

Contare e raccontare

In questo percorso, attraverso la storia dei “Tre porcellini”, impariamo a riconoscere e operare con l’addizione e la sottrazione anche in situazioni di problem solving. Concludiamo con un laboratorio sulla struttura additiva.

di Nicoletta Grasso 20 ottobre 2021



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Acquisire il concetto di addizione e sottrazione e i suoi modelli.
- Risolvere situazioni problematiche legate all’addizione e sottrazione.
- Avviarsi ad argomentare.



ATTIVITÀ

1. [I tre porcellini: addizioni e sottrazioni](#)
2. [Il lupo buono: operazioni](#)
3. [LABORATORIO Lancia, scrivi e calcola](#)



SCHEDE E VIDEOLEZIONI | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [SCHEDA Addizioni e sottrazioni](#)
- [SCHEDA Percorsi e operazioni](#)
- [SCHEDA La cassetta delle operazioni](#)
- [VIDEOLEZIONE Matematica: tra narrazione e costruzione](#)
- [SCHEDA Lancia, scrivi e calcola](#)



ATTIVITÀ 1

I tre porcellini: addizioni e sottrazioni

Raccontiamo la storia dei tre porcellini e invitiamo i bambini ad aiutarli a costruire le casette. Distribuiamo la **SCHEDA Addizioni e sottrazioni** e chiediamo di ritagliare i pezzi. Ogni bambino disegnerà sul quaderno uno schema per ogni porcellino (**Fig. 1**), con spazi adeguati per incollare le immagini.



Fig. 1



All'interno di ciascuna casella i bambini inseriranno le immagini, cancelleranno i pezzi persi o rotti con una X e scriveranno l'operazione eseguita. (Negli ultimi due casi i bambini osservano la sottrazione come resto).

- Il primo porcellino crea una casetta di paglia con 6 pezzi grossi e 3 pezzi piccoli. Quanti pezzi utilizzerà?
- Il secondo porcellino utilizza delle assi di legno, 5 lunghe e 3 corte. Quanti pezzi utilizzerà? Durante il trasporto perde 4 assi. Quante ne potrà utilizzare?
- Il terzo porcellino utilizza mattoni, 8 grandi e 2 piccoli. Quanti mattoni deve acquistare complessivamente? Durante la costruzione, 3 mattoni si rompono. Quanti mattoni avrà a disposizione?

ATTIVITÀ 2

Il lupo buono: operazioni

Raccontiamo ai bambini che, contrariamente a quanto le favole vogliono farci credere, i lupi sono buoni. Infatti, il lupo della storia dei tre porcellini in realtà si recava spesso dai suoi tre amici, per portare delle mele di cui erano tanto ghiotti.

Consegniamo ai bambini la **SCHEDA Percorsi e operazioni** e guidiamoli nell'attività.

Scheda

Classe prima

PERCORSI E OPERAZIONI

SCEGLI I PERCORSI DEL LUPO
INSERENDO I NUMERI MANCANTI.

RISOLVERE I PROBLEMI UTILIZZANDO DIVERSE STRATEGIE.

Percorsi e operazioni

SCHEDA
DIDATTICA

Ritagliamo la prima parte e dopo aver completato le linee con i numeri mancanti chiediamo qual è il percorso più breve. Quanti passi deve fare il lupo per arrivare alla casetta A? Quanti per arrivare a B? Quanti per arrivare a C? Facciamo emergere il concetto di sottrazione come differenza osservando i tre percorsi.

Ritagliamo le mele presenti sulla scheda e proponiamo il seguente problema.

Il lupo ha deciso di portare 9 mele ai porcellini ma durante il tragitto ne perde 2. Quante mele regalerà ai suoi amici?

Disegniamo sul quaderno un cesto e incolliamo le mele. Rappresentiamo poi l'operazione utilizzando l'algoritmo $9 - 2 = 7$ sulla linea dei numeri e con il diagramma. Con l'attività della **SCHEDA La casetta delle operazioni** verifichiamo che i nostri alunni sappiano svolgere calcoli veloci entro il 10 e ordinare i risultati delle operazioni da 1 a 9.

Scheda

Classe prima

LA CASETTA DELLE OPERAZIONI

SCEGLI LE OPERAZIONI E COMPLETA
LA CASETTA METTENDO IN ORDINE I
RISULTATI DA 1 A 9.

OPERARE CON LE ADDIZIONI E SOTTRAZIONI ENTRO IL 10.

La casetta delle operazioni

SCHEDA
DIDATTICA

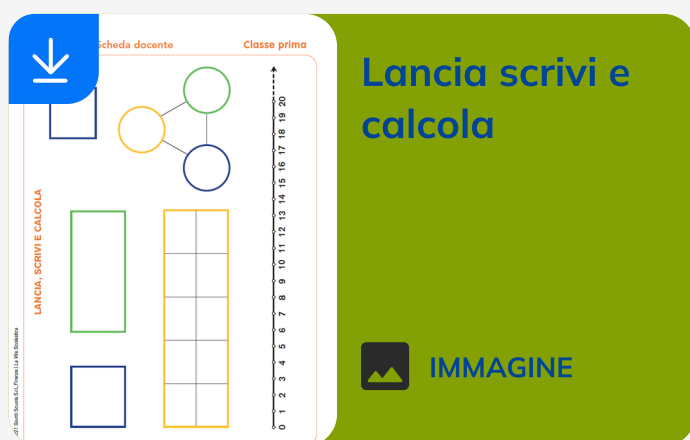
Per approfondire il tema della narrazione come strumento per sperimentare situazioni di vita reale, possiamo fare riferimento alla **VIDEOLEZIONE Matematica: tra narrazione e costruzione**.

Concludiamo la lezione proponendo nel **LABORATORIO** un gioco per osservare la struttura additiva e utilizzare la linea dei numeri.

LABORATORIO

Lancia, scrivi e calcola

1. Stampiamo la **SCHEDA Lancia, scrivi e calcola** e inseriamola in un folder o plastifichiamola, per poterla usare più volte.



2. Diamo indicazioni per costruire due dadi con il cartoncino. Essi dovranno contenere solo i numeri da 1 a 5 (una faccia del dado resterà vuota).

3. Procediamo con il gioco. Lanciamo il dado 1, 2 o 3 volte a seconda dei numeri che vogliamo affrontare.

4. Rappresentiamo il risultato come nella **Fig. 2**: con le cifre, le aste, i pallini, nel diagramma e sulla linea dei numeri.

5. Osserviamo il diagramma e facciamo notare che l'addizione e la sottrazione sono due operazioni inverse (**Fig. 3**).



Fig. 2



Fig. 3

👁 valutiamo

L'alunna/o:

- riconosce e opera utilizzando l'addizione e la sottrazione;
- risolve situazioni di *problem solving*.

In modo completo, sicuro e autonomo, con tempi rapidi e spunti personali (*Avanzato*); con qualche incertezza soprattutto in situazioni non note (*Intermedio*); in modo incerto e non del tutto autonomo (*Base*); in modo incompleto e solo se guidato (*In via di prima acquisizione*).

Per il quaderno della documentazione: conserviamo il gioco realizzato nel laboratorio.