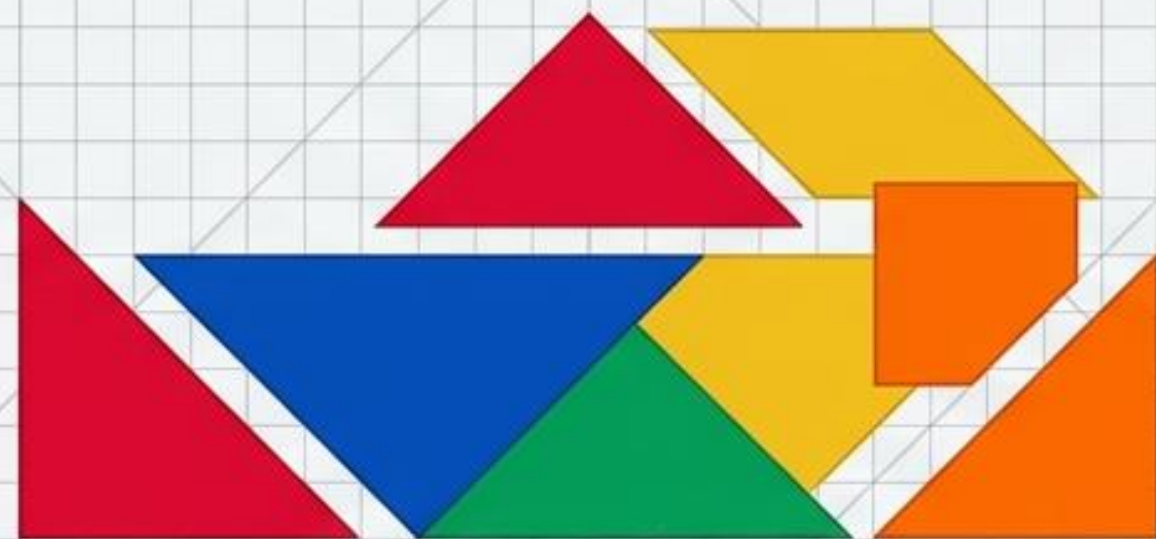


IC TRENTO 5



Gara di Tangram

Un **ecosistema** di apprendimento per le classi seconde



Matematica, digitale e collaborazione in un'unica sfida laboratoriale.

La Visione Didattica: Oltre il Gioco



L'Architettura delle Competenze

Competenze Matematiche

Geometria, Aritmetica e Logica.

Dalla classificazione dei poligoni all'utilizzo delle frazioni come operatori, risolvendo problemi attraverso le proprietà spaziali.

