



La matematica di Lago Blu

Alla scoperta dei numeri e dei problemi

a cura di **Sergio Vastarella**



«La matematica di Lago Blu: alla scoperta dei numeri e dei problemi»
Data: 4/10/2019

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Quanta matematica!

Lago Blu offre una ricchissima dotazione per l'insegnamento-apprendimento della matematica.

Classe	Pagine in totale	Pagine di testo per matematica	Pagine di esercizi per matematica
I	213	130	36
II	239	105	31
III	168+104	116	104/tutto esercizi doc

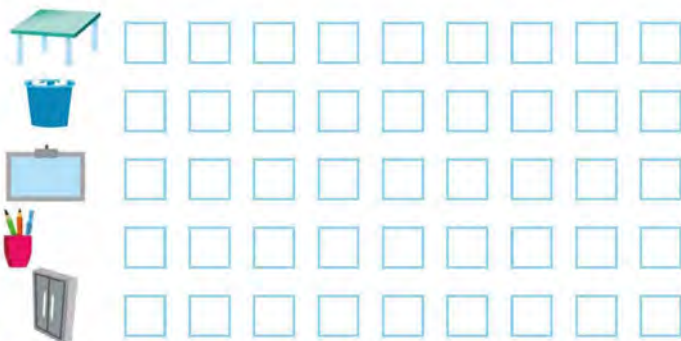


Prerequisiti... e non solo

PREREQUISITI

A SCUOLA!

- 1 OSSERVA IL DISEGNO E COLORA UN ☐ PER OGNI OGGETTO INDICATO.

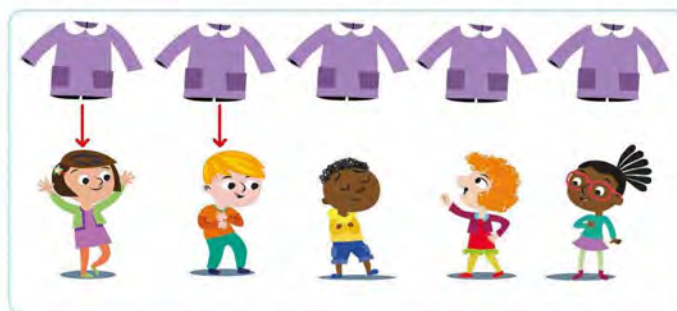


4

PREREQUISITI

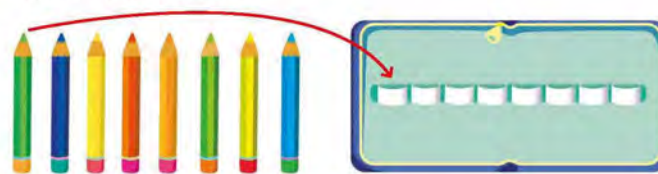
TANTI QUANTI

- 1 DAI UN  A TUTTI I BAMBINI. POI RISPONDI.



- ◇ C'È UN GREMBIULE PER OGNI BAMBINO? ☐ SÌ ☐ NO
CI SONO **TANTI** GREMBIULI **QUANTI** SONO I BAMBINI.

- 2 AIUTA MARCO A RIMETTERE NELL'ASTUCCIO TUTTI I PASTELLI.
POI RISPONDI E COMPLETA.



- ◇ C'È UNO SPAZIO PER OGNI PASTELLO?
NELL'ASTUCCIO CI SONO TANTI SPAZI ☐ SÌ ☐ NO
SONO I PASTELLI.

ESERCIZI → PAG. 171

Prerequisiti... e non solo

PREREQUISITI

PREREQUISITI

DI PIÙ, DI MENO

1 ATTACCA UNA  A OGNI . POI INDICA LA FRASE CORRETTA.



- ☐ LE GIACCHE SONO **DI PIÙ** DEI GANCI.
- ☐ LE GIACCHE SONO **DI MENO** DEI GANCI.

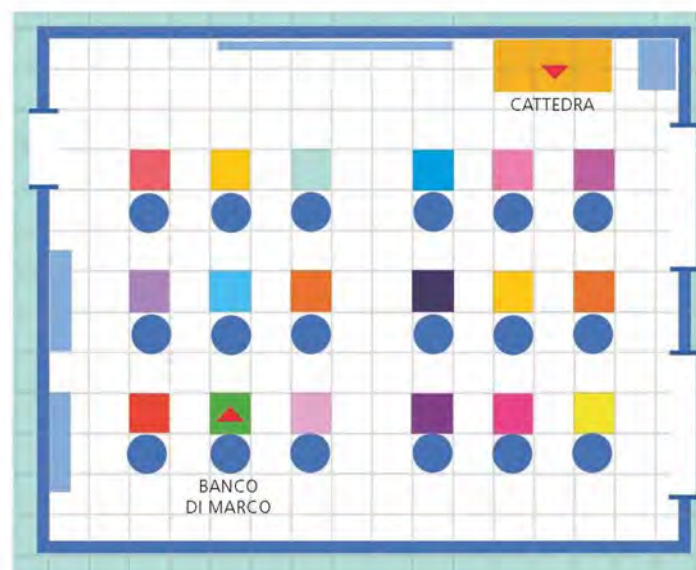
2 METTI UNA  A OGNI . POI INDICA LA FRASE CORRETTA.



- ☐ LE SEDIE SONO **DI PIÙ** DEI BANCHI.
- ☐ LE SEDIE SONO **DI MENO** DEI BANCHI.

LA STRADA PER LA CATTEDRA

1 DISEGNA ALMENO TRE PERCORSI DIVERSI CHE PUÒ FARE MARCO DAL SUO BANCO PER RAGGIUNGERE LA CATTEDRA.



2 CONFRONTA IL TUO LAVORO CON QUELLO DEI TUOI COMPAGNI.

AVETE TROVATO ALTRI PERCORSI POSSIBILI? ☐ SÌ ☐ NO

I numeri da 0 a 10

In classe I è molto importante avere materiale vario per lavorare sui **numeri da 0 a 9**: in Lago Blu a ciascun numero sono dedicate **quattro pagine**.



I numeri da 0 a 10

In queste sezioni c'è sempre un approccio «ludico» al numero, in cui ai bambini si chiede di osservare con attenzione le immagini proposte per individuare le quantità di oggetti nelle raffigurazioni.

La conoscenza del numero è sviluppata da un percorso esperienziale legato alle differenti rappresentazioni dei numeri e alle diverse quantità che dagli stessi vengono espresse.



IL NUMERO 0

CONTA LE DITA ALZATE.



0
ZERO

1 OSSERVA IL DISEGNO E CERCHIA:



HAI POTUTO FARLO? ☐ SÌ ☐ NO

PERCHÉ NEL DISEGNO CI SONO:

0



ZERO



0



AUDIO

Lago
BLU



Il numero 0

I NUMERI DA 0 A 9

IL NUMERO 0

2 SEGUI LE FRECCIE E RIPASSA IL NUMERO 0 CON IL DITO.



3 RIPASSA CON LA MATITA E SCRIVI IL NUMERO 0. ESEGUI GLI STESSI MOVIMENTI CHE HAI FATTO CON IL DITO. POI SCRIVI ZERO IN LETTERE.



