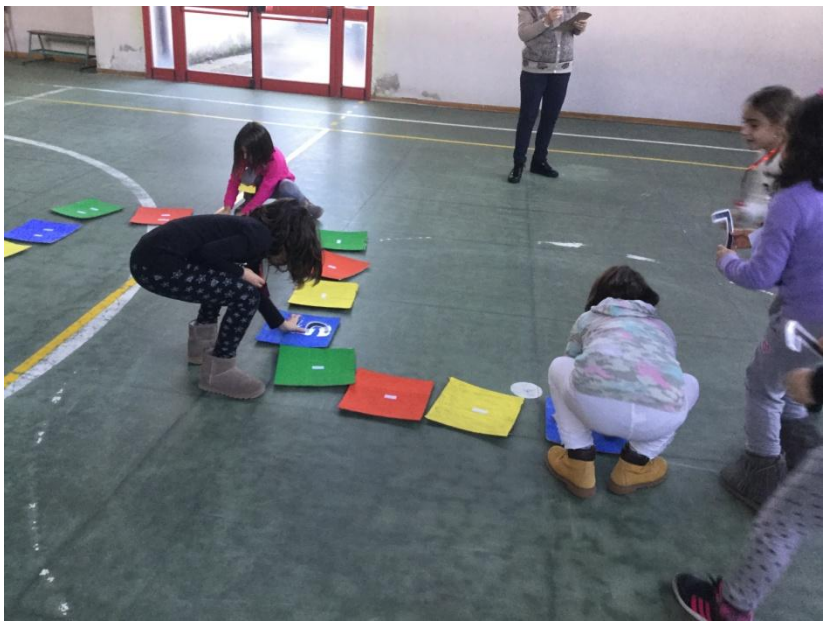
“MATEGIOCANDO”

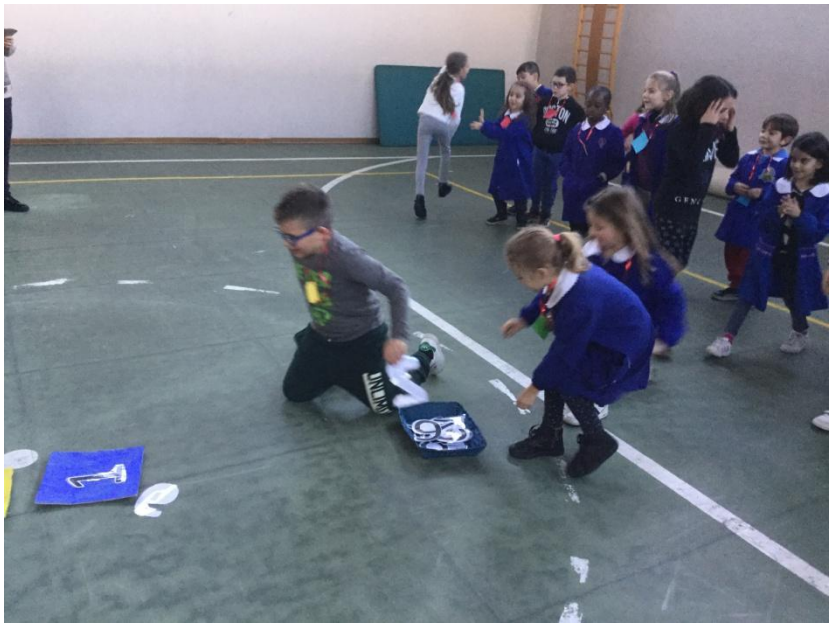
A partire dal mese di ottobre 2017, fino a maggio 2018 si è svolto il laboratorio di potenziamento della matematica, rivolto agli alunni delle classi prima e seconda del tempo modulare.

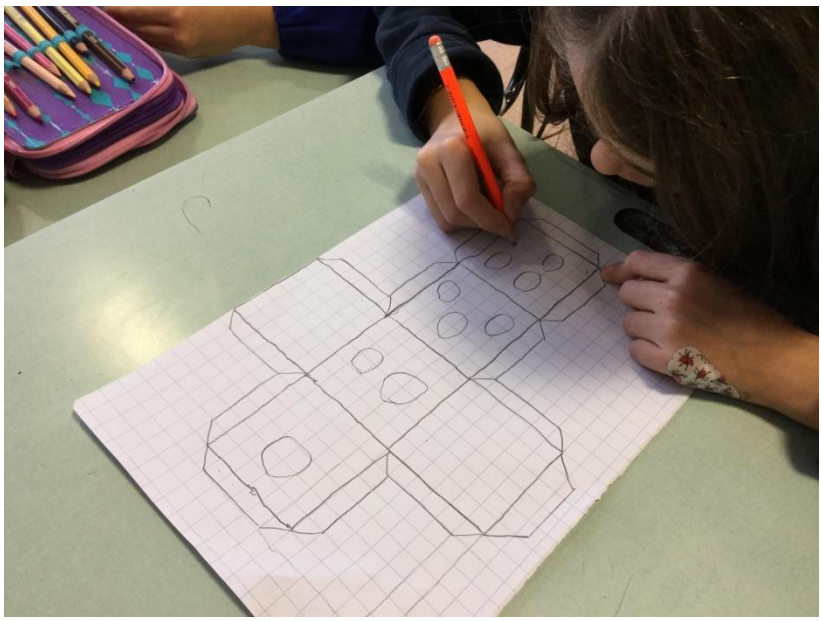
Le attività sono state suddivise in tre parti:

