

Matematica

Nella prima parte, utilizziamo il calendario come contesto significativo per affrontare problemi.

Costruiamo, poi, il delicato concetto di decina utilizzando materiali diversi. Ancora una volta, le storie e i giochi rappresentano una preziosa occasione didattica per acquisire concetti spaziali.

Nella seconda parte, consolidiamo il concetto di addizione, proponendo problemi che partono da testi scritti, fumetti e immagini. Il percorso prosegue con l'osservazione e lo studio del cubo, da smontare e rimontare, e si chiude con un'attività sulla probabilità.

PER SAPERNE DI PIÙ

- Arrigo, G., Maurizi, L., Minazzi, T., Ramone, V. (2011). *Combinatoria. Statistica. Probabilità*. Bologna: Pitagora Editrice.
- Cottino, L., Gualandi, C., Nobis, C., Ponti, A., Ricci, M., Sbaragli, S., Zola, L., (2011). *Geometria*. Bologna: Pitagora Editrice.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione se stesso con gli oggetti scelti come punto di riferimento;
- riconosce, denomina, descrive figure geometriche;
- risolve problemi e descrive il procedimento seguito;
- riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza;
- riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici;
- si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.

RACCORDI

- ITALIANO • STORIA • ARTE E IMMAGINE
- GEOGRAFIA

Dicembre 2017



Problemi, valore posizionale e indicatori spaziali

[CONTEGGI] [PROBLEMI] [RAPPRESENTAZIONI] [ADDIZIONI] [CALCOLI MENTALI]

NUMERI

Obiettivi

- Indicare il maggiore e il minore fra due o più numeri.
- Eseguire addizioni e sottrazioni usando oggetti e rappresentazioni.

PROBLEMI SUL CALENDARIO

■ Presentiamo alcune situazioni problematiche che i bambini possono risolvere utilizzando la tabella-calendario di dicembre affissa alla parete.

1. Laura è andata a visitare il museo delle scienze il giorno 4 dicembre, cinque giorni prima del suo compleanno. Quand'è il suo compleanno?

2. Oggi è il 12 dicembre. Luca conta i giorni che mancano per arrivare a Natale. Quanti giorni mancano?

3. Il 9 dicembre la maestra di Giorgia ha portato una piantina in classe. I bambini la innaffiano a giorni alterni, a partire dal 9 dicembre fino al 21 compreso. Quante volte i bambini innaffiano la piantina?

4. Lorenzo è nato sette giorni prima del 23 dicembre. In quale giorno è nato?

■ Mettiamo a disposizione dei fogli di carta quadrettata e chiediamo ai bambini di risolvere i problemi presentati a coppie, utilizzando strategie e rappresentazioni spontanee.

■ Ascoltiamo le conversazioni che i bambini fanno in coppia e osserviamo i loro gesti. Interveniamo aiutando i bambini quando lo chiedono, per esempio per discutere con loro sul significato di alcuni termini: alterni, settimana... Invitiamo quindi gli alunni a esporre i loro ragionamenti.

■ Riprendiamo e ripresentiamo alla classe i procedimenti risolutivi adottati dalle coppie. In questo modo i bambini, oltre a mettere in gioco la componente strategica e comunicativa dell'apprendimento matematico, strutturano segni e simboli personali (freccie e numeri, per esempio) propedeutici all'acquisizione del linguaggio matematico vero e proprio.

■ Presentiamo altri problemi:

5. Oggi è il 13 dicembre. Una settimana fa Lucrezia è andata a fare spese con la nonna. Che giorno era?

6. Giorgio e Piera sono nati entrambi nel mese di dicembre, ma hanno 5 giorni di differenza. In quale giorno potrebbero essere nati? Trova alcune possibili soluzioni, tenendo presente che sono nati entrambi tra il 10 e il 20 dicembre.

7. Oggi è il ... (invitiamo i bambini a guardare sul calendario che giorno è). Fra 3 giorni inizieremo a fare le prove della recita di Natale. Che giorno sarà? Come sei arrivato al risultato?

