



Generi Alla Pari a Scuola

Piano di Lezione

Titolo: "FLATLAND: Narrativa matematica sugli stereotipi di genere"

Autori: LeTME: Dipartimento di Studi per la prima Infanzia, University of Thessaly.

Curriculum: Matematica (punto, linea, superficie, forme 2D e 3D, forme regolari e irregolari)

Carta della parità di genere la categoria / sottocategorie: Comunità

Risultati di apprendimento:

- Comprendere la costruzione sociale dei ruoli di genere (stereotipi, regole e norme sociali, genere come materia storica intrecciata alle intersezioni con altre identità sociali come la classe sociale attraverso l'uso di simboli basati sul linguaggio matematico.
- Riflettere sull'aderenza al genere e pensare a modi per rompere gli stereotipi di genere.

Concetti di uguaglianza di genere: discutere i ruoli di genere e gli stereotipi come costruzione sociale in un quadro interdisciplinare usando la finzione matematica di Flatland.

Vocabolario chiave: dimensioni, crescita, riduzione, conteggio, ri-presente, quanto più, quanto meno, nulla, infinito, probabilità, rischio.

Età del gruppo: 9-12 anni (scuola primaria)

Sviluppo Piano di Lezione

Attività iniziale	Time	Risorse necessarie
Step 1. Leggi la storia di "Alice nel Paese delle Meraviglie" di Lewis Carroll (vedi nota i) Per i bambini molto piccoli, raccomandiamo di leggere una breve panoramica del libro, "The Nursery Alice", scritto da Lewis Carroll (vedi nota ii)	20 min	Libri: "Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie" o / e "The Nursery Alice" di Lewis Carroll.
Step 2. Discuti la storia di "Avventure di Alice nel paese delle meraviglie" con i bambini, in una discussione di tipo circolare.	15 min	



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union





Generi Alla Pari a Scuola

<ul style="list-style-type: none"> • Chi sono gli eroi / eroine umani, animali e non umani nella storia? • Quale parte della storia piaceva o non piaceva di più ai bambini e perché? 		
Step 3. Chiedi ai bambini di disegnare i personaggi principali. Oppure disegna la parte della storia che i bambini hanno apprezzato di più e possono condividere con gli altri. Esprimi sentimenti o pensieri nel cerchio o in un disegno.	15 min	Fogli di carta A4 pastelli
Step 4. Potresti anche fornire loro foto di eventi significativi della storia e chiedere loro di metterli in ordine, lavorando in gruppi di 4.	20 min	Immagini stampate della storia.

Attività principali

Attività 1: Giocare con le misure	Tempo	Risorse necessarie
Step 1. Leggi con i bambini Capitolo 1: In fondo alla tana del coniglio ("Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie") o Capitolo 2: Come Alice è cresciuta alta (Nursery Alice) Puoi chiedere ai bambini quanto segue: <ul style="list-style-type: none"> • Cosa fa Alice in questa storia? • Quando e come si è ridotta di dimensioni? Quando e come è cresciuta? • I bambini potrebbero trarre l'idea di restringersi e crescere? Come lo immaginano? (i bambini possono esporre i loro disegni alla classe). • I bambini potrebbero trovare oggetti in classe che cambiano forma e dimensione? 	30 min	"Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie" o / e "The Nursery Alice" di Lewis Carroll.
Step 2: incoraggiare i bambini a formare coppie o gruppi di 4. Gli studenti possono spostarsi in	30 min	Plastilina,



