



## Libro Parlante

### “Il Quadrato che non si piaceva” e “Le Olimpiadi geometriche”

Scuola Primaria di Spadarolo, classe III e IV

Insegnante di riferimento: Cinzia Manduchi

L'insegnante Cinzia, responsabile dell'area logico-matematica ed il Centro Zaffiria hanno pensato di collaborare nel progetto del laboratorio, per l'a.s 2007/08, unendo insieme due aspetti che stavano “a cuore” ad entrambi: il primo prevedeva l'alfabetizzazione informatica, in particolare l'uso di power point ed il secondo l'introduzione in geometria delle figure piane per la classe III e di quelle solide per la classe IV. La cornice per affrontare le due questioni sopraccitate è stata la proposta di inventare due storie, una per ciascuna classe, che avessero per protagonisti le figure geometriche (utilizzandone valenze e caratteristiche come elementi di snodo per la elaborazione delle storie) e realizzare così due racconti che come da progettazione dell'offerta della Provincia mettessero in risalto il valore della differenza/partecipazione-collaborazione. Quest'ultima parte, relativa alla messa in risalto delle peculiarità/potenzialità di ciascuno per incentivare la collaborazione, era avvertita come un'esigenza non procrastinabile dalla stessa insegnante che riportava episodi di esclusione o conflitti all'interno delle due classi. La finalità del progetto prevedeva la costruzione di una lettura animata da parte dei bambini e la possibilità di interpretazione della stessa davanti ai genitori alla fine dell'anno scolastico.

Le diverse **fasi** del progetto pianificate con l'insegnante sono state le seguenti:

*Fase 1)*

Stesura del racconto: “Il Quadrato che non si piaceva” e “Le Olimpiadi geometriche”, da ricordare che la classe IV ha svolto un ruolo di tutoraggio e assistenza nei confronti dei bambini di terza, dato che la storia era stata inventata da loro l'anno precedente e doveva essere riscritta per il progetto.

*Fase 2)*

Divisione in sequenze della storia, per ogni sequenza doveva corrispondere un disegno che ne illustrasse il contenuto.

#### ***Il Quadrato che non si piaceva***

N1	Un quadrato non si vedeva bello. Pensava di essere goffo a causa dei suoi “angoli”.
N2	Neppure l'incontro con un triangolo e un rettangolo lo consolò ...
N3	Un giorno vide un cerchio e... che forza ragazzi!
N4	Quel tondaccio fortunato non aveva neanche un angolo così ... Rotolava per la strada allegro e contento.
N5	Voglio diventare come lui!- disse il quadrato e si mise all'opera.
N6	Prese una lima e comincio a sfregarsi. Ma, ahimè! Ottenne solo una sbucciatura e lividi. Il quadrato tutto dolorante andò dal dottore cerchio per farsi curare.

N7	Il dottor cerchio con grande abilità e con alcuni cerotti lo guarì.
N8	Il quadrato imparò la lezione, infatti adesso si apprezza così com'è E dice:-In fondo questi angoli non sono niente male!