Il bambino impegnato nella risoluzione potrà spiegare: "Tengo a mente il giorno di oggi (lunedì, per esempio), vado avanti di tre giorni e arrivo a giovedì"; oppure: "Oggi è il 2 dicembre, aggiungo un giorno e arrivo al 3 dicembre, ne aggiungo un altro e arrivo al 4 dicembre, poi aggiungo il terzo giorno e arrivo al 5 dicembre, che è il giorno in cui iniziamo le prove della recita".

■ Accettiamo le strategie utilizzate dai bambini e osserviamo come queste si modificano: come dall'uso delle mani si passi gradualmente a una regola mentale e poi alla rappresentazione scritta.

Inventiamo problemi che vedano protagonisti i bambini della classe e nei quali riusciamo a utilizzare fatti ed eventi effettivamente vissuti o da vivere. In questo modo, i problemi acquistano un significato speciale che motiva estremamente i bambini a svolgere questo tipo di attività risolutiva.

NUMERI

Obiettivi

- Raggruppare per 10 nell'ambito del sistema posizionale decimale delle cifre.
- Scoprire diversi modi di rappresentare lo stesso numero.

LA DECINA

■ Partiamo da un gioco. In palestra, battiamo su un tamburello e chiediamo ai bambini di camminare liberamente facendo corrispondere un passo a ogni colpo. Quando battiamo due colpi consecutivi sul tamburello, i bambini devono disporsi a gruppi di 10 formando un girotondo. Se i bambini sono meno di 10 non possono fare il girotondo; se i bambini sono più di 10, ma meno di 20, possono fare un solo girotondo e gli altri bambini restano staccati. Con 20 o più bambini si possono fare almeno due girotondi.

■ Alla fine del gioco, chiediamo ai bambini:

- Quanti gruppi siete riusciti a formare?
- Quanti bambini ci sono in ogni gruppo?
- Quanti bambini sono rimasti fuori dai gruppi?

Invitiamo i bambini a rappresentare l'esperienza sul quaderno.

■ In aggiunta o in alternativa al gioco in palestra, possiamo consegnare ai bambini, divisi in coppie, un bel numero di oggetti (automobiline, caramelle, palline di gomma, chicchi di riso...) e chiedere di raggrupparli per 10 e di metterli in dei contenitori. Ogni contenitore con 10 oggetti rappresenta una decina.

■ Raccontiamo la storia di Maga Decina. *C'era una volta una maga di nome Decina. La maga aveva un dono: ogni volta che toccava un oggetto, improvvisamente al suo posto comparivano 10 oggetti. Toccava un fiore e compariva un mazzetto di 10 fiori; toccava una mela e compariva un sacchetto di 10 mele; toccava un libro e compariva uno scaffale con 10 libri; toccava una matita e compariva un gruppo di 10 matite unite da un elastico.*



Invitiamo i bambini a immaginare altre possibili magie di Maga Decina e a rappresentarle sul quaderno.

■ Riflettiamo con i bambini: in ogni decina, gli oggetti sono 10, mentre il gruppo da 10 è uno solo. In una decina di fiori, i fiori sono 10, ma il gruppo di fiori è uno solo; in una decina di bambole, le bambole sono 10, il gruppo da 10 è uno solo.

IL CAMBIO ALLA DECINA

■ Consegniamo quotidianamente a ciascun bambino un punto omaggio (che può essere un quadratino plastificato da un centimetro di lato oppure il facsimile di una moneta da 1 euro). Raccomandiamo ai bambini di conservare i punti in una scatolina. Quando arrivano a 10 punti effettuiamo il cambio: il bambino ci dà i dieci quadratini o le dieci monete e riceve in cambio una striscia rettangolare lunga 10 quadratini o una banconota da 10 euro.