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union



<p>classe e trovare materiali da utilizzare. Puoi incoraggiarli a giocare con pasta da gioco e / o con elastici (di diverse dimensioni), creando forme o linee diverse. Discutere in gruppi quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quanto grande o piccolo puoi realizzare i tuoi materiali? • Pensa ai modi per esprimere e mostrare ai tuoi amici la trasformazione più grande o più piccola di un oggetto? <p>Si potrebbe stimolare il pensiero degli studenti incoraggiandoli a utilizzare materiali diversi e fornendo istruzioni come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fino a che punto puoi espandere i tuoi elastici attraverso l'uso di geoboard? • Conta il numero più grande o più piccolo di perni che ogni elastico può coprire nella tua geoboard, confrontando il più grande e più piccolo in quello spazio. • Parla con gli studenti dell'uso di un righello per misurare le dimensioni della loro pasta da gioco. 		<p>Fasce elastiche (in diverse dimensioni e colori)</p> <p>Geoboards Matite, marcatori, gomme, Fogli di carta A4, Righello, Corde.</p>
<p>Attività 2. Infinito</p>		
<p>Step 1. In base al compito precedente sulle dimensioni, puoi estendere l'immaginazione dei bambini a pensare al concetto di infinito. Puoi chiedere loro di pensare ai compiti che hanno svolto nell'attività 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ad esempio, come si può chiamare qualcosa che scende a qualcosa che è molto, molto piccolo o fino a qualcosa che è molto, molto grande o molto lontano? Hai una parola per questo? • Potresti chiedere ai bambini di pensare ad altri modi di considerare l'infinito (ad esempio granelli di sabbia, stelle nel cielo). 	<p>10 min</p>	
<p>Step 2. In una cerchia, leggi la sezione basata sul Capitolo 2 <i>Come Alice è cresciuta in altezza</i> (dal libro "Nursery Alice" -vedi nota iii) e chiedi ai bambini di esprimere ciò che pensano o di disegnare ciò che li ha colpiti.</p>	<p>15 min</p>	<p>Citazione dal capitolo 2. Come Alice è cresciuta molto ("Nursery Alice")</p> <p><i>carte, pastelli</i></p>
<p>Step 2. Quindi, passa a discutere con i bambini:</p>	<p>10 min</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Qual è stato il problema che Alice deve affrontare? • Cosa pensi che Alice abbia deciso di fare? • Lo bevi, se tu fossi al suo posto? • Quali pensieri ti vengono in mente? 		
<p>Step 3. Continua con la parte della storia in cui Alice ha assaggiato la bevanda e ha iniziato a ridursi fino a quando non è riuscita a passare attraverso la porta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alice ha dimenticato qualcosa? (La chiave della porta è stata lasciata al tavolo! Ora, la porta è chiusa a chiave e Alice non può entrare.) • Riesci a trovare altri modi per far passare Alice dalla porta chiusa? <p>Potresti incoraggiare il pensiero dei bambini a trovare soluzioni al problema e infrangere le regole. Possono parlare o disegnare i loro pensieri.</p>	15 min	Modelli con chiave o porta carte, pastelli, matite, materiali per i bambini per creare modelli
<p>Step 4. Nel capitolo 2, Alice si chiede se può ridursi per sempre, diventando sempre più piccola o se alla fine raggiungerà il punto del nulla. Esplora i pensieri di Alice con i bambini, introducendo l'idea di diventare più piccoli, diventando più grandi fino a quando non potresti arrivare al concetto di infinito. Incoraggia il loro modo di pensare e risolvere i problemi con domande come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quanto deve essere piccola Alice per entrare sotto la porta e uscire nel bellissimo giardino con bellissimi fiori e fontane fresche? • Puoi dirmi o mostrarmi quanto devi ridurre? • Se Alice avesse l'ultima goccia di quella bevanda magica, potrebbe continuare a ridursi per sempre o si fermerà? 	10 min	Righello, Elastici, Plastilina, Corde.
<p>Attività 3: Giocare con le probabilità</p>		
<p>Step 1. Regole della regina. Leggi il capitolo 8: Il campo da croquet della regina (Alice nel Paese delle Meraviglie) e parla con i bambini delle regole della regina e dei suoi rapporti con gli altri.</p> <p>La regina, una figura difficile da accontentare, introduce la sua frase distintiva "Via con la testa!" che lei pronuncia alla minima</p>	25 min	Parti della storia con immagini in modo che i bambini riflettano e discutano Documento per annotare le regole