4 IN OGNI RIQUADRO CI DEVONO SEMPRE ESSERE 0 CAPPELLI. DISEGNA QUELLI CHE MANCANO O CANCELLA QUELLI IN PIÙ CON UNA X.

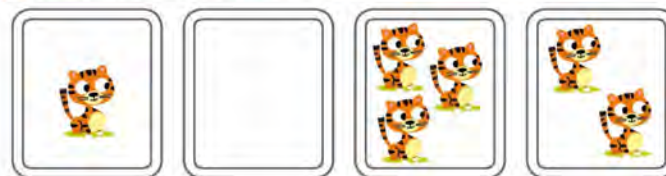


○ HAI DISEGNATO DEI CAPPELLI? ☐ SÌ ☐ NO PERCHÉ?
CONFRONTA IL TUO LAVORO CON QUELLO DEI COMPAGNI.

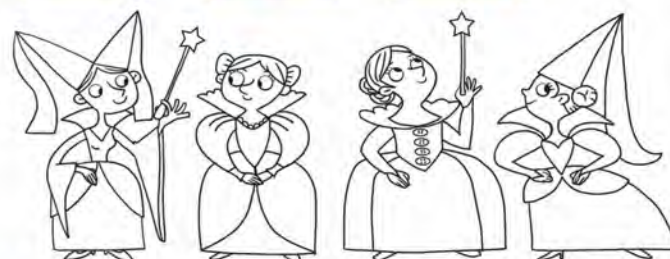
1 COLORA LA CARROZZA NUMERO 0.



2 COLORA LA CORNICE CON 0 GATTI.



3 COLORA SOLO LA FATA CHE HA:



Il numero 4

IL NUMERO 4

CONTA LE DITA E COLORA I PALLINI.

QUATTRO

1 OSSERVA IL DISEGNO E CERCHIA:

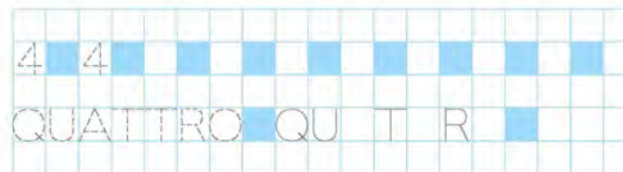
QUATTRO 4 QUATTRO

28

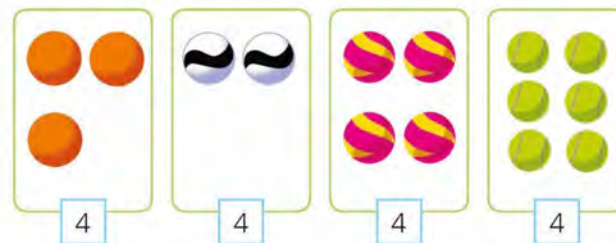
2 SEGUI LE FRECCIE E RIPASSA IL NUMERO 4 CON IL DITO.



3 RIPASSA CON LA MATITA E SCRIVI IL NUMERO 4. ESEGUI GLI STESSI MOVIMENTI CHE HAI FATTO CON IL DITO. POI SCRIVI QUATTRO IN LETTERE.



4 IN OGNI RIQUADRO CI DEVONO SEMPRE ESSERE 4 PALLE. DISEGNA QUELLE CHE MANCANO O CANCELLA QUELLE IN PIÙ CON UNA X.



Giochi

Il gioco, che a 6 anni è un potentissimo mezzo di apprendimento, accompagna i bambini nel viaggio alla scoperta dei numeri.

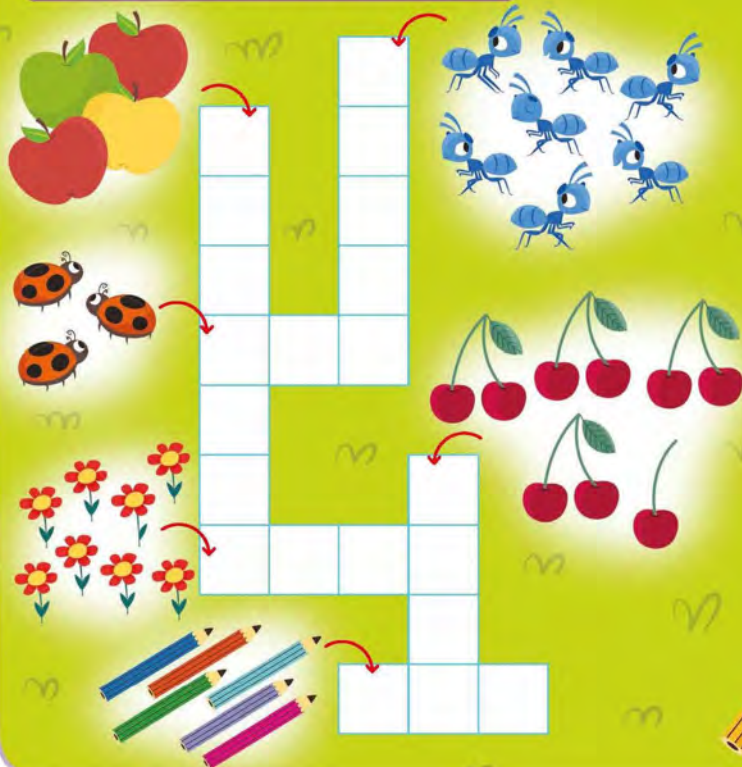
Vediamo alcuni esempi di giochi matematici di Lago Blu...



Giochi

IL CRUCIVERBA

CONTA GLI OGGETTI E SCRIVI IL NUMERO IN LETTERE.



52

CHE COSA APPARIRÀ?

star bene
a scuola

GIOCO



UNISCI I PUNTINI SEGUENDO L'ORDINE DEI NUMERI DA 0 A 9.



53



Giochi

GIOCO



GIOCHIAMO CON I NUMERI

PAOLA E LUCA GIOCANO AL GIOCO DELL'OCA CON UN DADO E DUE SEGNALINI. FANNO 5 LANCI CIASCUNO.

◆ Sulle caselle verdi si è fermato il segnalino di Paola.

◆ Sulle caselle gialle si è fermato il segnalino di Luca.

◆ Registra con le operazioni i movimenti di Paola e Luca.

Paola

$$\begin{array}{rcl} 0 + 3 & = & \\ 3 + & = & 6 \\ 6 + & = & \\ + & = & \\ + & = & \end{array}$$

Luca

$$\begin{array}{rcl} 0 + 4 & = & \\ + & = & \\ + & = & \\ + & = & 13 \\ + & = & \end{array}$$

Chi ha vinto?

Perché?

GIOCA ANCHE TU CON I COMPAGNI.
PRIMA DI INIZIARE, LEGGETE CON ATTENZIONE
CIÒ CHE È SCRITTO ALLE CASELLE 7, 10, 11, 15.
BUON DIVERTIMENTO!

star bene
a scuola



Ora so... e so fare

Queste proposte chiedono ai bambini di verificare le proprie conoscenze e abilità mettendole alla prova.

L'attivazione congiunta di conoscenze e abilità rappresenta il primo passo per strutturare competenze sempre più solide.

Le competenze e i compiti di realtà...



Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (CE, 2008)



Conoscenze Abilità Competenze

Questi termini sono stati precisati dall'organismo europeo all'interno della «Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente» (CE, 2008).



Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (CE, 2008)



Conoscenze

Le conoscenze sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento, un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio.

Nel contesto del 'Quadro europeo delle qualifiche' le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.



Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (CE, 2008)

Abilità

Indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare il proprio know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi.

Nel contesto del 'Quadro europeo delle qualifiche' le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).



Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (CE, 2008)



Competenze

Comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

Nel contesto del 'Quadro europeo delle qualifiche' le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.



Ora so... e so fare

ORA SO... E SO FARE

I NUMERI DA 0 A 9

1 CONTA E COLORA IL NUMERO GIUSTO. POI SCRIVILO IN LETTERE. SEGUI L'ESEMPIO.



6 9 5 8

OTTO



2 3 5 6



8 9 4 7



5 9 1 8



3 6 9 0

54

ORA SO... E SO FARE

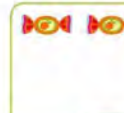
2 DISEGNA O CANCELLA CON UNA X PER AVERE SEMPRE 9.



9



9



9

3 OSSERVA IL DISEGNO, CONTA E RISPONDI.



	IN CIFRE	IN LETTERE
QUANTI SONO I BAMBINI IN TUTTO?		
QUANTI ZAINI SONO APPOGGIATI SULLA PANCHINA?		
QUANTE MELE CI SONO NEL SACCHETTO CHE NE CONTIENE DI PIÙ?		

◆ QUANTE SONO LE MELE IN TUTTO?

3

6

9

RICONOSCERE I NUMERI ENTRO IL 9. SAPER CONTARE DA 0 A 9.
LEGGERE E SCRIVERE I NUMERI IN CIFRE E IN LETTERE.

55



«La matematica di Lago Blu: alla scoperta dei numeri e dei problemi»

Data: 4/10/2019

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Ora so... e so fare



COMPITI DI REALTÀ

star bene
a scuola

LA MAGLIETTA DELLE VACANZE

I 20 alunni della seconda B hanno deciso di preparare una maglietta colorata con le impronte delle loro mani per portare in vacanza il ricordo dei compagni.



- ◆ Ogni maglietta bianca costa 5 euro. Quanto spendono gli alunni della seconda B per l'acquisto di tutte le magliette?

20 = euro

- ◆ Con 24 euro acquistano il colore che serve per realizzare tutte le impronte. Quanto spendono in tutto per realizzare le magliette?

..... + 24 = euro

- ◆ Hanno a disposizione queste banconote:



Sono euro

- ◆ Dopo aver pagato il necessario per le magliette, hanno ancora i soldi per acquistare, per tutta la classe, ghiaccioli da 1 euro l'uno?

Se vi è piaciuta l'idea della maglietta delle vacanze provate a realizzarla anche voi!

BUONE
VACANZE




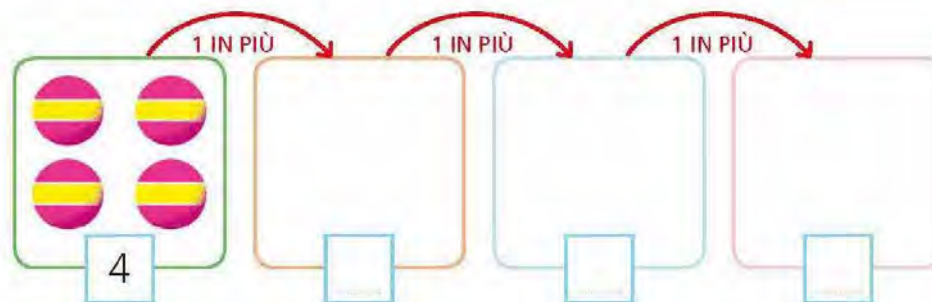


Sezione numeri



IN PIÙ O IN MENO?

- 1 SEGUI LE FRECCHE E DISEGNA SEMPRE 1  IN PIÙ.
POI SCRIVI I NUMERI.



I NUMERI DA 0 A 9

PRECEDENTE E SUCCESSIVO

- 1 COLORA DI AZZURRO LE CARROZZE CHE VENGONO PRIMA DELLA CARROZZA 5
E DI VERDE LE CARROZZE CHE VENGONO DOPO LA CARROZZA 5.



Sezione numeri

MAGGIORE E MINORE

OGNI CANESTRO RAPPRESENTA UN PUNTO. CHI HA VINTO?

ALICE 7 CANESTRI

MATTEO 4 CANESTRI

HA VINTO ALICE PERCHÉ:

7 È **MAGGIORE** DI 4

4 È **MINORE** DI 7

7 CANESTRI DI ALICE > 4 CANESTRI DI MATTEO

4 CANESTRI DI MATTEO < 7 CANESTRI DI ALICE

PER INDICARE **MAGGIORE** SI USA IL SEGNO **>**.

PER INDICARE **MINORE** SI USA IL SEGNO **<**.

$7 > 4$

$4 < 7$

IL **MAGGIORE**, L'HAI NOTATO, VUOLE STARE ILLUMINATO! $9 > 2$

IL **MINORE**, POVERINO, SE NE STA VERSO IL PUNTINO. $1 < 6$

1 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON **>** O **<**.

4 9 8 5 3 2

UGUALE

LEGGI I PUNTEGGI DELLA RIVINCITA DI MATTEO E ALICE.

ALICE 6 CANESTRI

MATTEO 6 CANESTRI

ALICE E MATTEO HANNO PAREGGIATO PERCHÉ:

6 È **UGUALE** A 6

$6 = 6$

PER INDICARE **UGUALE** SI USA IL SEGNO **=**.

$6 = 6$

1 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON **>**, **<** O **=**.

7 3 9 9 5 8

2 LEGGI LE COPPIE DI NUMERI E DISEGNA I PALLONCINI. SEGUI L'ESEMPIO.

$4 > 3$ $6 = 6$ $1 < 5$

Sezione numeri

I NUMERI DA 0 A 9



I NUMERI ORDINALI

1 OSSERVA E LEGGI.



PRIMO, SECONDO, ... NONO INDICANO IL POSTO OCCUPATO NELLA FILA E SI CHIAMANO NUMERI ORDINALI.

◆ COLLEGA CON UNA → OGNI BAMBINO ALLA SUA MEDAGLIA.



2 PARTI DALLA FRECCIA E SCRIVI IL NOME DEI POSTI OCCUPATI DAI FIORI CHE HANNO IL CARTELLINO. POI COLORA IL SECONDO E IL SETTIMO FIORE.



ESERCIZI → PAG. 177

61



L'addizione

NUMERI


L'ADDIZIONE

LA MAESTRA CHIEDE:



SUL TAVOLO CI SONO 2 MATITE GIALLE E 4 VERDI. QUANTE MATITE CI SONO SUL TAVOLO?

PER RISPONDERE ALLA DOMANDA DEVI ESEGUIRE UN'ADDIZIONE.



2 + 4 = 6

DUE PIÙ QUATTRO UGUALE SEI

1 OSSERVA IL DISEGNO, CONTA E COMPLETA.



- ◇ I DOLCI AL CIOCCOLATO SONO
- ◇ I DOLCI ALLA CREMA SONO
- ◇ I DOLCI IN TUTTO SONO

◇ SCRIVI L'ADDIZIONE E LEGGILA.