Gara di Tangram

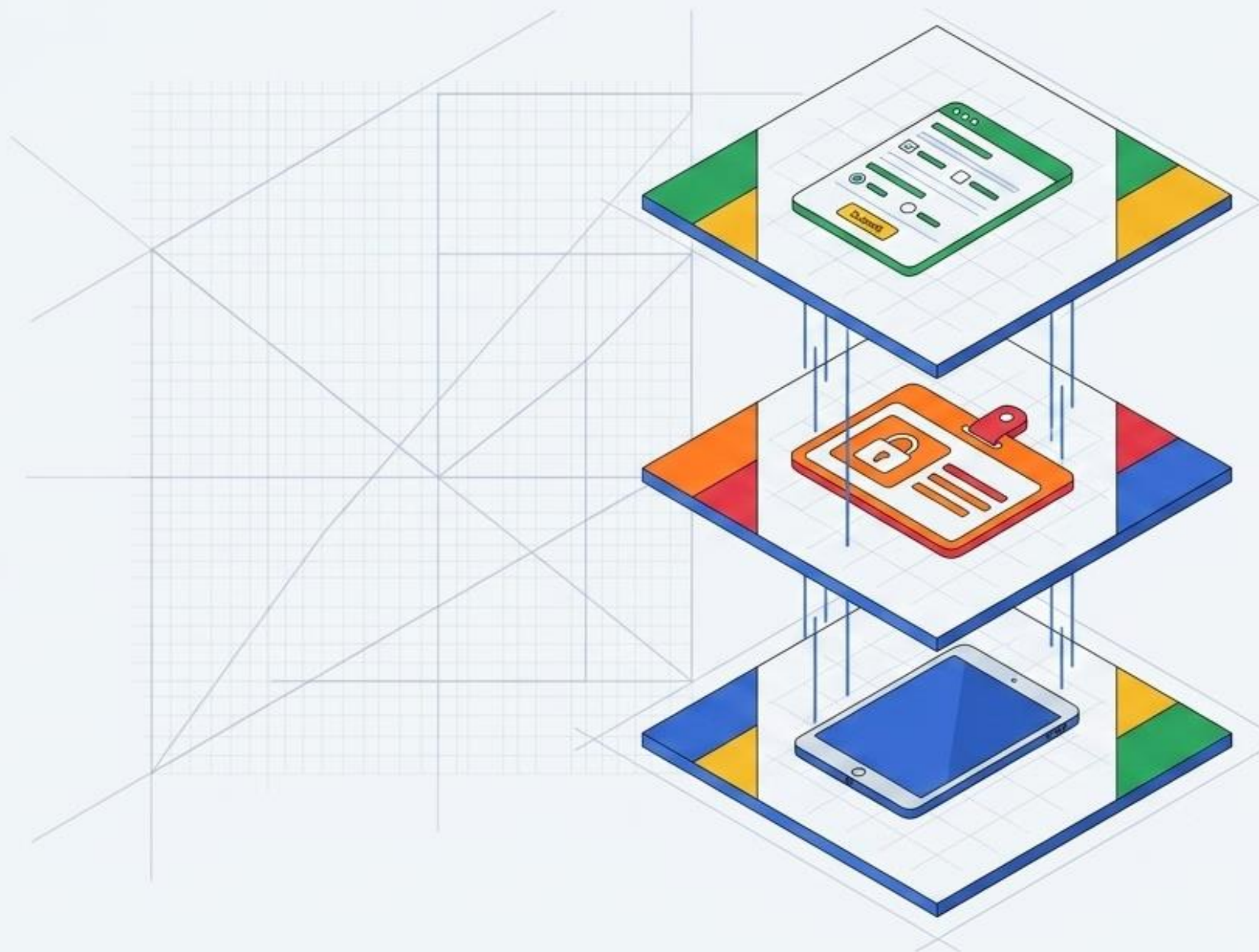
Competenza Digitale

Cloud ed Ecosistema Apple.

Navigazione sicura tramite account istituzionali, utilizzo di device iPad e padronanza degli strumenti Google Workspace (Classroom e Moduli).

Due mondi paralleli che si incontrano per stimolare il problem-solving a 360 gradi.

L'Ecosistema Digitale: La Gara in Cloud



Il Quiz (Google Moduli)

Trasmissione in tempo reale delle risposte tramite link condiviso ai referenti di gruppo.

L'Infrastruttura (Google Classroom)

Autenticazione rigorosa tramite account istituzionale dello studente per garantire tracciabilità e sicurezza.

Il Device (iPad)

Strumento primario per l'interazione rapida e la fruizione dei quiz digitali sul campo (in cortile o palestra).

I Parametri Logistici del Progetto



Ultima settimana di settembre
o prima settimana di ottobre.
(Momento strategico per
l'accoglienza).



2 ore e 30 minuti complessivi.
(Include l'allestimento, la gara
da 50 minuti, il calcolo e le
premiazioni).



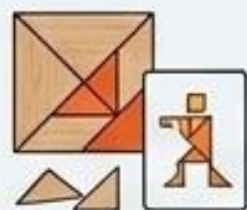
Cortile esterno o palestra.
(Necessita di spazi ampi per
suddividere le postazioni e
permettere il movimento dei docenti).

L'Anatomia della Classe: Divisione dei Ruoli

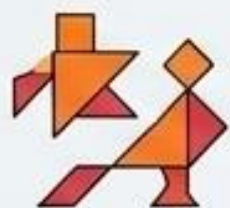
I Tangramisti



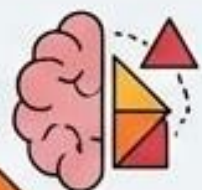
Formazione: 1 Gruppo da 6 studenti.



Strumenti: Set di Tangram fisici per ogni membro + 1 scheda figure ufficiale.

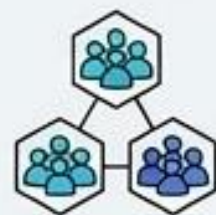


Obiettivo: Comporre fisicamente il maggior numero di figure geometriche richieste.



Focus Cognitivo: Ragionamento spaziale e geometria pratica.

I Digitali



Formazione: Il resto della classe diviso in 3 sottogruppi.