■ Rappresentiamo il cambio in una tabella come le seguenti:

DECINE	UNITÀ
↓	↓
1	0
una decina	0 unità
dieci	

DECINE	UNITÀ
↓	↓
1	0
una decina	0 unità
dieci	

■ Descriviamo la tabella: quando i quadratini (oppure le monete) diventano 10, li raggruppiamo e li cambiamo con una striscia rettangolare lunga quanto 10 quadratini da un centimetro oppure con una banconota da 10 euro, passando alla co-

lonna di sinistra. Si leggerà in tabella un numero con due cifre: 10 (si legge dieci), che significa 1 striscia lunga dieci e 0 quadratini, oppure 1 banconota da dieci euro e 0 monete da un euro.

■ Appendiamo un grande foglio di carta alla lavagna oppure su una parete. Invitiamo i bambini a creare dei fiori di carta pressappoco della stessa grandezza. Incolliamo un fiore alla volta sul foglio e ogni volta scriviamo in basso a destra il numero di fiori (1, 2, 3, 4...) fino ad arrivare a 9.

■ Quando i fiori arrivano a 10, li raggruppiamo disegnando con un pennarello una ghirlanda. Chiediamo ai bambini:

- Quante sono le ghirlande di fiori? (risposta: 1).
- Quanti fiori sono rimasti fuori della ghirlanda? (risposta: 0).

La rappresentazione simbolica delle due risposte è 10.



LE RAPPRESENTAZIONI DELLA DECINA

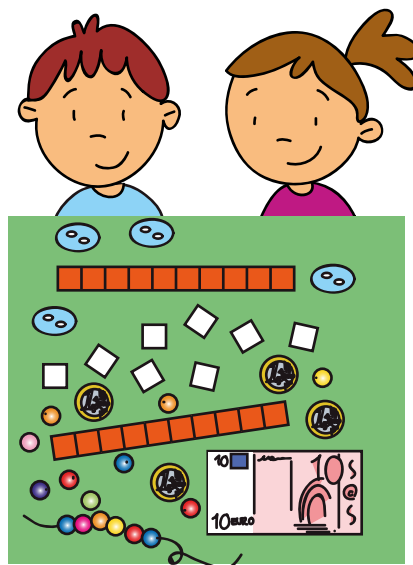
■ Per costruire un oggetto matematico è bene utilizzare tanti registri rappresentativi diversi e, nell'ambito di ogni registro, diverse rappresentazioni. Lavoriamo in questo senso anche per la costruzione dell'oggetto decina.

■ Predisponiamo sulla cattedra o su un tavolo alla portata dei bambini diversi materiali: i lunghi e i corti dei BAM (Blocchi Aritmetici Multibase), i regoli in colore di

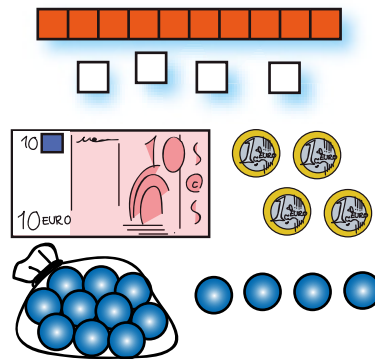
Gattegno-Cuisenaire, quadratini da un centimetro di lato in carta o cartoncino (plastificati o non), strisce rettangolari lunghe quanto dieci quadratini.

Mettiamo a disposizione anche dei fascimile di banconote da 10 euro e di monete da un euro, scatole di perline da infilare in fili di plastica, bustine con etichette, bottoni o altro materiale di recupero.

Per il momento evitiamo di utilizzare l'abaco, perché obbligherebbe alcuni bambini a un'astrazione precoce.



■ Chiamiamo a turno coppie di alunni, chiedendo di formare una certa quantità (per esempio 9, 14, 17...) scegliendo i materiali che preferiscono. Intanto, gli altri alunni della classe rappresentano le stesse quantità sul loro quaderno. Alla fine del lavoro, invitiamo i bambini a condividere il loro lavoro: i bambini mostrano ai compagni le proprie rappresentazioni e le mettono a confronto con quelle fatte dagli altri sui loro quaderni.



