

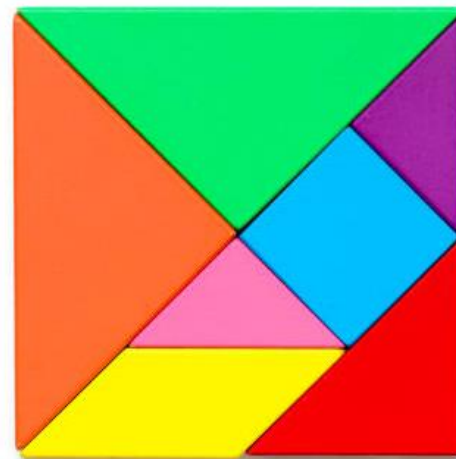
IL TANGRAM

APPRENDIMENTO STEAM

Perché le STEAM?

Perché rappresentano una risorsa importante per favorire il pensiero critico, il pensiero logico, il pensiero originale, la creatività e la capacità di lavorare in gruppo, per risolvere problemi e connettere le informazioni; inoltre, le attività STEAM sono attività fortemente inclusive.

L'approccio didattico attraverso le STEAM, rappresenta una revisione moderna delle metodologie didattiche e un rinnovamento del processo di insegnamento,



SEZIONE COCCINELLE
GRUPPO DEI BAMBINI DI 4 ANNI
APRILE/MAGGIO 2023

1° INCONTRO
VIDEO-RACCONTO ALLA LIM
LA LEGGENDA DEL TANGRAM

<https://youtu.be/Tz1lj0H-aE0>



DRAMMATIZZIAMO IL RACCONTO
anche alla maestra cade la piastrella e si rompe



SI PUO' AGGIUSTARE???
PROVIAMO AD INCOLLARE I PEZZI



**LA MAESTRA CI PRESENTA LA PIASTRELLA DEL
«TANGRAM»**



**PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE,
DOBBIAMO ASCOLTARE E IMPARARE
QUALI SONO LE REGOLE DI QUESTO
BELLISSIMO GIOCO:**

**SI DEVONO USARE TUTTI E 7 I PEZZI QUANDO SI CREA UNA
QUALSIASI FIGURA**

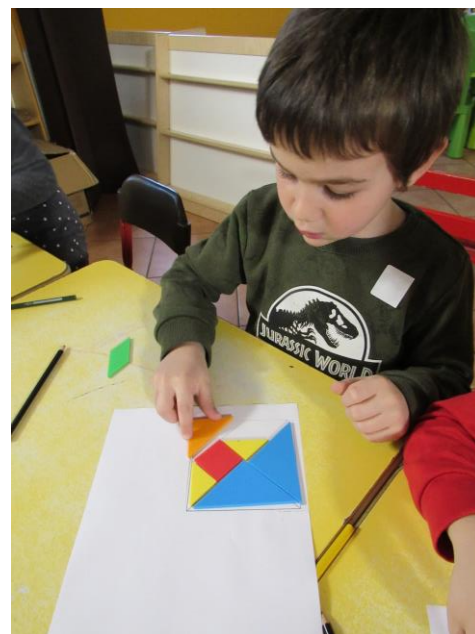
NESSUNO DEI PEZZI PUÒ ESSERE SOVRAPPOSTO.

**TUTTI I PEZZI POSSONO ESSERE UTILIZZATI ALLA ROVESCIA,
SE NECESSARIO.**

OGNI BAMBINO HA UN SACCHETTO CON I 7 PEZZI DEL TANGRAM....

PROVIAMO A RICOSTRUIRE LA PIASTRELLA....

INIZIALMENTE AIUTATI DA UNA GRIGLIA



ORA GIOCHIAMO LIBERAMENTE DANDO SPAZIO ALLA FANTASIA.....

MA RICORDIAMO LA REGOLA:

- PER OGNI CREAZIONE BISOGNA SEMPRE USARE TUTTI E 7 I PEZZI DEL TANGRAM.....



2° INCONTRO VIDEO-RACCONTO ALLA LIM IO E IL MIO GATTO – UN’AVVENTURA TANGRAM <https://youtu.be/7GsD0vviX1c>

**GIOCHIAMO A RICOSTRUIRE IL
PROTAGONISTA DEL RACCONTO**



PROVIAMO A RIPRODURRE ANCHE ALTRE FIGURE DEL RACCONTO.....



COSTRUIAMO UN TANGRAM PERSONALIZZATO CHE OGNUNO PORTERA' A CASA



IL MIO TANGRAM



INFINE UTILIZZIAMO LE NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI
COME POTENZIAMENTO DEI METODI TRADIZIONALI.

**IL TABLET DIVENTA UN SUPPORTO
STRATEGICO, DIVERTENTE E COINVOLGENTE
PER VERIFICARE LE ABILITA' ACQUISITE**



APP per tablet:
**TANGRAM
PUZZLES**