+ =

PIÙ UGUALE

66

ADDIZIONI ENTRO IL 9

L'ADDIZIONE

L'ALLENATORE DICE:



PRONTI, INIZIA LA PARTITA!

QUANTI BAMBINI GIOCANO QUESTA PARTITA?

- ◇ OSSERVA IL DISEGNO, COMPLETA E RISPONDI.
- ◇ BAMBINI CON LA MAGLIA GIALLA
- ◇ BAMBINI CON LA MAGLIA VERDE
- ◇ BAMBINI CHE GIOCANO LA PARTITA

+ =

1 OSSERVA, DISEGNA LE PALLE BLU DENTRO AL CESTO E COMPLETA.



- ◇ PALLE BLU
- ◇ PALLE ROSSE
- ◇ QUANTE PALLE CI SONO NEL CESTO?

◇ SCRIVI L'ADDIZIONE:

+ =

67



Strategie per l'addizione



ADDIZIONI CON LE DITA

$3 + 4 = 7$

PRIMA APRI TANTE DITA QUANTE NE INDICA IL **PRIMO NUMERO**.

POI APRI TANTE DITA QUANTE NE INDICA IL **SECONDO NUMERO**.

INFINE CONTA QUANTE DITA SONO APERTE: È IL **RISULTATO**.

1 COLORA I PALLINI E CALCOLA COME NELL'ESEMPIO.

$6 + 2 = 8$ $5 + 4 =$ $3 + 1 =$

2 CALCOLA CON LE DITA E SCRIVI IL RISULTATO.

$3 + 5 =$ $5 + 0 =$ $4 + 3 =$



Strategie per l'addizione

ADDIZIONI ENTRO IL 9

NUMERI

ADDIZIONI SULLA LINEA

1 OSSERVA LA LINEA E COMPLETA.



◊ RANA PARTE DA 2, FA 5 SALTI AVANTI E ARRIVA A

SCRIVI L'ADDIZIONE: $2 + \quad = \quad$



◊ LEPROTTO PARTE DA 5, FA 4 SALTI AVANTI E ARRIVA A

SCRIVI L'ADDIZIONE: $5 + \quad = \quad$

2 DISEGNA I SALTI SULLA LINEA DEI NUMERI ED ESEGUI LE ADDIZIONI.



ADDIZIONI VELOCI



1 COMPLETA LE ADDIZIONI. AIUTATI CON IL DISEGNO.

$2 + \quad = 4$ + $2 + 2 =$

$\quad + 2 = 5$ + $2 + \quad = 5$

$3 + 3 =$ + $\quad + 3 = 6$

$4 + \quad = 6$ + $2 + 4 =$

$\quad + 3 = 7$ + $3 + \quad = 7$

2 CONTA LE PALLINE E COMPLETA LE ADDIZIONI.

$5 + \quad = 8$ + $3 + 5 =$

$\quad + 4 = 8$ + $4 + \quad = 8$

$6 + 2 =$ + $\quad + 6 = 8$

$6 + \quad = 9$ + $3 + 6 =$

UN PASSO IN PIÙ

OSSERVA LE ADDIZIONI DI OGNI RIGA: CHE COSA NOTI? PARLANE CON L'INSEGNANTE E CON I COMPAGNI.

star bene
a scuola



La sottrazione

Anche per questo tipo di operazione Lago Blu dispone di tutte le risorse che abbiamo visto per l'addizione.



Un passo in più... verso i problemi

Stimolare i bambini al ragionamento, alla discussione e alla riflessione è fondamentale per lo sviluppo del pensiero logico che si impiega per risolvere i problemi di matematica.

La rubrica *Un passo in più* accompagna i bambini in tutti i volumi di Lago Blu per stimolarli in maniera ludica e accattivante proprio su questo fronte.



Un passo in più... verso i problemi



2 CONTA LE PALLINE E COMPLETA LE ADDIZIONI.

$$5 + \underline{\quad} = 8 \quad \text{5 blue dots} + \text{3 red dots} \quad 3 + 5 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + 4 = 8 \quad \text{4 blue dots} + \text{4 red dots} \quad 4 + \underline{\quad} = 8$$

$$6 + 2 = \underline{\quad} \quad \text{6 blue dots} + \text{2 red dots} \quad \underline{\quad} + 6 = 8$$

$$6 + \underline{\quad} = 9 \quad \text{6 blue dots} + \text{3 red dots} \quad 3 + 6 = \underline{\quad}$$

UN PASSO IN PIÙ

OSSERVA LE ADDIZIONI DI OGNI RIGA: CHE COSA NOTI?
PARLANE CON L'INSEGNANTE E CON I COMPAGNI.



Problemi

Lavorare sui problemi di matematica non è affatto semplice e noi insegnanti lo sappiamo bene.

Dalla I alla III dobbiamo lavorare in maniera progressiva su questo argomento facendo cogliere ai bambini molte diverse opportunità formative come la rubrica *Un passo in più* o altre risorse.



Problemi a centro



La nuova iniziativa che Giunti Scuola porta gratuitamente in tutte le scuole primarie per promuovere negli allievi un atteggiamento positivo verso la matematica.



Presentazione e obiettivi del progetto: convegno gratuito
giovedì 10 ottobre dalle 15,30 alle 18,30 presso Fiera Didacta



«La matematica di Lago Blu: alla scoperta dei numeri e dei problemi»
Data: 4/10/2019

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Problemi classe I



PREREQUISITI



COME RISOLVI I PROBLEMI?

1 OSSERVA I DISEGNI E SEGNA CON UNA **X** LA TUA SOLUZIONE AL PROBLEMA.

È L'ORA DELLA MERENDA E VORRESTI I TUOI BISCOTTI PREFERITI,
MA SONO SU UNO SCAFFALE TROPPO IN ALTO.

PROBLEMA	SOLUZIONI
	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>

2 OSSERVA I DISEGNI E SEGNA CON UNA **X** LA TUA SOLUZIONE AL PROBLEMA.

STAI SCRIVENDO, MA LA PUNTA DELLA MATITA SI È ROTTA.

PROBLEMA	SOLUZIONI
	 <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>



Problemi classe I



UN DISEGNO, TANTE DOMANDE

- 1 LEGGI, OSSERVA IL DISEGNO E COLLEGA CON UNA FRECCIA LE DOMANDE ALLE RISPOSTE.

TRE AMICI OSSERVANO LO STESSO DISEGNO E SI FANNO DOMANDE DIVERSE.



CI SONO PIÙ CARAMELLE ALL'ARANCIA O ALLA MENTA?



ANNA

CHI HA QUESTE CARAMELLE PREFERISCE QUELLE ALLA MENTA O QUELLE ALL'ARANCIA?



SARAH

QUANTE CARAMELLE CI SONO IN TUTTO?



ALBERTO

IN TUTTO CI SONO 8 CARAMELLE.

FORSE CHI HA QUESTE CARAMELLE PREFERISCE QUELLE ALL'ARANCIA PERCHÉ NE HA DI PIÙ.

CI SONO PIÙ CARAMELLE ALL'ARANCIA.

- 2 LEGGI E RISPONDI.

ARIN Afferma che è sbagliata la risposta di Sarah.



ARIN

PER ME, CHI HA QUESTE CARAMELLE PREFERISCE QUELLE ALLA MENTA, PERCHÉ NE HA GIÀ MANGIATE ALCUNE.