FOURTEEN
QUATTORDICI

■ Distribuiamo ai bambini la **scheda 1**.

SPAZIO E FIGURE

Obiettivi

- Indicare la propria posizione, utilizzando i binomi locativi sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra in rapporto a se stessi e ad altri.
- Dare indicazioni a un compagno per far posizionare un oggetto.
- Posizionare oggetti in uno spazio vissuto oppure in uno spazio creato sulla base di indicazioni date.

LO SPAZIO, LE STORIE, IL QUOTIDIANO

■ Presentiamo ai bambini i seguenti racconti:

1. *Pippo ha festeggiato il suo compleanno e il suo nipotino gli ha regalato un grazioso canarino che ha chiamato Foffo. I primi giorni Foffo se ne sta sempre al sicuro dentro la gabbia, ma poi Pippo gli insegna a uscire dalla gabbia e a volare libero nella stanza. Durante i suoi voli, Foffo ama posarsi a volte in alto, sopra la cornice di un quadro, altre volte in basso, sul pavimento, dove si poggia su un morbido tappeto.*

2. *Il gatto Pelotto, un grazioso animale dal pelo grigio, vive con la sua padroncina Stella. Appena può, si va ad accomodare sopra il divano rosso del salotto, perché è morbido e comodo. Ma Stella lo sgrida e allora Pelotto si va a rifugiare, tutto mortificato, sotto il tavolo della sala da pranzo.*

3. *La zia Tania, che è una pittrice, regala un grande quadro ai suoi nipoti gemelli Rita e Fabio. Al centro c'è una fontana. A destra della fontana ha dipinto una famiglia di gattini; a sinistra della fontana una famiglia di orsetti.*

■ Leggiamo più volte ciascun racconto ai bambini e chiediamo di raccontarli, drammatizzarli ed eventualmente illustrarli.

Riflettiamo con i bambini sul significato degli indicatori spaziali presenti.

E ADESSO GIOCHIAMO!

■ In palestra, organizziamo il gioco dei conigli. Procuriamoci tanti cerchi quanti sono gli alunni (in alternativa, tagliamo altrettanti fogli di carta da pacchi in rettangoli di misura 35 x 25 centimetri). Invitiamo i bambini a fingere di essere dei coniglietti e a considerare i cerchi o i rettangoli di carta come le loro tane.

■ Inizialmente fingiamoci anche noi dei conigli e invitiamo i bambini posizionati di fronte a noi a eseguire i nostri ordini:

- Attenzione, c'è il lupo! Correte dentro la tana.
- Adesso il lupo non c'è! Possiamo tornare fuori.
- Ecco che adesso il lupo sta tornando da sinistra; spostiamo tutte le tane a destra!
- Uscite dalla vostra tana!
- Entrate nella tana!
- Sistemate la tana a destra dei vostri piedi!
- Mettete la tana dietro di voi!
- Tenete il cerchio in alto/in basso!

■ Cerchiamo di utilizzare spesso, nell'interazione quotidiana con i bambini, i termini che indicano le posizioni.

Per esempio:

- Luca, metti il gioco dentro la scatola"; "Stefano, tira fuori dal contenitore le costruzioni;
- Sara, mettiti alla destra di Lucilla e alla sinistra di Stefano;
- Marina, lancia in alto la pallina rossa e poi porta le mani in basso verso il pavimento;

- Stella, guarda davanti a te e porta le braccia dietro il corpo;
- Bambini, dividete il foglio in due parti più o meno uguali, poi disegnate sulla parte destra una bambola, un pallone e un fiore;

- Disegnate sulla parte sinistra del foglio tre caramelle e due stelline.

■ Consegniamo e facciamo svolgere ai bambini la **scheda 2**.

COME & PERCHÉ

Il corpo e lo spazio

Quello di organizzazione e strutturazione dello spazio è un processo spontaneo che i bambini costruiscono fin dai primi anni di vita attraverso esperienze motorie e percettive.

