



Giuseppina Gentili, insegnante, autrice e formatrice Erickson

ITALIANO E MATEMATICA COSTRUIRE LE BASI

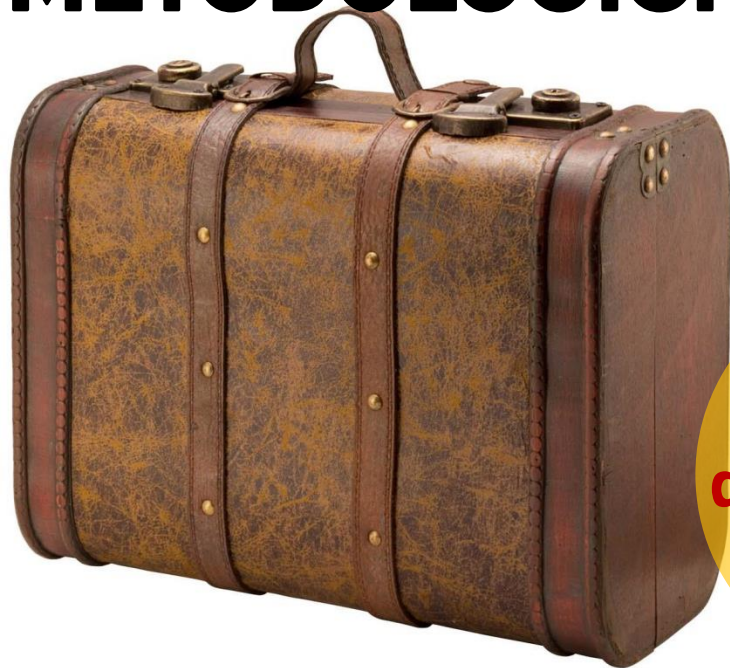
3 ELEMENTI CHIAVE

1. consapevolezza
2. autonomia
3. responsabilità

padronanza del proprio processo di apprendimento



ATTENZIONI EDUCATIVO-DIDATTICHE E STRATEGIE METODOLOGICHE



Strumenti
del mestiere.
Quali?



ATTIVAZIONE DI ALCUNI ELEMENTI CHIAVE

(sempre presenti in ogni proposta apprenditiva)

1. stare bene a scuola
2. protagonismo di ciascuno
3. risorsa compagni
4. ruolo del gioco
5. compiti di realtà

METODOLOGIA LABORATORIALE



creazione clima positivo di apprendimento

STARE BENE A SCUOLA



Attenzione
al senso
di appartenenza



- ★ appello delle emozioni
- ★ i 5 minuti
- ★ incarichi per la gestione organizzativa della classe (con turn over mensile e valutazione collettiva)
- ★ gettoni-pass per i turni di uscita
- ★ token economy (la nostra città) per rinforzare i comportamenti positivi-corretti
- ★ il complemese
- ★ circle time

Scoprire e definire le differenze

PROTAGONISMO



punti di forza



punti di debolezza

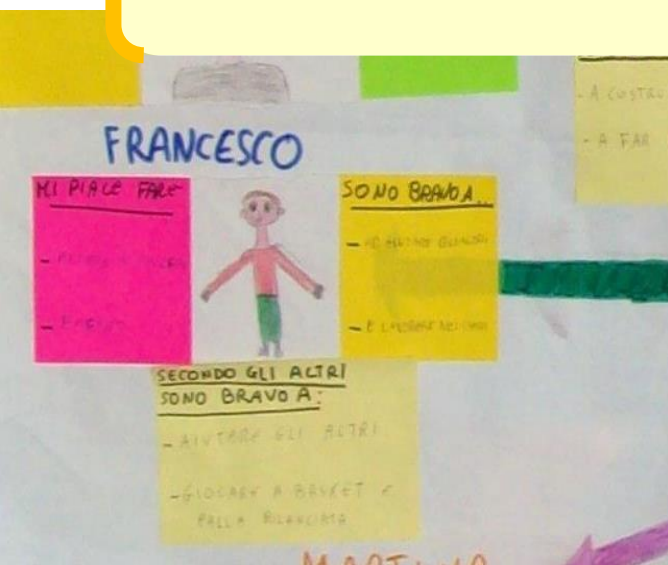


molteplici contesti apprenditivi

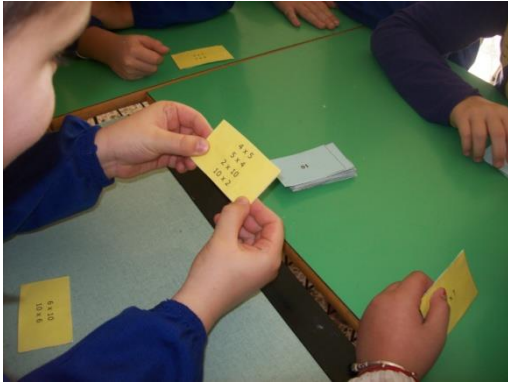


VALORIZZARE LE DIFFERENZE

- ★ poster delle impronte digitali
- ★ puzzle della classe
- ★ cartellone: i nostri talenti