Strumenti: iPad + Link Google Moduli (inviato a 2 referenti nominati per sicurezza).



Obiettivo: Risolvere tre quiz matematici distinti inviati tramite piattaforma digitale.

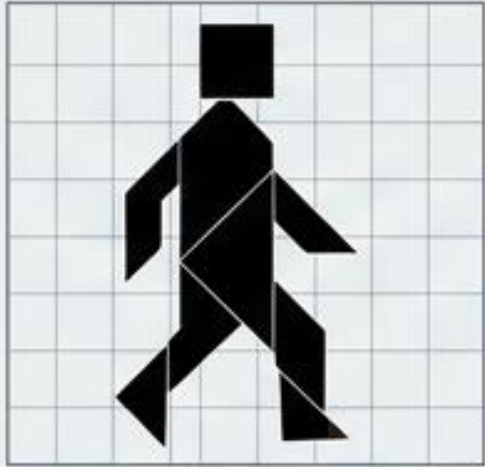


Focus Cognitivo: Aritmetica, calcolo rapido e problem-solving digitale.

Il Motore Parallelo a 50 Minuti



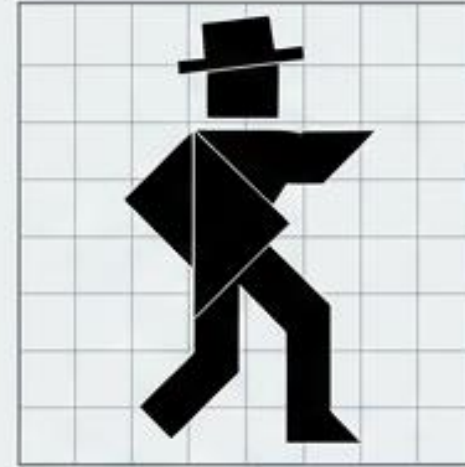
La Sfida Fisica: Obiettivi Tangram



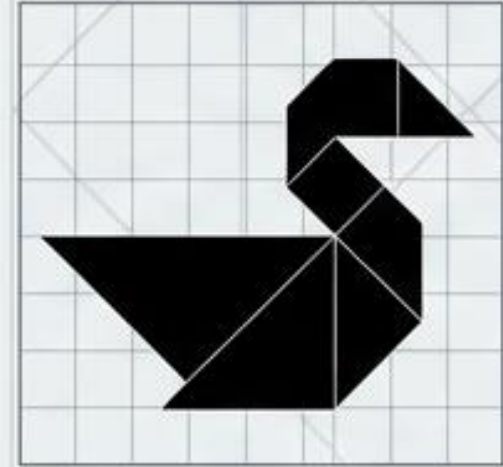
The Walking Boy



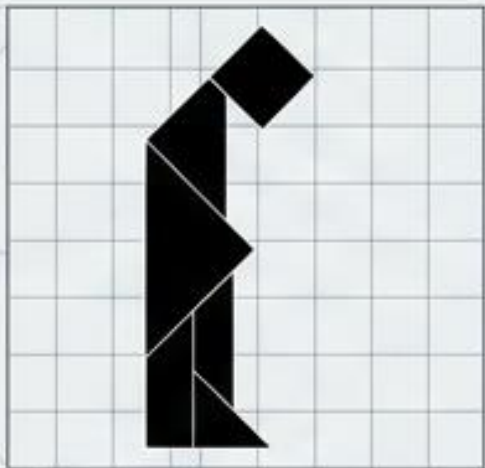
The Running Boy



Man in a Hat



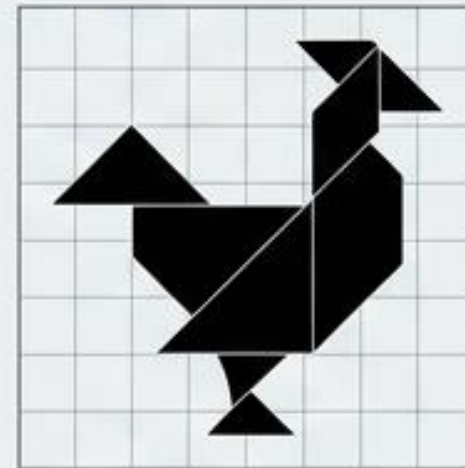
Duck



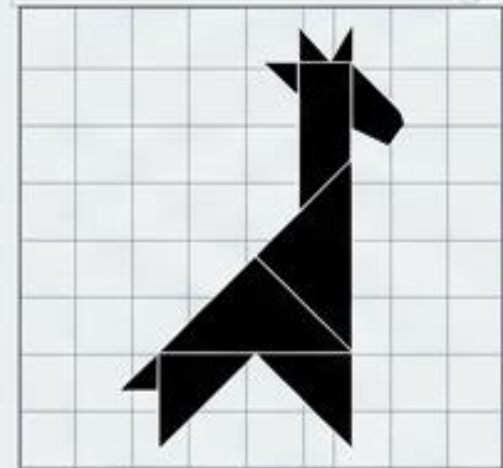
The Sad Man



Flying Bird



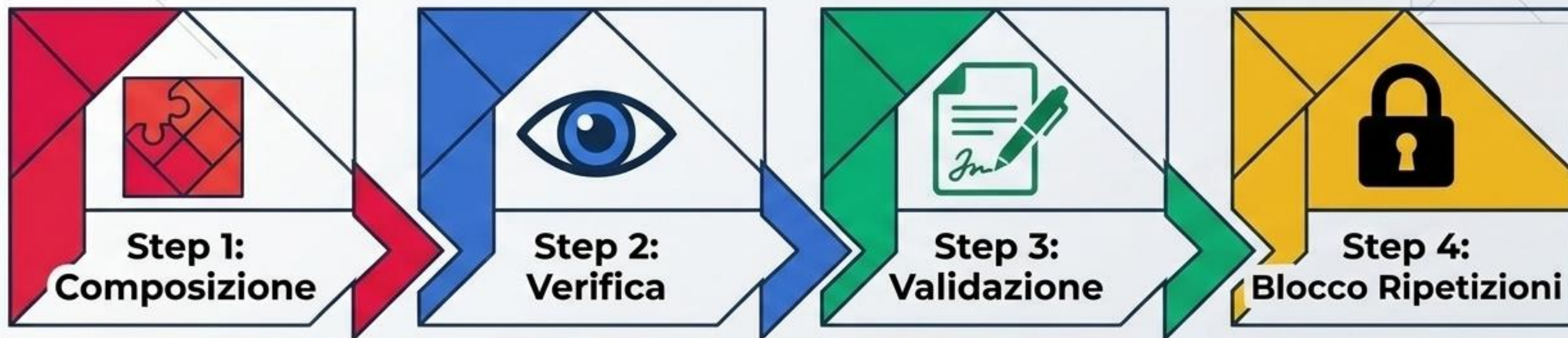
Chicken



Giraffe

⚠ REGOLA FONDAMENTALE: Per essere validata, ogni figura deve essere costruita utilizzando **SEMPRE** tutti e 7 i pezzi del tangram.

Il Protocollo di Valutazione e Controllo



Il gruppo tangramisti dichiara di aver **completato** una **delle figure** presenti sulla scheda.

Un docente si avvicina alla postazione e **verifica visivamente** la **correttezza** della composizione e l'uso di tutti i pezzi.

Il docente appone una sigla ufficiale sulla figura specifica della scheda del gruppo.