Dunque, non utilizziamo delle schede per far costruire ai bambini i concetti spaziali: puntiamo, invece, sull'acquisizione e sul consolidamento dell'uso appropriato del linguaggio.

Proponiamo ai bambini tante attività propedeutiche che prendano in considerazione le seguenti rappresentazioni spaziali: sopra/sotto; in alto /in basso; dentro/fuori; davanti/dietro; destra/sinistra; più lontano/più vicino, così come mostrato nella sezione "Lo spazio, le storie, il quotidiano".

Gennaio 2018

Addizioni, solidi e probabilità

ADDIZIONI

CUBO

CALCOLI MENTALI

STRATEGIE

RAPPRESENTAZIONI

NUMERI

Obiettivo

- Eseguire addizioni usando oggetti o rappresentazioni.

PROBLEMI-ESERCIZIO E ADDIZIONI

■ Cominciamo facendo un'intervista ai bambini. Chiediamo:

- Che cosa vuol dire *aggiungere*, *addizionare*, *sommare*?
 - In quali casi della tua vita quotidiana vedi fare o senti parlare di addizioni?
- Facciamo emergere tutte le idee e sche-

matizziamole su un cartellone appeso al muro. Il cartellone sarà il nostro riferimento mentre svilupperemo il concetto.

■ Presentiamo ai bambini alcuni problemi-esercizio per aiutarli a consolidare il concetto di addizione.

1. La bambolina magica

Tu, piccola bambolina, per abbellire il tuo look indossi un vestitino che costa 5 euro e un paio di scarpine che costano 6 euro. Quanto paghi?

2. Oh, volpe furbetta...

Che cosa c'è nella tua giacchetta? Un

pelouche, 2 giochi, 6 carte degli animali e 4 piccoli dadi. Quanti oggetti, o volpe furbetta, hai nella tua giacchetta?

3. Collezioni

A me piace molto collezionare carte rare dei Pokémon. Avevo già 3 carte rare, poi ieri la mamma me ne ha regalate addirittura 6. Sono strafelice! Indovina quante ne ho adesso!

4. I problemi di Firfin

"Ciao, io sono Firfin e sono un appassionato di Matematica. Cari bambini, vi va di sceneggiare i miei problemi?"

Primo problema di Firfin

Compri al mercatino dell'usato una confezione di costruzioni a 5 euro, un robottino a 4 euro e una macchina telecomandata al prezzo di 3 euro. Quanto spendi in tutto?

Secondo problema di Firfin

Decidi di acquistare al mercatino di beneficenza alcune macchinine che costano 3 euro ciascuna. Le macchinine sono 3. Quanti euro consegna al venditore?

Terzo problema di Firfin

Completa tu questo problema e risolvi! Alla bancarella della solidarietà, compri e spendi Poi compri e spendi Infine compri e spendi Quanto paghi in tutto?

■ Per risolvere i problemi proposti, è molto utile avere a disposizione dei facsimili di banconote e monete di euro, in modo tale che i bambini possano usarli come aiuto, se non riescono a gestire la risoluzione con il calcolo a mente.

NUMERI**Obiettivo**

- Confrontare e ordinare numeri naturali sulla semiretta numerica di origine 0 orientata verso destra.

PROBLEMI CON LA STRISCIA DEI NUMERI

■ I bambini hanno già a disposizione delle strisce dei numeri con segnalino e dado con le quali possono giocare in coppia oppure individualmente.

Facciamo un esempio: il bambino A lancia il dado e ottiene 4; posiziona il proprio segnalino sul 4. Il bambino A rilancia il dado e ottiene 3: muove il segnalino dalla casella 4 di 3 caselle e arriva alla casella numero 7.

Gioca ora il bambino B. B lancia il dado e ottiene 5; si posiziona con il suo segnalino sul 5. Rilancia il dado e ottiene 1: parte dalla casella numero 5, avanza di una casella e arriva alla numero 6.