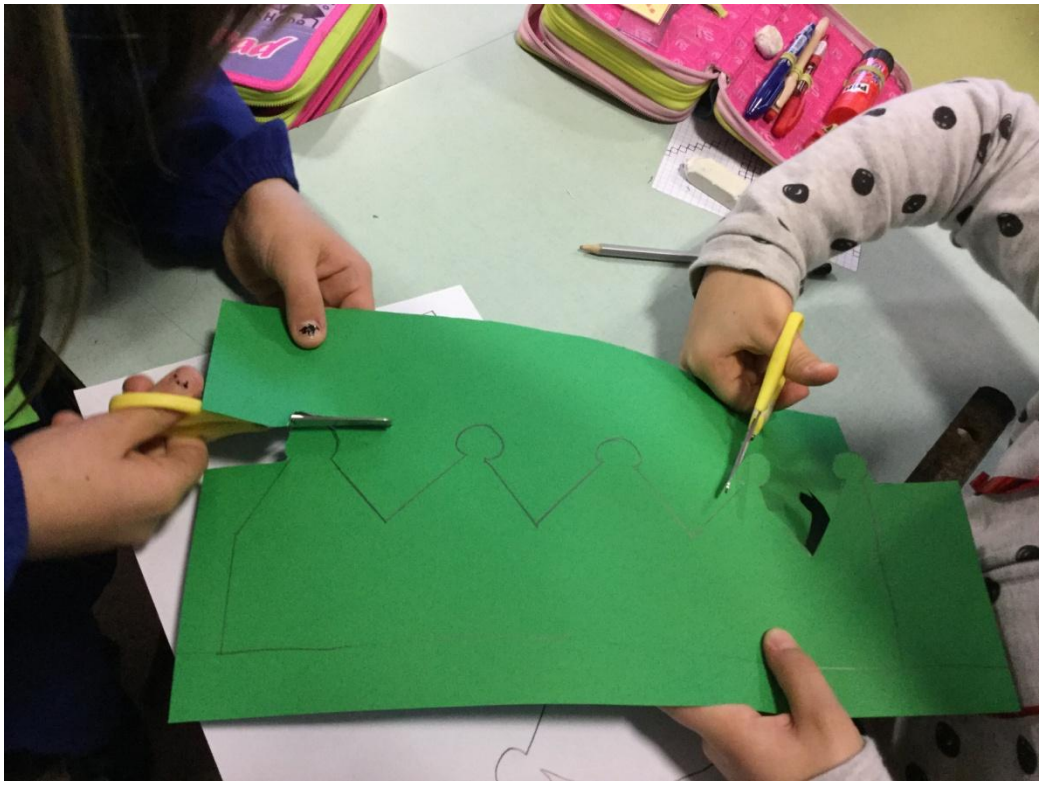
1. IL GIOCO DELL’OCA

I bambini hanno inizialmente costruito un “Gioco dell’oca” formato gigante, attraverso varie attività laboratoriali, cooperative learning e compiti di realtà.









Dopo aver realizzato le caselle del gioco, i dadi e le pedine, i bambini sono stati divisi in squadre, ognuna contrassegnata da un colore e si sono confrontati nel gioco vero e proprio.

Ogni squadra doveva lanciare il dado, muovere la propria pedina e, a seconda del colore della casella in cui capitava, i bambini dovevano risolvere un quiz per poter continuare e fare un nuovo lancio.

Alla fine di ogni gioco i vincitori sono stati premiati.

2. PROBLEMI IN SCENA

In questa seconda fase del laboratorio, l'attenzione è stata spostata sulla comprensione dei problemi e del loro linguaggio.
In ogni incontro l'insegnante ha raccontato ai bambini una "storia matematica".

Gli alunni sono poi stati invitati e guidati dalle insegnanti in una sorta di drammatizzazione della storia ascoltata, allo scopo di giungere ad una soluzione del problema.

Infine i bambini hanno registrato sul quaderno l'attività svolta attraverso il disegno della storia e l'operazione risolutrice del problema.

3. ROBOTICA, CODING E SCRATCH JR.

Nella terza e ultima fase del laboratorio, i bambini hanno svolto due attività in parallelo.
Il gruppo è stato diviso a metà. Mentre una metà rimaneva in classe a costruire un robottino con le scatole, l'altra metà andava in palestra a svolgere percorsi topologici.
Una volta completato, il robottino è diventato il protagonista dei percorsi in palestra, mentre i bambini in classe si sono confrontati con il programma Scratch jr, con cui hanno imparato a programmare brevi scenette.