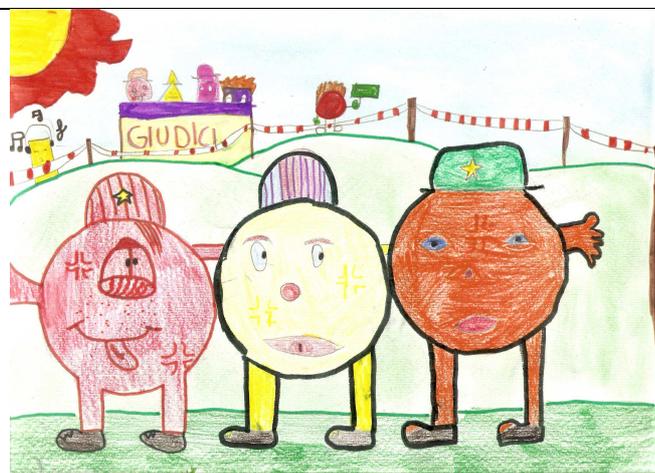
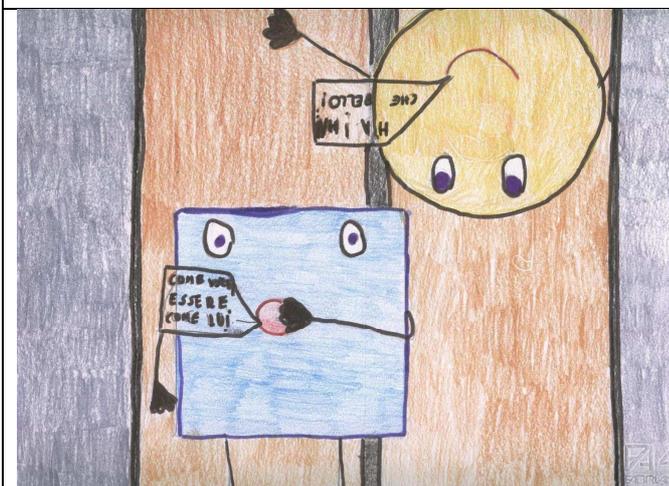
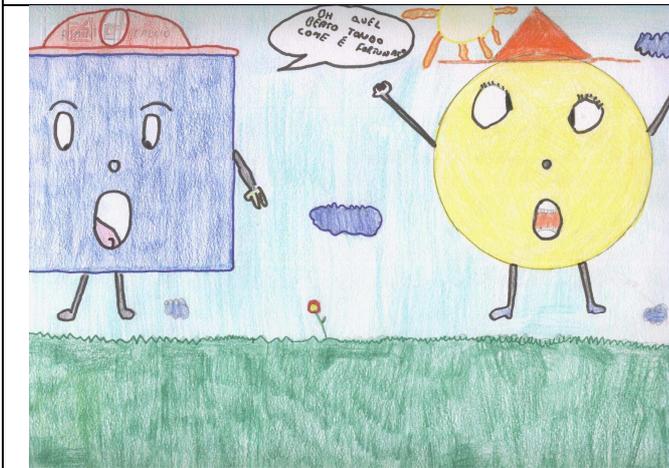
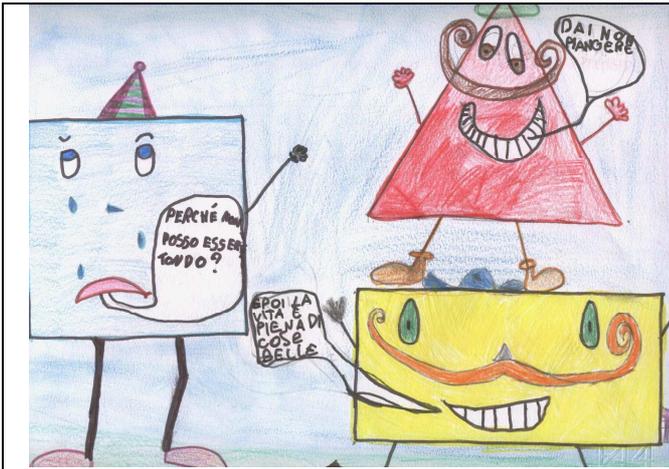
### **Le Olimpiadi geometriche.**