<p>provocazione. Come possiamo vedere, la Regina di cuori detiene la più potente posizione politica nel libro e persino suo marito, il re, la teme e non condivide le sue opinioni o contraddice le sue. Inoltre, i giardinieri di carte da gioco sono sottomessi alla regina e temono di essere puniti dopo l'errore con le rose.</p> <p>Ma, in questo capitolo, vediamo come Alice disobbedisca alle regole della Regina e rimanga impavida e fiduciosa di fronte a lei, sostenendo le sue opinioni. Leggi con i bambini le tre citazioni (vedi nota iv) di questo capitolo, formando una nuova base per la discussione con gli studenti. Puoi chiedere loro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come reagisce la Regina all'essere contraddetta? • Come reagisce Alice alla regina? Lei cosa dice <p>Cosa faresti se tu fossi Alice?</p>		<p>Carta, matite e pastelli per disegnare, disegnare o scrivere sui bambini.</p>
<p>Step 2. Il seme rosso Estendendo la storia della Regina di Hearts e dell'"errore" dei giardinieri con il roseto, puoi giocare a un gioco di matematica sulla "probabilità" con i bambini. Puoi leggere una storia (vedi nota v) come stimolo per quell'attività.</p>	<p>15 min</p>	<p>Potrebbe essere necessario creare alcuni modelli in modo da ravvivare la storia.</p>
<p>Step 3. È tutta una questione di fortuna? Incoraggia gli studenti ad aiutare Alice a trovare i semi rossi giocando uno alla volta. L'obiettivo è trovare il seme rosso in ogni fase del gioco.</p> <p>1° gioco (livello molto semplice): In una scatola ci sono 3 semi rossi. Chiedi ai bambini di chiudere gli occhi...</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Ora chiudi gli occhi e tira fuori un seme dalla scatola. Di che colore può essere il seme?" • "È certo che il seme sarà rosso? Perché l'hai pensato?" • "Potrebbe essere un altro colore? Perché lo pensi?" <p>Parla con i bambini di questo caso: poiché tutti e 3 i semi sono rossi, la probabilità di ottenere un seme rosso è 3 su 3. Quindi, la probabilità è del</p>	<p>40 min</p>	<p>2 scatole trasparenti o nere, 3 semi rossi (palline di carta rosse), 2 semi bianchi (palline di carta bianca)</p>



Generi Alla Pari a Scuola

<p>100%. Ciò significa che disegneremo sempre un seme rosso e non c'è rischio di perdere o sperare di guadagnare?</p> <p>2 ° gioco: In una scatola abbiamo tre semi (2 rossi e 1 bianco) e chiediamo nuovamente ai bambini di chiudere gli occhi.</p> <ul style="list-style-type: none">• "Ora, chiudi gli occhi e tira fuori un seme. Pensi che sia più facile ottenere un seme rosso o bianco? Come ci hai pensato?" <p>Discutere con i bambini. Qual è ora la nostra probabilità di ottenere semi rossi? Si rendono conto che ora la probabilità si riduce?</p> <p>3 ° gioco: In una scatola ci sono 1 seme bianco e 2 semi rossi. In un'altra scatola trasparente c'è 1 seme bianco e 1 seme rosso. Puoi chiedere ai bambini:</p> <ul style="list-style-type: none">• "Vuoi estrarre un seme rosso. Quale scatola sceglieresti per ottenere il seme rosso più facilmente? Come hai fatto a risolverlo?" <p>E ora, cosa sta succedendo alla probabilità? Sta diventando sempre più grande?</p> <p>4 ° gioco: Potresti estendere il gioco in una situazione completamente diversa (simile al gioco d'azzardo). In una scatola ci sono 3 semi bianchi. Chiedi ai bambini di disegnare un rosso. Che cosa sta succedendo? Puoi discutere del gioco con loro e chiedere di pensare a chi fa questo genere di cose? Puoi continuare a giocare lasciando che i bambini creino i loro problemi di probabilità, usando, come desiderano, altri colori o materiali.</p>		
<p>Espandere l'apprendimento sulle questioni di genere</p>		
<ul style="list-style-type: none">• Discuti con i bambini su come Alice si relaziona con la regina. Potrebbero esprimere le loro	40 min	Carte, pastelli e altro materiale per i bambini per