■ A questo punto facciamo un passo in avanti: invitiamo i due bambini a esprimere con un'operazione il percorso effettuato da ciascuno.

Il bambino A parte da 4, avanza di 3 caselle e arriva a 7:

$$4 \xrightarrow{+3} 7$$

$$4 + 3 = 7$$

Chiediamo poi di rappresentare il percorso di B.

$$5 \xrightarrow{+1} 6$$

$$5 + 1 = 6$$

■ Queste rappresentazioni non devono essere imposte dall'insegnante, ma devono essere costruite dai bambini stessi, attraverso una ricerca di segni e simboli che emergono in modo spontaneo e che gradualmente, grazie alla nostra mediazione, diventano sempre più vicini al linguaggio matematico.

■ Invitiamo i bambini a rappresentare con addizioni i loro percorsi sulla striscia dei numeri.

ADDIZIONI IN VARIETÀ

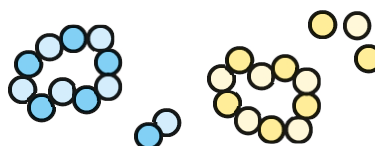
■ Presentiamo testi di vario tipo (storielle, fumetti, immagini) che evocano nei bambini l'uso dell'addizione come operazione risolutiva di un problema.

Per esempio:



Con quanti soldi i bambini comprano i fiori alla loro mamma?

Oppure:



Quante perle sono state usate per realizzare le due collanine. Come hai ragionato?

■ Consegniamo e facciamo svolgere ai bambini la **scheda 3**.

SPAZIO E FIGURE**Obiettivi**

- Costruire modelli di figure 3D con cannucce (scheletrati), cartoncino, pongo (modelli pieni) e indicare ogni volta le caratteristiche evidenziate dal modello.
- Riprodurre nello spazio una figura 3D rappresentata sul piano.

DAL SOLIDO AL PIANO

■ Abituamo i bambini, fin dalla prima, a passare dalle figure solide alle loro immagini piane e, viceversa, dalle immagini piane alle figure solide.

Importante e significativo è lo sforzo di figurarsi nella mente il solido di cui è dato uno sviluppo piano.

■ Prepariamo dei cubi di carta partendo dal loro sviluppo sul piano; chiudiamo i cubi con dello scotch di carta, avendo cura di lasciare una piccola apertura in cui poter infilare delle forbicine.

■ Dividiamo i bambini in gruppetti da tre e chiediamo di tagliare il minor numero di spigoli possibile per poter distendere il cubo sul piano.

Dopo aver tagliato lungo il primo spigolo, si solleva dapprima una faccia e si procede controllando ogni volta se si riesce a distendere il cubo.



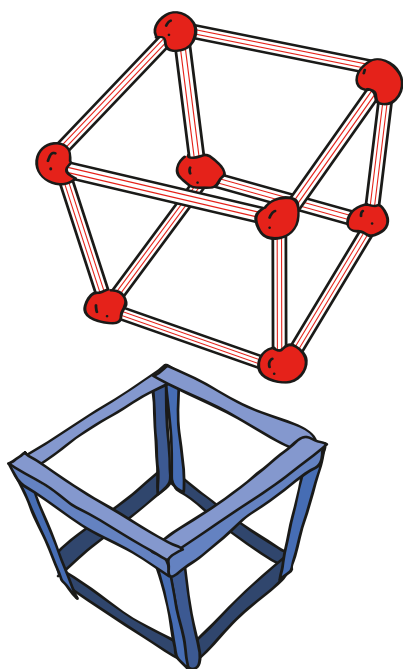
Grazie a questa attività, i bambini scoprono che gli sviluppi del cubo non sono tutti uguali, ma tutti ci permettono di ricostruire il cubo di cartone.

Alla fine possiamo chiedere ai bambini di ricomporre il cubo.

■ Facciamo notare ai bambini che, nel passaggio dallo spazio al piano, cambiano i nomi dei diversi elementi: nello sviluppo piano, lo spigolo del cubo diventa il lato di un quadrato, anche se il quadrato è una faccia del cubo.