- ♦ SECONDO TE, HA RAGIONE SARAH O ARIN? CONFRONTA LA TUA RISPOSTA CON QUELLA DEI TUOI COMPAGNI.



RISOLVERE PROBLEMI



1 OSSERVA IL DISEGNO, INVENTA UN PROBLEMA E TROVA UNA SOLUZIONE. PUOI USARE PAROLE, DISEGNI, NUMERI.



- 2** CON L'AUTO DELL'INSEGNANTE, TU E I TUOI COMPAGNI SPIEGATE A TURNO IL VOSTRO LAVORO AL RESTO DELLA CLASSE E CONFRONTATEVI.
- ◆ AVETE PENSATO TUTTI A UNA STESSA STORIA? ☐ SÌ ☐ NO
- ◆ SE NON SEI D'ACCORDO CON IL LAVORO DI QUALCHE COMPAGNO, SPIEGAGLI CON CHIAREZZA I TUOI DUBBI.
- ◆ SE QUALCHE COMPAGNO NON È D'ACCORDO CON QUELLO CHE HAI PENSATO TU, SPIEGAGLI LA TUA SCELTA.

Problemi classe I



DOMANDE E RISPOSTE

- 1 OSSERVA IL DISEGNO. LEGGI E SOTTOLINEA IN **ROSSO** SOLO LE DOMANDE ALLE QUALI PUOI RISPONDERE CON CERTEZZA. POI SCRIVI LE TUE RISPOSTE.



- ◇ QUANTI SONO I CANI?
- ◇ PERCHÉ SOLO UNO HA L'OSSO?
- ◇ SE 3 CANI VANNO VIA, QUANTI CANI RESTANO?
- ◇ PRIMA I CANI ERANO 8, QUANTI CANI SONO ANDATI VIA?
- ◇ COME SI CHIAMA IL CANE PIÙ GROSSO?
- ◇ A QUESTI CANI PIACE GIOCARE CON I BAMBINI?
- ◇ SE OGNI CANE DEVE AVERE IL COLLARE, QUANTI COLLARI BISOGNA ACQUISTARE?
- ◇ CONFRONTA IL TUO LAVORO CON QUELLO DEI COMPAGNI.

Problemi classe I



UN PROBLEMA, TANTE DOMANDE

1 LEGGI, SEGUI LE INDICAZIONI E RISPONDI.



Pietro e Silvia sono compagni di banco.
Pietro oggi porta in aula 11 pennarelli.
Silvia ha con sé 6 pennarelli.



Pennarelli di Pietro



Pennarelli di Silvia



- ◇ Chi ha più pennarelli?
Quanti di più?
- ◇ Chi ha meno pennarelli?
Quanti di meno?

Pietro e Silvia decidono di mettere tutti i loro pennarelli insieme in un unico astuccio da tenere sempre in aula, così potranno usarli entrambi.



- ◇ Quanti pennarelli può usare ora Pietro?
- ◇ Quanti ne può usare Silvia?
- ◇ **Pietro e Silvia hanno la stessa età?**

FAI ATTENZIONE ALLA **DOMANDA SCRITTA IN ROSSO**.
CONFRONTA LA TUA RISPOSTA CON QUELLE DEI COMPAGNI.

Lago
BLU



DISEGNA:

OPERAZIONE:

101



Problemi classe I



TROVA LE DOMANDE



Aiutoo! Ho
mescolato i problemi
e le domande.

1 AIUTA LA MAESTRA DONATA. COLORA IN MODO UGUALE LE CORNICI
DEL PROBLEMA E LA DOMANDA CORRISPONDENTE. POI RISPONDI.

Lunedì il maestro Stefano ha detto
che fra 4 giorni si giocherà una partita
in cortile.

Quanti gomitoli
sono rimasti?

Alla partita di calcetto la squadra
dei Pulcini ha fatto 8 gol e quella
dei Falchetti ne ha fatti 5.

Quando si giocherà
la partita?

Il gatto ha giocato con i gomitoli di lana
e ne ha rovinati 2. C'erano 12 gomitoli.

Chi ha vinto
la partita?

UN PASSO IN PIÙ

LEGGI, CERCHIA LA DOMANDA CORRETTA E RISPONDI.

In una stalla ci sono 4 mucche
e 2 capre.

Quante teste si vedono?

Quante zampe si contano?

◆ Hai colorato:

☐ una domanda. ☐ tutte e due le domande. ☐ nessuna domanda.

◆ Confronta la tua risposta con quella dei compagni.

Problemi classe I

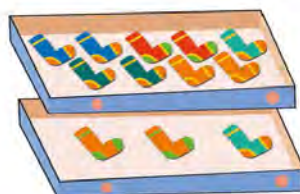


RISOLVERE PROBLEMI



LA DOMANDA ADATTA

- 1 OSSERVA IL DISEGNO, INDICA CON UNA X LA DOMANDA ADATTA E RISOLVI IL PROBLEMA.



- ☐ Quanti calzini ci sono in tutto?
- ☐ Quanto costano tutti i calzini?

OPERAZIONE: 9 3 =



- ☐ Quanti sono i topini di differenza tra quelli bianchi e quelli neri?
- ☐ Quanti topini sono sfuggiti al gatto?

OPERAZIONE: =



- ☐ Quanti anni compie Carla?
- ☐ Quante candeline di differenza ci sono tra quelle rosse e quelle rosa?

OPERAZIONE: =

QUAL ERA LA DOMANDA ADATTA DELL'ULTIMO PROBLEMA?
CONFRONTA LA TUA SCELTA CON QUELLE DEI TUOI COMPAGNI.



Problemi classe II

NUMERI

ADDIZIONE



- ◆ Conta quanti frutti deve usare la maga per preparare una pozione magica.



6 + + = frutti

La maga deve usare frutti per preparare la pozione.



Problemi classe II

NUMERI

SOTTRAZIONE



- ◆ Cuoco Pasticcione aveva 12 uova, ma è scivolato su una buccia di patata e ne ha rotte 4.
Quante uova restano al cuoco?
Cancella con una **X** le uova rotte e calcola.



$$12 - \dots = \dots$$

Al cuoco restano \dots uova.

- ◆ Cuoco Pasticcione ieri ha arrostito 12 polli.



Oggi è riuscito ad arrostarne solo 4.



Qual è la differenza tra il numero dei polli arrostiti ieri e quelli arrostiti oggi?

$$12 - \dots = \dots$$

La differenza è di \dots polli.



Problemi classe II

PROBLEMI SENZA NUMERI



Risolviamo problemi ogni volta che dobbiamo trovare un modo per uscire da una difficoltà. Risolvere problemi significa cercare una soluzione a una situazione problematica.



Come faccio?
Il forno si è rotto e l'arrosto è crudo. Tra poco arrivano gli ospiti!

- ◆ Il papà sta cuocendo l'arrosto per il pranzo di Natale.
Quale potrebbe essere una soluzione a questa situazione?

Confronta la tua soluzione con quelle dei compagni.
Forse avete trovato soluzioni diverse. Qual è quella giusta?

Può succedere che alcuni problemi, con numeri o senza numeri, abbiano soluzioni diverse, ma tutte **giuste**, tutte ugualmente corrette.

