

<b>I. I. S. di via delle Scienze - Colleferro</b>		<b>Proposta di Progetto</b>	
		Pagina 1 di 2	

  

<b>RESPONSABILI DEL PROGETTO:</b> Lattanzi Colazza M., Morbioli M. e Falcucci M.	<b>ANNO SCOLASTICO:</b> 2025/26
<b>TITOLO DEL PROGETTO:</b> Gara di TANGRAM classi 1° del Liceo Scientifico	
<b>DESCRIZIONE PROGETTO:</b> Il tangram serve come strumento educativo e ludico per sviluppare la creatività, il pensiero logico, la percezione spaziale e le abilità matematiche, in particolare la geometria. È un antico rompicapo cinese composto da sette forme geometriche (chiamate "tan") che, usate tutte insieme senza sovrapporle, permettono di creare infinite figure, da quelle geometriche a quelle di animali e oggetti. Può essere utilizzato in classe per facilitare l'apprendimento di importanti concetti alla base del disegno geometrico. Con il Tangram si possono creare situazioni formative stimolanti che coinvolgono attivamente i ragazzi e stimolano la loro curiosità. Il progetto consiste in una gara-gioco tra le classi 1° dello scientifico, che vedrà vincitrice la classe che riuscirà a sviluppare nel minor tempo possibile, delle figure date, utilizzando le forme geometriche derivanti dalla scomposizione di un quadrato.	
<b>DESTINATARI:</b> Classi 1A - 1B – 1C – 1D – 1E – 1F	
<b>OBIETTIVI:</b> <b>Stimolare creatività e immaginazione:</b> Permette di inventare e costruire figure sempre nuove, unendo le sette forme geometriche in modi diversi. <b>Sviluppare il pensiero logico e il problem-solving:</b> Richiede concentrazione, analisi e capacità di risolvere problemi per combinare i pezzi e creare le figure. <b>Apprendimento della geometria:</b> Aiuta a comprendere concetti geometrici come il riconoscimento e le proprietà delle figure, l'area, la simmetria e le traslazioni spaziali. <b>Potenziare la percezione dello spazio:</b> Manipolando i pezzi, si acquisisce una migliore comprensione delle relazioni spaziali tra le figure. <b>Allenare la concentrazione e l'intelligenza visiva:</b> Il gioco richiede attenzione e migliora la capacità di interpretare e organizzare stimoli visivi. <b>Migliorare le capacità matematiche:</b> È utile per ripassare o introdurre concetti come le proporzioni, l'etichettatura di figure geometriche e la composizione e scomposizione di forme.	
<b>FINALITÀ':</b> Durante il gioco, i ragazzi imparano a gestire situazioni traumatiche, consolidano le loro conoscenze e abilità, sviluppano il linguaggio e potenziano la creatività. Il gioco funge da catalizzatore per l'apprendimento e favorisce la crescita di un senso di competenza, autostima e abilità di problem-solving e come insieme di individui appena conosciutisi, per creare uno spirito di classe.	
<b>METODOLOGIE:</b> Prima fase: Lezioni in classe di disegno geometrico, dove i ragazzi riceveranno le basi che includono gli enti geometrici fondamentali (punto, linea, piano), la rappresentazione di figure geometriche piane (come quadrati e cerchi) e solide (come cubi e sfere) tramite strumenti come righe, squadrette e compassi, e l'uso di regole di geometria descrittiva per garantire chiarezza e univocità della rappresentazione.  Seconda fase: Nel lavoro laboratoriale che seguirà, i ragazzi ormai capaci nella costruzione geometrica di figure piane, realizzeranno il proprio set di Tangram ritagliando le sette forme geometriche da un cartoncino.  Terza fase: La gara nella palestra grande che sarà suddivisa in due parti. 1) i gruppi in cui è stata divisa la classe si sfideranno tra di loro, per eleggere la squadra rappresentante della classe. 2) I 6 gruppi, uno per ogni classe, sfideranno per eleggere la classe vincitrice della sfida.	
<b>RISORSE UMANE:</b> PERSONALE INTERNO: Assistenza 1/2 docenti a disposizione.	

PERSONALE ESTERNO: Nessuno

**BENI E SERVIZI – RISORSE LOGISTICHE E ORGANIZZATIVE:**

Aula palestra grande

**DURATA DEL PROGETTO/PIANIFICAZIONE DI MASSIMA:**

La prima fase si svolgerà in classe durante le ore di disegno.

La gara tra classi è prevista per il mese di novembre/dicembre

**PREVISIONE DEI COSTI/IDENTIFICAZIONE FABBISOGNI**

DESCRIZIONE	IMPORTO
Cartoncino per preparare le forme geometriche	€ Omissis
TOTALE	€ Omissis

**MONITORAGGIO-VERIFICA-VALUTAZIONE:**

a) relazione del responsabile del Progetto, in cui verrà esplicitato il livello di conseguimento degli obiettivi;

b) attività di verifica, monitoraggio e valutazione in sedi collegiali come previste nel P.O.F.

In ogni caso l'attività svolta dovrà essere conforme negli obiettivi alle specifiche contenute nella presente scheda. Il conseguimento degli obiettivi, quando non più specificamente dettagliato, consiste nell'organizzazione efficiente ed efficace del progetto, anche in relazione alle richieste dell'utenza.

**FIRME DEI RESPONSABILI DEL PROGETTO**

OMISSIS

**ANALISI FATTIBILITÀ -**

Progetto inserito nel P.T.O.F. adottato dal COLLEGIO DEI DOCENTI e approvato dal CONSIGLIO DI ISTITUTO

**ASPETTO ORGANIZZATIVO/FINANZIARIO (a cura del D.S.):** nulla osta.**IMPORTANTE: QUALORA, AL TERMINE DEL PRIMO BIMESTRE DI ATTIVITÀ, IL NUMERO DEGLI STUDENTI RISULTASSE INFERIORE AD 1/3 DEGLI ISCRITTI IL PROGETTO VERRA' SOSPESO.**

Il Dirigente Scolastico

F.to\* *Prof.ssa Patrizia Fiaschetti**\*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'art. 3 § 2 del D. Lgs. 39/93*