PRIMO PIANO SUL CUBO

■ Costruiamo un modello di cubo in vari modi: a partire da uno sviluppo piano disegnato su un foglio, dando forma a un blocco di pongo, oppure realizzando scheletrati con pongo e cannucce o incolando cartoncini, con il nostro aiuto.



■ Mettiamo in evidenza le diverse rappresentazioni del cubo: la parola scritta, la parola orale, la rappresentazione concreta con materiali e tecniche diverse, la rappresentazione grafica del suo sviluppo.

■ Invitiamo i bambini a toccare sul proprio cubo gli elementi che noi tocchiamo sul nostro.

Diciamo:

- Tocca gli spigoli. Quanti sono?
- Tocca i vertici. Quanti sono?
- Tocca le facce. Quante sono?

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Obiettivo

- Riconoscere eventi possibili ed eventi impossibili in una situazione aleatoria come il lancio di un dado.

I PERSONAGGI DEI CARTONI

■ Prendiamo uno dei cubi in cartone che abbiamo costruito per l'attività precedente. Su ciascuna delle facce attacchiamo il disegno di uno dei personaggi dei cartoni animati più popolari tra i bambini.

Prima di lanciare il dado, chiediamo alla classe:

- Quali personaggi usciranno sicuramente?
- Quali è più probabile che escano?
- Quali è impossibile che escano?

■ Ascoltando le risposte dei bambini, ci rendiamo conto che esse sono ancora molto connotate affettivamente. Per esempio, qualcuno potrebbe rispondere che uscirà di più un certo personaggio perché ama particolarmente quel cartone animato. Alcuni bambini potrebbero azzardare altre ipotesi, per esempio: è più probabile che esca un animale; è impossibile che esca un lupo, perché tra le immagini non c'è...

IL SACCHETTO

■ Prepariamo un sacchetto che contenga 5 palline, alcune gialle, altre blu.

■ Chiamiamo un bambino e invitiamo a pescare a occhi chiusi tre palline dal sacchetto, una alla volta. Ogni volta, chiediamo di rimettere la pallina pescata nel sacchetto.

■ Chiediamo ai bambini:

- Che cosa c'è sicuramente nel sacchetto?
- Che cosa sicuramente non c'è nel sacchetto?
- Che cosa potrebbe esserci nel sacchetto, ma non sicuramente?

Chiamiamo i bambini a turno e, prima di farli pescare, invitiamoli a fare delle previsioni.

Nel corso del gioco si potrà arrivare a individuare ciò che c'è nel sacchetto.

■ Ripetiamo il gioco mettendo nel sacchetto altri oggetti, in numero maggiore o con un maggior numero di colori.

■ Consegniamo e facciamo svolgere ai bambini la **scheda 4**.

LA DIDATTICA CONTINUA SUL WEB

www.lavitascolastica.it > Didattica

Cerca risorse



→ **Strumenti** > I numeri da 0 a 10;
I numeri da 11 a 20; Unità e lunghezze;
Immagini di euro; Sviluppi di un cubo



L'ANGOLO DEI PROBLEMI

Il volo delle farfalle

Proponiamo un problema che pone i bambini di fronte a un testo sul quale devono necessariamente riflettere, per evitare di prendere i numeri a caso e far scattare l'uso dell'operazione.



Su una pianta del giardino di Lucrezia ci sono 8 farfalle. Ne arrivano altre 5, poi tutte si mettono a volare. Quante farfalle restano sull'albero?

In questo caso, il bambino potrebbe lasciarsi ingannare dalla parola chiave "restano" e sottrarre 5 da 8. Invece il risultato è 0, e risulta ovvio se il bambino legge con attenzione il testo del problema.

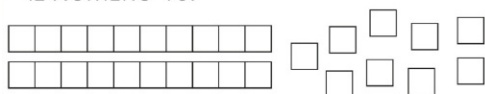


Scheda 1

NUMERI E RAPPRESENTAZIONI

- CERCHIA I PEZZI CHE FORMANO...