il ruolo del gioco



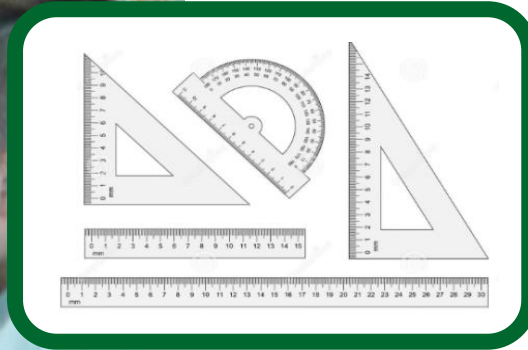
la scatola delle meraviglie



RISORSA COMPAGNI



Dare senso a ciò che si fa **IL COMPITO DI REALTÀ**



Competenze in gioco

Laboratori per diventare
studenti competenti
Classi 1.2 e 3

Milena Gabali, Graziella Tenconi,
Leda Luise, Luisa Bordin,
Eliana Guzzo

Sulle ali di Pepe

professione docente

materiali e strumenti
per l'insegnante

- Certificazione e valutazione delle competenze con il curricolo verticale, di Roberto Trinchero
- Dalla progettazione alla certificazione delle competenze
- Programmazione
- Promuovere l'inclusione in classe: il profilo del docente inclusivo, le metacompetenze inclusive dell'alunno, alunni con Bisogni Educativi Speciali, a cura di Erickson
- Accoglienza
- *Gioco con i suoni*: percorso di metafonologia, a cura di Erickson
- Flipped Classroom: la didattica capovolta nella scuola primaria
- Le verifiche multilivello (di base, di recupero, di potenziamento)
- Laboratori per la didattica per competenze, a cura di Erickson
- *Io e la mia storia*: un percorso per educare alle emozioni, a cura di Erickson
- Prove strutturate per classi parallele

in collaborazione con

FABBRI EDITORI Erickson

percorsi laboratoriali
e compiti di realtà
(italiano e matematica)

EDUCATION R

Sulle ali di Pepe

Lettere

1

Alberto Pellai
Io e la mia storia
Storie, Matematica
e canzoni per
crescere

Ogni bambino è unico

- Percorsi di didattica per competenze e compiti di realtà
- Percorso *Io e la mia storia*, di Alberto Pellai

in collaborazione con

FABBRI EDITORI Erickson

LEDA LUISE - LUISA BORDIN - ELIANA GUZZO

Sulle ali di Pepe

Matematica più

Percorso
di recupero
e consolidamento

1

in collaborazione con

FABBRI EDITORI Erickson

Oralità

ASCOLTO E PARLATO

Ricostruzione
Puzzle (8
sequenze)

Costruzione
ottaedro

'Botta e
risposta'

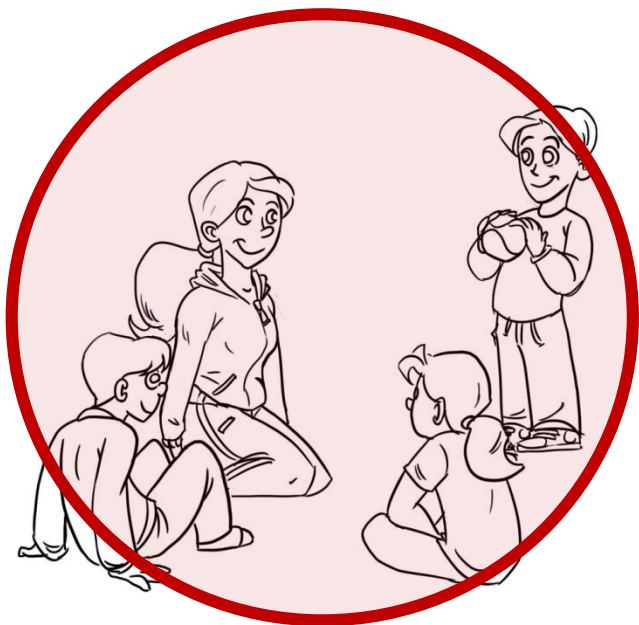
Costruzione
ambiente e
personaggi

la corsa
della lumaca

Racconto della
storia con il
solido



BOTTA E RISPOSTA



I bambini in cerchio sono divisi a coppie e ricevono la palla lanciata dall'insegnante. Il bambino che prende la palla dovrà rispondere a una domanda sulla storia. Prima di dare la risposta potrà però confrontarsi col suo compagno di squadra.