La figura siglata è "bloccata" e non può più essere **ripetuta** per accumulare ulteriori punti.

L'Equazione della Vittoria: Calcolo del Punteggio

$$\left[\text{🏆 Punteggio Classe} \right] = \left[\text{📐 Punti Tangram} \right] + \left[\text{📱 Punti Quiz} \right]$$

Punti Tangram (Punteggio a scalare)

- 1° classificato: **55 punti**
- 2° classificato: **50 punti**
- 3° classificato: **45 punti**
- 4° classificato: **40 punti** (e così via a scalare).

Punti Quiz (Somma dei 3 quiz)

Massimo **15 punti** per ogni quiz.
(Totale massimo: **45 punti**).

In caso di parità, si assegnano figure extra come spareggio rapido (15 minuti).

Sintesi: La Geometria della Collaborazione

La Gara di Tangram dell'IC Trento 5 non è un semplice gioco. È un ecosistema didattico perfettamente calibrato. In sole due ore e mezza, fonde la manipolazione spaziale di un rompicapo millenario con la velocità del cloud computing moderno.



1 Trasforma l'astrazione matematica in azione concreta.

2 Bilancia perfettamente il genio individuale e il successo collettivo della classe.

3 Inaugura l'anno scolastico con una cultura basata su inclusione, rigore e innovazione digitale.