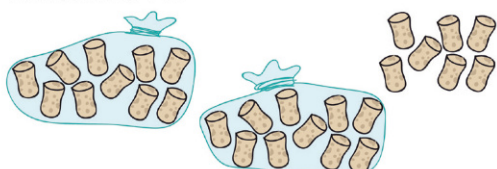
– IL NUMERO 16:



– IL NUMERO 19:



– IL NUMERO 14:



- RAPPRESENTA SUL QUADERNO I NUMERI 12, 20, 17 NEL MODO CHE PREFERISCI.

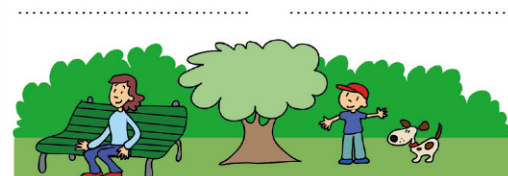
RAPPRESENTARE IN MODI DIVERSI I NUMERI CARDINALI.

Scheda 2

LO SPAZIO E I SUOI INDICATORI

- GUARDA I DISEGNI E RISPONDI.

– DOVE SI TROVA L'UCCELLINO FOFFO?



– CHE COSA C'È A DESTRA DELL'ALBERO?

– CHE COSA C'È A SINISTRA DELL'ALBERO?

- DISEGNA SUL QUADERNO UNA LIBRERIA. SULLO SCAFFALE PIÙ IN ALTO CI SONO TRE LIBRI, SULLO SCAFFALE PIÙ IN BASSO DUE PELOUCHE.

RICONOSCERE E LOCALIZZARE GLI INDICATORI SPAZIALI: DENTRO/FUORI; IN ALTO/IN BASSO; A DESTRA DI/A SINISTRA DI.

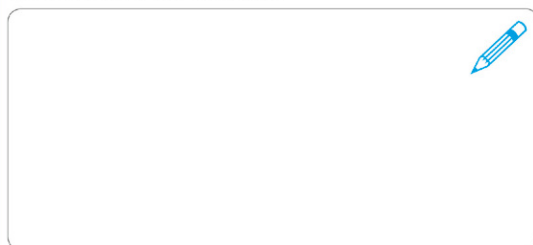
Scheda 3

IL PROBLEMA DI CAPPUCETTO

- LEGGI IL TESTO.

CAPPUCETTO ROSSO PERCORRE IL SENTIERO CHE LA PORTA A CASA DELLA NONNA. SI FERMA A GUARDARE I FIORI: 2 FIORI SONO GIALLI, 3 SONO AZZURRI, 4 SONO ROSSI. CAPPUCETTO VUOLE PORTARLI ALLA NONNA, POI PENSA: "È MEGLIO LASCIARE I FIORI DOVE SONO NATI, COSÌ POSSONO VIVERE. SE LI RACCOLGO, PRESTO MORIRANNO". ALLORA CAPPUCETTO DECIDE DI DISEGNARLI: PORTERÀ IL DISEGNO ALLA SUA NONNA!

- DISEGNA I FIORI DI CAPPUCETTO E CONTA QUANTI SONO.



RAPPRESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI NARRATIVI CON L'ADDIZIONE.

Scheda 4

CERTO, POSSIBILE, IMPOSSIBILE

- OSSERVA IL DISEGNO E POI RISPONDI.



- PIETRO PESCA UNA PALLINA ROSSA.
☐ CERTO ☐ POSSIBILE ☐ IMPOSSIBILE
- PIETRO PESCA UNA PALLINA BIANCA.
☐ CERTO ☐ POSSIBILE ☐ IMPOSSIBILE
- PIETRO PESCA UNA PALLINA.
☐ CERTO ☐ POSSIBILE ☐ IMPOSSIBILE

STABILIRE SE UN EVENTO È CERTO, POSSIBILE O IMPOSSIBILE.