Quando la risposta è esatta, la coppia riceve alcune tessere di un puzzle che serviranno per un'altra attività ludico-apprenditiva.

RICOSTRUZIONE DEL PUZZLE

Lavorando in coppia i bambini mettono assieme le tessere del puzzle, le incollano su un cartoncino e ricompongono la sequenza degli eventi



COSTRUZIONE DEL SOLIDO

Ogni bambino riceve un modello su cartoncino A3 di un solido da ricostruire (per questa storia si tratta di un ottaedro) e un foglio con le immagini in sequenza della storia da colorare. Tali immagini andranno incollate sul solido in maniera casuale.



COSTRUZIONE DI AMBIENTI E PERSONAGGI

personaggi



ambienti



LA STORIA MATTA

Nei giorni successivi al laboratorio, i bambini potranno lavorare in coppie o in piccoli gruppi e tirare il loro solido, raccontando una storia che non segue le sequenze logiche. Daranno pertanto vita ad una storia tutta matta!



compito a casa

Ogni bambino porterà a casa il solido e potrà usarlo per raccontare la storia a familiari e amici.





LA MIA VITA COL MOSTRO



DURANTE L'ASCOLTO

COMPRENDO

1 Ascolta con attenzione il brano e risolvi il mistero. Chi è il mostro, secondo te?

.....

DOPO L'ASCOLTO

COMPRENDO

2 Ecco un aiuto per capire e ricordare quello che hai ascoltato.

• Il mostro può essere un animale? Sì. No.

Perché nel brano si dice che

• Il mostro può essere feroce e pericoloso? Sì. No.

Perché

3 Ora hai un'idea più precisa di chi può essere il mostro? Disegna.

[Empty box for drawing]

4 Confronta il disegno con quello di un compagno. Poi rispondete insieme.

• Chi è il mostro che hai disegnato?

• Chi è il mostro che ha disegnato il tuo compagno?



Libro di lettura

Attività: la mia vita con il mostro

• Qual è il mostro giusto?

.....
.....

5 È il momento di presentare il mostro. È uguale o diverso da quello degli altri? Cercate di capire tutti insieme chi è il vero mostro.

• Il mostro che vive da Jean è

6 Ascolta di nuovo il brano e rispondi. Poi confronta le risposte con quelle di un compagno e correggete insieme le risposte sbagliate.

• Il mostro può essere feroce e pericoloso? Sì. No.

Perché

• Bisogna sorvegliare il mostro? Sì. No.

Perché

• Quando preferisce stare sveglio il mostro?

• Che cosa arriva a casa di Jean insieme al mostro?



7 Al posto di Jean, come ti sentiresti? Rispondi con una X.



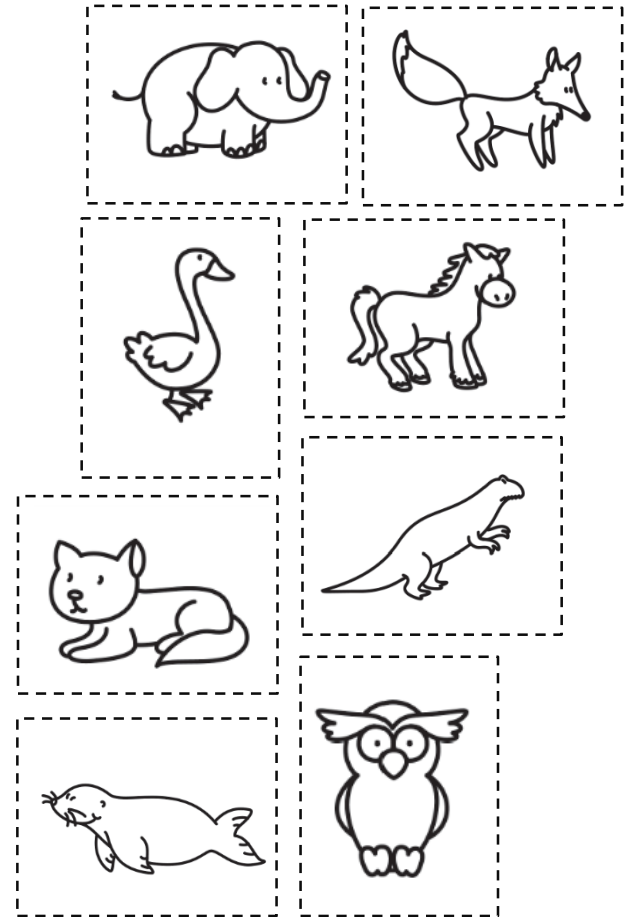
Spiega ai tuoi compagni perché ti sentiresti così.