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union





Generi Alla Pari a Scuola

opinioni su questi due personaggi femminili nella storia? • Chiedi ai bambini di pensare a come Alice ha risolto i problemi che ha dovuto affrontare. Cosa imparano da lei?		disegnare, disegnare o scrivere pensieri, idee o emozioni.
--	--	--

c. Riflessione / Valutazione

Decidi con i bambini di recitare in una scena o di scrivere una sceneggiatura basata sul romanzo di Alice nel paese delle meraviglie. Possono modificare la trama o aggiungere nuovi eroi ed eroine che sfidano la fine della storia. Puoi anche far conoscere ai bambini e recitare la loro scena preferita del romanzo, basata sulle tecniche e sugli obiettivi del "teatro degli oppressi". Puoi trovare maggiori informazioni qui:

<https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>

d. Attività di follow-up suggerite

Gioca al gioco delle possibilità con altri bambini nella tua scuola e crea con loro molti altri giochi di matematica stimolanti.

NOTE:

Nota i: *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*

Lewis, C. (1865). *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*. Macmillan and Co. London. Distribuzione online gratuita di Book Virtual Corporation (2000), in inglese: https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf

Nota ii: *The Nursery Alice*

Lewis, C. (1889). *Nursery Alice*. Macmillan and Co. London. Distribuzione online gratuita del Progetto Gutenberg (2017), in EN: <https://www.gutenberg.org/files/55040/55040-h/55040-h.htm>

Nota iii: "Paradossi", basato sul "Capitolo 2. Come Alice è cresciuta" IN Lewis, C. (1889). *Nursery Alice*. Macmillan and Co. London. Distribuzione online gratuita del Progetto Gutenberg (2017), in EN: <https://www.gutenberg.org/files/55040/55040-h/55040-h.htm> (p.5).

Molte cose paradossali accadono in Alice nel Paese delle Meraviglie. Dopo che Alice si era precipitata nella tana del coniglio e aveva fatto molta strada sottoterra, all'improvviso, si ritrovò in una grande sala, con porte tutt'intorno. Ma tutte le porte erano chiuse: così, vedi, la povera Alice non poteva uscire dalla sala: e questo la rendeva molto triste. Tuttavia, dopo un po', è arrivata a un tavolino, tutto in vetro, con tre gambe (ci sono due gambe nella foto e



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union





Generi Alla Pari a Scuola

solo l'inizio dell'altra gamba, vedi?), E su il tavolo era una piccola chiave: andò in giro per il corridoio e cercò di aprire una delle porte.

Povera Alice! La chiave non avrebbe sbloccato nessuna delle porte. Ma alla fine si imbatté in una piccola porticina: e oh, quanto era contenta, quando trovò che la chiave le si sarebbe adattata! Quindi, aprì la minuscola porta, si chinò e guardò attraverso di essa, e cosa pensi di aver visto? Oh, un giardino così bello! E ha fatto così tanto tempo per entrarci! Ma la porta era troppo piccola. Non riuscì a spremersi, non più di quanto potessi spingerti in un buco di topo! Così, la povera piccola Alice chiuse la porta e prese di nuovo la chiave sul tavolo: e questa volta trovò una cosa completamente nuova su di esso (ora guarda di nuovo la foto), e cosa pensi che fosse? Era una bottiglietta, con un'etichetta legata, con le parole "BEVIMI" sull'etichetta. ()

Nota iv: le 3 citazioni da "*Capitolo 8: Il campo da croquet della regina*" in C. Lewis (1865). *Le avventure di alice nel paese delle meraviglie*. Macmillan and Co. London.