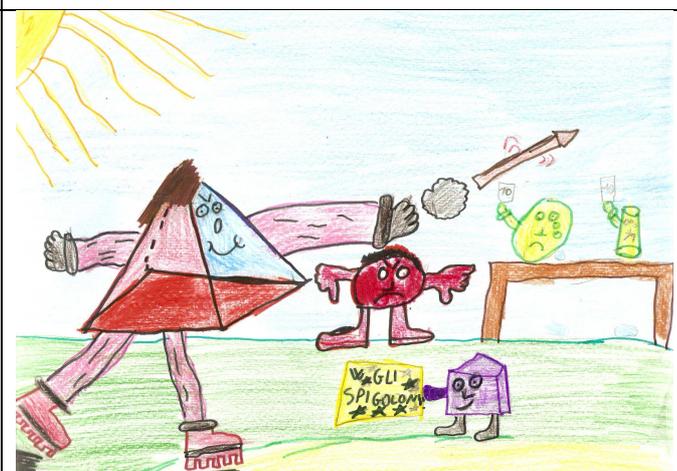
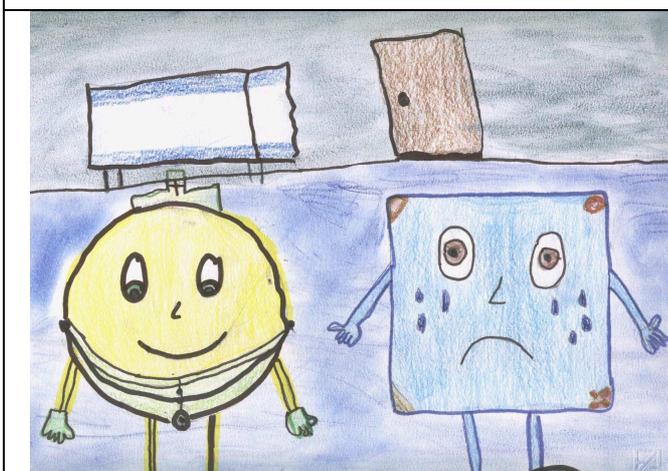
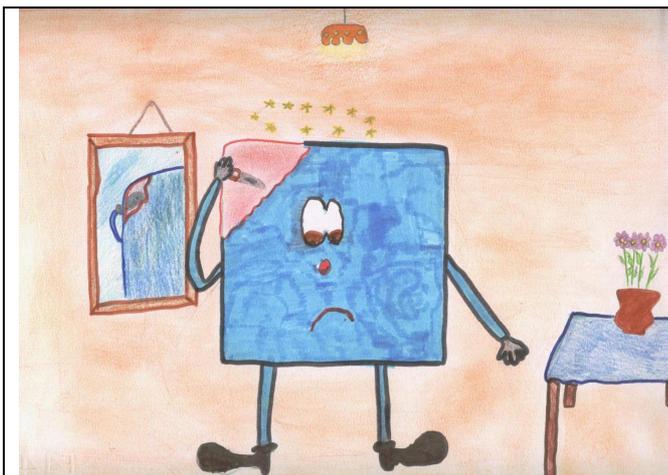
N.1	Un giorno la famiglia Rotoloni (cilindro, cono, sfera, ...)
N.2	e la famiglia Spigoloni (cubo, parallelepipedo, prisma, ...) decidono di sfidarsi alle gare sportive per dimostrare chi è il più forte.
N3	I Rotoloni, rotondetti e pieni di curve e gli Spigoloni con le loro belle facce dritte e tutte spigoli sono pronti sulla linea di partenza per la gara di velocità.
N4	I Rotoloni cominciano a rotolare senza difficoltà verso il traguardo
N5	mentre gli Spigoloni provano a strisciare, ma è molto faticoso.
N6	Alla fine vincono i Rotoloni.
N7	Per la seconda sfida scelgono la gara di peso allo stadio. Per i Rotoloni partecipano: <ul style="list-style-type: none"> <li>- cilindro</li> <li>- cono</li> <li>- sfera.</li> </ul>
N8	Per gli Spigoloni si schierano tre atleti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- cubo</li> <li>- piramide</li> <li>- parallelepipedo.</li> </ul>
N9	Gli Spigoloni sono vere colonne di solidità e robustezza. La gara inizia, ma non c'è confronto e vincono gli Spigoloni.
N10	L'ultima gara della giornata è riuscire ad occupare tutto lo spazio all'interno di un container. I Rotoloni fanno scendere in campo i cilindri, che cercano di stringersi il più possibile, ma le loro facce curve si allontanano l'una dall'altra.
N11	Nell'altro i prisma esagonali, si assestano faccia contro faccia, spigolo con spigolo, arrivando ad unirsi. La prova è riuscita.
N12	Gli Spigoloni sono i campioni, ma prima di ritirare il premio abbracciano i Rotoloni, li ringraziano per le belle sfide perché in fondo l'importante è partecipare.

