

Progetto classe terza B

Giochiamo con il Tangram

Finalità

Sviluppare l'immaginazione e la fantasia

Obiettivi

Stimolare meccanismi mentali e motori complessi conservandone l'aspetto ludico

Tempi

4 settimane (Giovedì)

Discipline coinvolte

Matematica – geometria

Metodologia

Accompagnare e facilitare il viaggio dei bambini in una crescita formativa

Caratteristiche del progetto

Facilitare l'apprendimento e sviluppare competenze specifiche utilizzando il gioco per imparare