UN PASSO IN PIÙ

Immagina di essere di fronte a tre scatole identiche che contengono riso, farina e quaderni. Non le puoi aprire. Devi trovare quella con il riso. Come fai?



star bene
a scuola



Problemi classe II

IL TESTO DEL PROBLEMA

- ◆ Leggi che cosa dice Anna.

Conosco un trucco:

- ◆ se in un problema ci sono le parole **in tutto**, **totale**, **complessivamente**...
eseguo sempre un'**addizione**;
- ◆ se ci sono **differenza**, **resta**, **rimane**...
eseguo sempre una **sottrazione**;
- ◆ se trovo **ogni**, **ognuno**, **ciascuno**...
eseguo sempre una **moltiplicazione**.



- ◆ Ma è proprio vero? Leggi questi problemi e indica l'operazione che devi fare per risolverli.

- 1 Ugo dà alcune figurine a Sara e tiene per sé 32 figurine di mammiferi e 24 di pesci. Quante figurine rimangono a Ugo?

Operazione

- ◆ Ora che hai risolto i problemi che cosa pensi dell'idea di Anna? Parlane con i compagni e l'insegnante.



Problemi classe II

PROBLEMI

star bene
a scuola

INTERPRETARE IMMAGINI

Lago
BLU

Le immagini possono essere interpretate come un testo scritto. Osserva.

Nadia è al mare. Al tramonto fotografa questo paesaggio.



Nadia ricorda che questa mattina, di tutti gli ombrelloni che si vedono nella foto, erano chiusi solo due e sotto a ogni ombrellone aperto c'erano 3 persone. Quante persone sono state in spiaggia questa mattina?

◇ Hai tutte le informazioni che ti servono per rispondere? ☐ Sì ☐ No

◇ Quanti ombrelloni si vedono nella foto?

◇ Gli ombrelloni chiusi sono

◇ Gli ombrelloni aperti erano $\quad - 2 =$

◇ Le persone sotto ogni ombrellone erano

◇ Le persone presenti in tutto erano 3 $\quad =$

Nadia questa mattina ha fotografato le barche che uscivano per la pesca. Erano il doppio di quelle che vedi qui. Quante barche erano?



Problemi classe II

UN PASSO IN PIÙ



Leggi le operazioni e il testo.

$$7 \times 2 =$$

A

$$7 + 2 =$$

B

$$7 - 2 =$$

C



Quest'anno, nel giorno 2 di ogni mese, 7 amici si sono incontrati per mangiare la pizza insieme. Quanto hanno speso ogni volta? Qual è l'operazione che risolve questa situazione?

☐ A☐ B☐ C☐ Nessuna

Problemi classe III



SO INTERPRETARE IL TESTO

◆ Colora allo stesso modo le caselle dei problemi che si risolvono con la stessa operazione.

1 Leonardo vuole partecipare al torneo di calcetto. Ha 6 euro, ma la quota d'iscrizione è 18 euro. Quanto deve aggiungere il papà al denaro di Leonardo perché possa iscriversi al torneo?

☐

2 Mara ogni giorno che va al parco porta 6 biscotti per la merenda che condivide con 2 amici. In un mese è andata al parco 18 giorni. Quanti biscotti ha portato?

☐

Problemi classe III

SO INVENTARE PROBLEMI

Gli attenti ricercatori di soluzioni devono essere capaci di **osservare** accuratamente ogni situazione, **porsi delle domande** per comprendere la situazione e quindi **trovare una soluzione**.



- ◆ Oggi si è tenuta una gara di corsa. Leggi com'è andata e rispondi. Puoi aiutarti colorando le maglie dei partecipanti.



Vince Sergio, con la maglia **rossa** che è arrivato prima di Guido con la maglia **azzurra** che ha superato proprio sul traguardo il compagno con la maglia **verde**.
Il bambino in maglia **rosa** è arrivato subito dopo il bambino con la maglia **viola**; Carlo, con la maglia **grigia**, è arrivato ultimo.
La gara è iniziata alle 10:00. Sergio ha corso in 37 minuti. In quanto tempo ha terminato la gara Carlo, che è arrivato con un distacco di 4 minuti da Sergio?

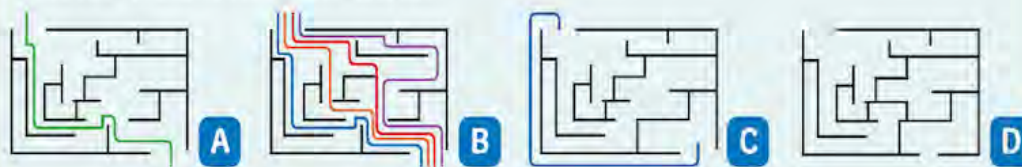


Problemi classe III

SO TROVARE TANTE SOLUZIONI



Risolvere un problema è come trovare la strada per uscire da un labirinto. A volte c'è una sola strada (A), altre volte ci sono diversi percorsi (B). Può succedere che ci sia bisogno di un po' di fantasia (C) o che ci si trovi in una situazione che non ha vie d'uscita (D). Usa la fantasia! Osserva.



- 1** Maria acquista 2 chili di patate, 1 chilo di cipolle, 3 chili di pesche e 5 chili di peperoni. Quanto spende?

Tutto
a € 2

- ◆ Cerchia la soluzione e confronta la tua scelta con quella dei compagni.

$$2 \times (2 + 1 + 3 + 5) =$$

$$2 + 1 + 3 + 5 =$$

$$11 \times 2 =$$

$$(2 \times 2) + (2 \times 1) + (2 \times 3) + (2 \times 5) =$$

- 2** Giosaphat ogni giorno deve andare al lavoro in macchina.

È indeciso su tre possibili percorsi: una strada statale di 60 km, molto trafficata; l'autostrada di 65 km; una tranquilla strada panoramica di 58 km dove c'è un passaggio a livello spesso chiuso. Quale soluzione gli proponi? Perché?

- ◆ Confronta la tua risposta con quella dei compagni.



Torniamo in prima

IL NUMERO 10

10
DIECI

1 COLLEGA CON UNA → OGNI MATITA A UN DITO.
QUANTE SONO LE MATITE?

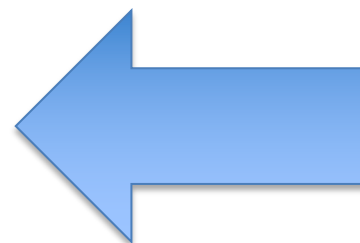
RISPONDI SENZA CONTARE:
SE HAI POTUTO COLLEGARE
5 MATITE ALLE DITA DI UNA
MANO, QUANTE MATITE
COLLEGHI ALLE DITA DI 2 MANI?