#### *Fase 3)*

Gli animatori arrivano a scuola e dopo essersi presentati chiedono ai bambini di farsi raccontare la storia e di vedere i disegni realizzati. Dopo un primo momento di accoglienza avviene la proposta di lavorare sui computer per realizzare una presentazione dinamica e con suoni delle loro storie, in modo che a ciascuno resti testimonianza del lavoro fatto insieme. La prima parte prevede la scansione dei disegni realizzati, la creazione di una cartella che li raccolga ed infine la battitura della storia su di un file word.

<p><b>Il Quadrato che non si piaceva</b></p> 	<p><b>Le Olimpiadi geometriche</b></p> 
--	---





*Fase 4)*

Apertura di power point, titolazione della storia, trasferimento delle immagini, battitura delle sequenze di testo ed animazione delle diapositive, mentre un piccolo gruppo si dedica all'ascolto dei cd di raccolta dei suoni per selezionare quelli più adatti alla storia.

*Fase 5)*

Inserimento dei suoni nelle diapositive, salvataggio delle opzioni e verifica del suo funzionamento



*Fase 6)*

Creazione dei due cd di letture animate e prima visione del lavoro per tutta la classe.

**Luca il nostro tirocinante dell'Enaip Zavatta che ci ha aiutato durante il percorso**

### **Materiali e strumenti**

- computer, power point di microsoft, casse audio, masterizzatore e scanner collegato;
- cd registrabili;
- cancelleria (fogli da disegno, matita, colori a matita, ecc ...);
- video proiettore per proiezione in grande.

### **Bilancio dell'esperienza**

Il laboratorio ha raggiunto l'obiettivo di far lavorare le due classi su quattro aspetti principali:

- competenze dell'area logico-matematica (apprendimento delle figure piane per la classe III e solide per la classe IV);
- competenze "nuove" nell'area informatica (con l'assistenza degli animatori soprattutto nel caso dei più piccoli) legate alla scansione e all'utilizzo di power point e consolidamento di competenze come la battitura di testo in word;
- il saper lavorare in piccolo gruppo, nel caso dell'illustrazione delle sequenze, della scansione, della realizzazione delle power point;
- la collaborazione come elemento fondante l'attività e non come condizione accessoria, in quanto il lavoro è di tutti e per realizzarlo nei tempi prestabiliti era necessario l'apporto di ciascuno.

Inoltre è importante sottolineare la buona relazione instaurata con l'insegnante Cinzia che ha saputo stimolare e creare aspettative di successo nei bambini che con entusiasmo aspettavano i mercoledì passati insieme. Il laboratorio per ovvie ragioni di spazi, tempi e mancanze di compresenza si è svolto parallelamente alle lezioni di matematica nelle classi. I bambini venivano suddivisi in gruppi dai 4-6 a seconda della complessità e lunghezza del compito da realizzare e venivano utilizzati normalmente 3 computer, due per l'attività del giorno (scansione, power point, inserimento suoni) ed uno per attività collaterali (battitura testo, ascolto dei suoni e loro selezione). La criticità principale registrata durante la realizzazione del laboratorio si deve alla natura complessa delle operazioni informatiche da svolgere con i bambini che richiedeva almeno un esperto ogni computer per cui, grazie alla presenza di una tirocinante, si è potuto coinvolgere fino a 6-7 bambini per volta, altrimenti i tempi del laboratorio sarebbero raddoppiati.