Distribuzione gratuita di Book Virtual Corporation (2000), in inglese:

https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf (p. 112-129)

Citazione 1. (ibid. p.116-118)

-E chi sono questi? disse la regina, indicando i tre giardinieri che giacevano a terra il roseto; poiché vedi, mentre giacevano distesi sul viso e lo schema sulla schiena era lo stesso del resto del branco, non riusciva a capire se fossero giardinieri, soldati, cortigiani o tre dei suoi figli.

-Come dovrei saperlo? disse Alice, sorpresa dal suo stesso coraggio.

-Non sono affari miei. La regina divenne cremisi di rabbia e, dopo averla fissata per un momento come una bestia selvaggia, iniziò a urlare,

-Giù la testa! giù”

-Senza senso! disse Alice, molto forte e deciso, e la regina rimase in silenzio. Il re le posò una mano sul braccio e disse timidamente.

-Considerate, mia cara: è solo una bambina!

La regina si allontanò rabbiosamente da lui e disse al Fante:

- Rovesciali!

Il Fante lo fece, con molta attenzione, con un piede.

-In piedi! disse la Regina con voce acuta e forte, e i tre giardinieri balzarono immediatamente in piedi, e iniziarono a inchinarsi al Re, alla Regina, ai bambini reali e a tutti gli altri.

-Lascialo! urlò la regina, "Mi fai venire le vertigini".



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union





Generi Alla Pari a Scuola

Citazione 2. (ibid. p.118-119)

(...) E poi, girandosi verso il roseto, proseguì,

-Cosa hai fatto qui?

- Possa piacere a tua maestà, disse Due, con tono molto umile, scendendo su un ginocchio mentre parlava - stavamo provando—

-Vedo! disse la regina, che era stata cattiva mentre esaminava le rose.

- Fuori di testa! e la processione proseguì, tre dei soldati rimasero indietro per giustiziare gli sfortunati giardinieri, che corsero da Alice per protezione.

Citazione 3. (ibid. p.119)

- "Non sarai decapitato!" disse Alice, e le mise in un grande vaso di fiori che si trovava vicino. I tre soldati vagarono per circa un minuto o due, cercandoli, e poi si allontanarono silenziosamente dopo gli altri.

-Sono fuori di testa? urlò la regina.

-Le loro teste se ne sono andate, se piace a tua Maestà! i soldati gridarono in risposta.

-Giusto! urlò la regina.

Nota v: collegamento attraverso

Alice lascia la festa ed entra nel giardino, dove incontra tre carte da gioco viventi che dipingono le rose bianche su un albero di rose rosse, perché la regina di cuori odia le rose bianche. Alice pensò che fosse una cosa molto curiosa, e si avvicinò per guardarli e chiedere loro: "Me lo diresti per favore", disse Alice, "perché dipingi quelle rose?"

Le carte da gioco non dicevano nulla, ma dopo un po' uno di loro guardò Alice e rispose: "Perché, vedi, signorina, questo qui dovrebbe essere un albero di rose rosse, e noi ne abbiamo inserito uno bianco per errore, e se la regina lo scoprisse, dovremmo avere tutti la testa taglia, sai ... "Le altre due carte da gioco le gridavano disperatamente: NON ERA UN ERRORE, ERA UNA QUESTIONE DI FORTUNA.

"Che cosa vuoi dire con quello?", Disse Alice.

Quando le carte da gioco incontrano il "fiorista reale" del giardino della Regina e gli chiede semi di rose rosse, il fiorista li invita a giocare. Ha promesso di dare i semi rossi che volevano, se e solo se potevano trovarli nelle sue scatole fortunate.

Quindi Alice ha voluto giocare con "fortuna" e aiutare a giocare a carte! Ah ... Sappiamo benissimo quanto le piace correre rischi e testare le sue abilità senza paura di sbagliare!



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union





Generi **Alla Pari** a **Scuola**

Quindi, ha trovato il fiorista reale, pronto a giocare e riportare il seme di rosa rossa sulle carte da gioco.



With the support of
the Erasmus+ programme
of the European Union



OXFAM
Italia