2 DISEGNA PER AVERE SEMPRE 10.
POI SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE E IN LETTERE.

10 DIECI

82

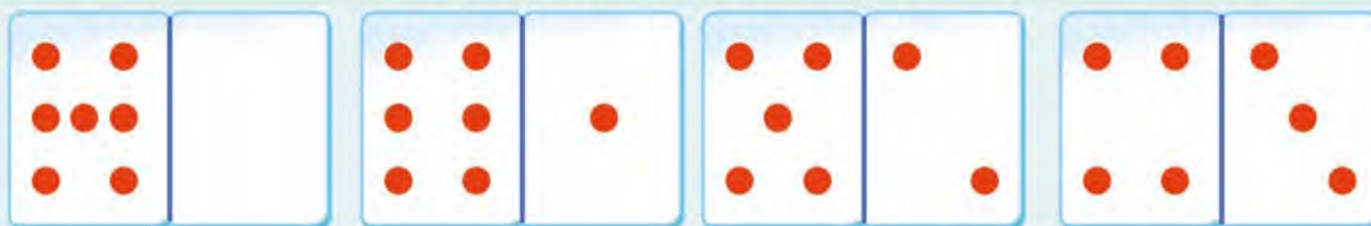
Il 10 e i suoi amici



Numeri

NUMERI IN COPPIA

OSSERVA E COMPLETA.



$$7 + 0 = 7$$

$$0 + 7 = 7$$

$$6 + 1 = 7$$

$$1 + 6 = 7$$

$$5 + 2 = 7$$

$$2 + 5 = 7$$

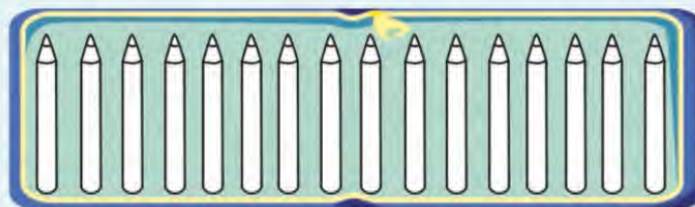
$$4 + 3 = 7$$

$$3 + 4 = 7$$

LE COPPIE DI NUMERI CHE FORMANO 7 SONO
QUESTE SONO LE **COPPIE ADDITIVE DI 7.**



OSSERVA IL DISEGNO, RAGGRUPPA 10 MATITE E COLORALE COME VUOI TU. POI RISPONDI.



QUANTI **GRUPPI DI 10** HAI FORMATO?

QUANTE MATITE RESTANO DA COLORARE?

OGNI VOLTA CHE RAGGRUPPI 10 ELEMENTI OTTIENI UNA **DECINA**.
GLI ELEMENTI CHE NON HAI RAGGRUPPATO SI CHIAMANO **UNITÀ**.
LA DECINA SI INDICA CON **da**, L'UNITÀ CON **u**.

QUINDI 16 MATITE CORRISPONDONO
A 16 UNITÀ, CIOÈ **1 da** e **6 u**, COME PUOI
VEDERE NELLA TABELLA.

DECINE	UNITÀ
da	u
1	6



Il cambio

IL CAMBIO






LEGGI E OSSERVA.

CAMBIA CON



10 UNITÀ (u) VALGONO
COME 1 DECINA (da)
 $10\ u \rightarrow 1\ da$

- 1** RAGGRUPPA PER 10 E REGISTRA IL NUMERO IN TABELLA.
SEGUI L'ESEMPIO.

		<table><tr><td>da</td><td>u</td></tr><tr><td>1</td><td>7</td></tr></table>	da	u	1	7
da	u					
1	7					
		<table><tr><td>da</td><td>u</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td></tr></table>	da	u
da	u					
.....					



Il numero 20

20 VENTI



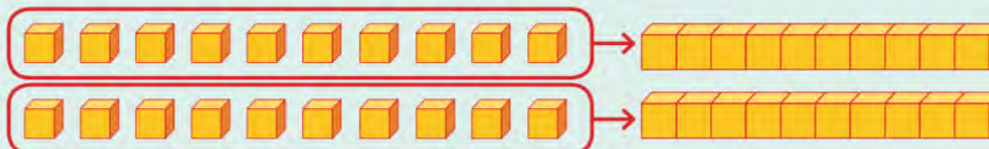
PER LA FESTA DELLA SCUOLA, VUOI ACQUISTARE
20 CONFEZIONI DI PATATINE.



RAGGRUPPA PER 10
E REGISTRA IN TABELLA:

da	u
2	0

OSSERVA E LEGGI.



IL NUMERO **20** È FORMATO DA **2 DECINE**.
2 DECINE SONO **20 UNITÀ**.

PUOI ANCHE SCRIVERE:



$10\text{ u} + 10\text{ u} = 20\text{ u}$
 $1\text{ da} + 10\text{ u} = 20\text{ u}$
 $10\text{ u} + 1\text{ da} = 20\text{ u}$
 $1\text{ da} + 1\text{ da} = 20\text{ u}$



Geometria

CONFINI E REGIONI



1 OSSERVA IL DISEGNO, LEGGI E RISPONDI.

- ◇ Le galline che si trovano nel recinto chiuso possono uscire? ☐ SÌ ☐ NO
- ◇ Le galline che si trovano nel recinto aperto possono uscire? ☐ SÌ ☐ NO

IL RECINTO CHIUSO SI CHIAMA CONFINO.
IL CONFINO FORMA DUE REGIONI: FUORI C'È LA REGIONE
ESTERNA, DENTRO C'È LA REGIONE INTERNA.



Geometria

QUANTE LINEE!

Osserva i percorsi che seguono le chioccioline Rina, Tina e Pina per raggiungere l'insalata.

IL PERCORSO DI RINA È UNA **LINEA CURVA**.



IL PERCORSO DI TINA È UNA **LINEA RETTA**.



IL PERCORSO DI PINA È UNA **LINEA SPEZZATA**.

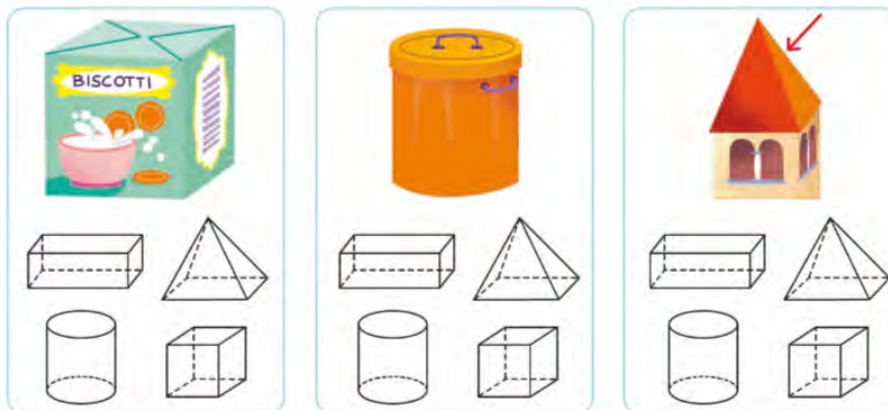


Geometria

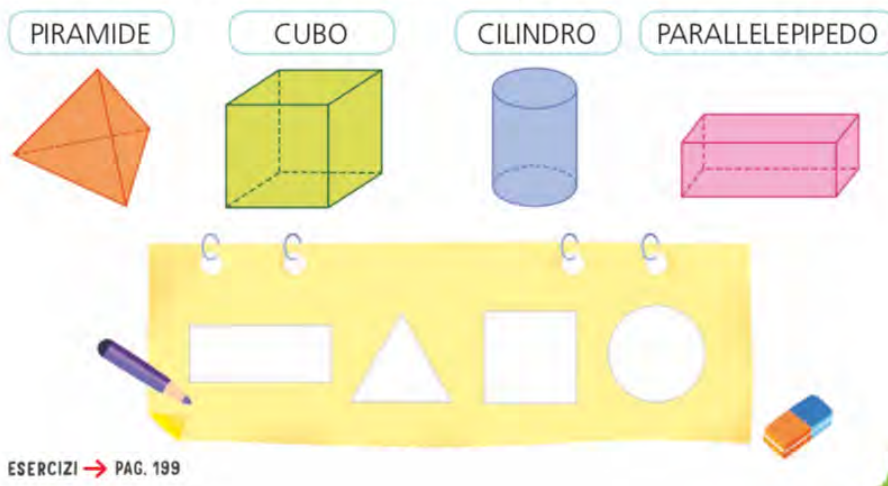
FORME E IMPRONTE



1 COLORA LA FORMA CHE ASSOMIGLIA ALL'OGGETTO.



2 LA MAESTRA HA APOGGIATO ALCUNE FORME GEOMETRICHE SU UN CARTELLONE E HA DISEGNATO LE LORO IMPRONTE. COLLEGA OGNI FIGURA ALLA SUA IMPRONTA.



ESERCIZI → PAG. 199



Misure, relazioni, dati e previsioni



TUTTI, NESSUNO, OGNI, ALCUNI

Osserva il disegno e leggi.



TUTTI i bambini
disegnano.

OGNI bambino e **OGNI**
bambina ha la sua matita.

ALCUNI bambini lavorano
in gruppo.

NESSUN bambino
e **NESSUNA** bambina
chiacchiera.



Misure, relazioni, dati e previsioni

RAPPRESENTARE UN'INDAGINE

1 LEGGI E OSSERVA.

Il maestro ha chiesto agli alunni di una classe prima:

Che cosa vi piace fare quando avete tempo libero?



Tutti i bambini hanno espresso una preferenza e insieme hanno realizzato un grafico (ideogramma) per rappresentare le loro risposte.




Misure, relazioni, dati e previsioni



FARE UN'INDAGINE

- ◆ INSIEME AI COMPAGNI FATE QUESTA INDAGINE. LA DOMANDA È: "QUANTI BAMBINI POSSIEDONO ALMENO UN ANIMALE?".

◆ Ha un animale: colora 1  di viola.

◆ Non ha un animale: colora 1  di verde.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- ◆ Conta i quadretti viola e completa.
Nella mia classe bambini possiedono almeno un animale.

VERIFICA

- ◆ numero dei bambini che hanno un animale
- ◆ numero dei bambini che non hanno un animale
- ◆ numero dei bambini intervistati

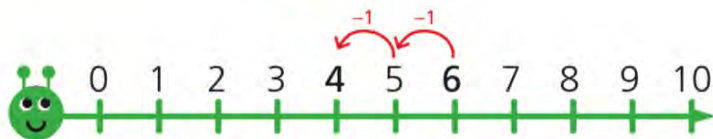
	+
	=



SOTTRAZIONE

LA **SOTTRAZIONE** È INDICATA DAL SEGNO **—** (**MENO**)

$$6 - 2 = 4$$



SERVE PER:

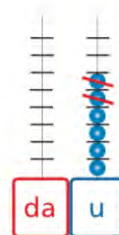
- TOGLIERE.
- CALCOLARE LA DIFFERENZA.
- RISPONDERE ALLE DOMANDE:

QUANTO RESTA?

QUANTI IN PIÙ?

QUANTI IN MENO?

QUAL È LA DIFFERENZA?



$$6 - 2 = 4$$

(in fondo
al libro)



Coding



I PASSI DI ROBY

IL TUO ROBOT È BELLISSIMO.
IO SONO ROBY E SONO FATTO COSÌ.



DA ADESSO IN POI MI VEDRAI DALL'ALTO, PER GUIDARMI MEGLIO.



PUOI USARE QUESTE ISTRUZIONI.



AVANTI

SE MI MOSTRI LA
CARTA VERDE VADO
AVANTI, MI SPOSTO
NELLA CASELLA
DAVANTI A ME.



DESTRA

SE MI MOSTRI
LA CARTA ROSSA
MI GIRO A DESTRA
SENZA CAMBIARE
CASELLA.



SINISTRA

SE MI MOSTRI
LA CARTA GIALLA
MI GIRO A SINISTRA
SENZA CAMBIARE
CASELLA.



Coding

CODING

RAGGIUNGIAMO L'ASTRONAVE

 VIDEO

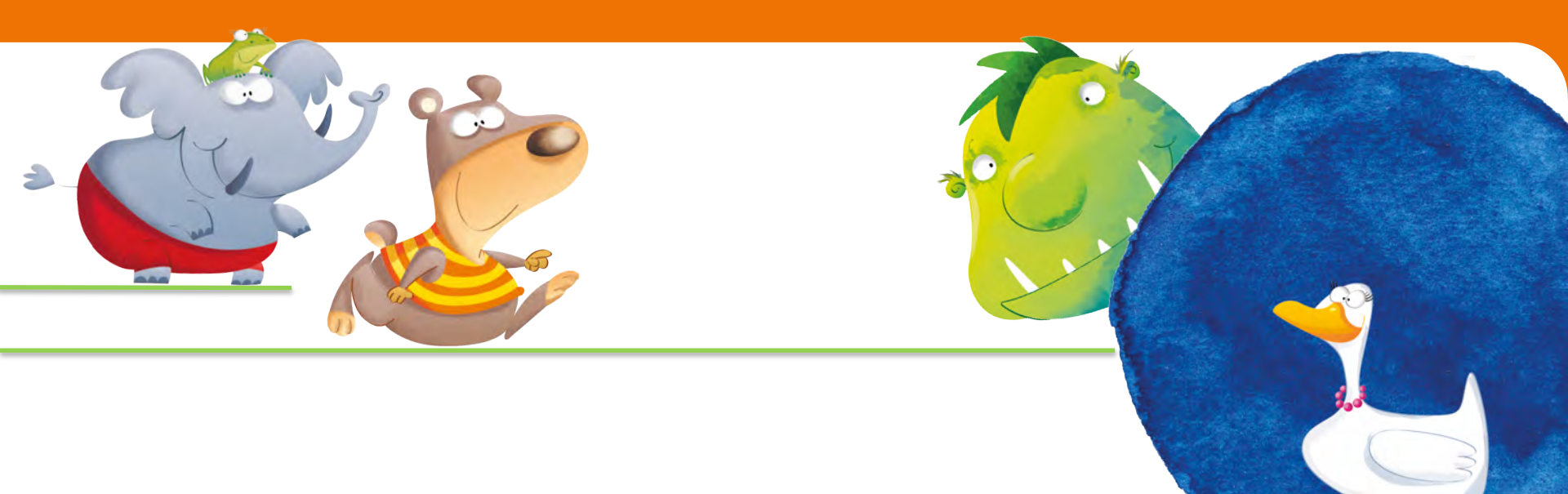
◆ ORA PROVA A DARMICI LE ISTRUZIONI PER RAGGIUNGERE L'ASTRONAVE!

PUOI COLORARE LE CASELLE
DEL COLORE DELLE ISTRUZIONI
O DISEGNARE LE FRECCHE IN QUESTO
MODO:



--	--	--	--	--



Grazie per l'attenzione!