8 Ti è mai capitato di vivere per un po' con un "mostro" in casa? Se sì, racconta ai tuoi compagni.

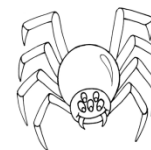
Laboratorio di scrittura e riflessione linguistica

FRASI IN LIBERTÀ

1. **In coppia** ritagliano e colorano le carte-animali
2. **Individualmente** pescano una carta e scrivono una frase di senso compiuto
3. **Prima correzione** di coppia e ipotesi di drammatizzazione
4. **Drammatizzazione**, riconoscimento frase
5. **Grande gruppo lettura** frasi sul cartellone e individuazione degli errori con correzione collettiva
6. **Nuovo cartellone** di frasi con errori, in coppia individuazione errori e ipotesi di correzione



LASCIA O RADDOPPIA



IL LEONE E IL TOPO

Prepara una sorpresa per un amico o per un nuovo compagno! Costruisci un libretto con la storia del leone e del topo. Poi, parti da questa storia e inventane una nuova da raccontare e mimare in classe.



IL LIBRETTO DELLA STORIA

Ascolta le istruzioni e crea il tuo libretto.



Ascolta la storia con attenzione.



C'era una volta...



Adesso completa il libretto.

- Scrivi il titolo della storia sulla copertina.
- Disegna i personaggi a pagina 1.
- Disegna il luogo dove si svolge la storia a pagina 2.
- Ritaglia, metti in ordine e incolla le parti della storia (le trovi a pag. 81 di questo libro) alle pagine 3 e 4.
- Disegna la fine della storia a pagina 4.



CHE COSA HO CAPITO?

Il libretto è pronto. Confrontati con un compagno o un e rispondete insieme. Siete stati attenti?

- Perché il leone lascia andare il topolino?

.....

- Che cosa insegna la storia?

.....

UNA NUOVA STORIA

È il momento di cambiare un po' la storia e inventarne una nuova da raccontare e mimare in classe. Per farlo, rispondi a voce a queste domande con i compagni del tuo gruppo.

- Quale nuovo personaggio volete aggiungere?
- Che cosa succede con il nuovo personaggio?
- Che cosa succede alla fine?



Adesso scegliete come raccontare la storia e il personaggio che volete fare. Poi... tutti in scena!

- fa il topo.
- fa il leone.
- fa il cacciatore.
- fa il nuovo personaggio.

COME TI SEMBRA IL LAVORO REALIZZATO?



COME HAI LAVORATO MEGLIO?

da solo/a. con gli altri.

compito di realtà al traguardo

il leone e il topolino

ALLA SCOPERTA DEI NUMERI

Sempre più veloce

Rilevare le conoscenze e le esperienze pregresse:

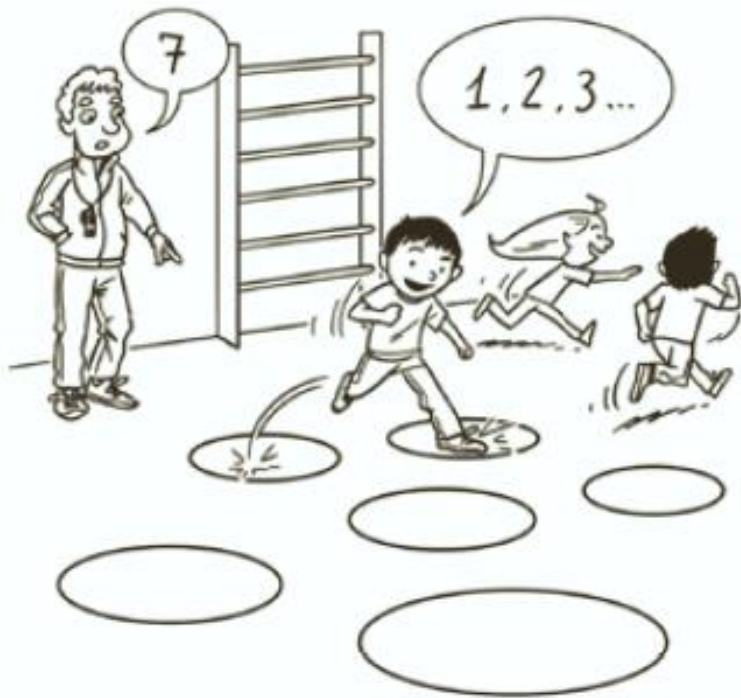
- ★ **processi lessicali**
(attribuire nomi ai numeri)
- ★ **processi semantici**
(significato dei numeri associati alla quantità corrispondenti)
- ★ **processi sintattici**
(relazioni spaziali tra le cifre)
- ★ **counting**
(conteggio)



La nostra mappa



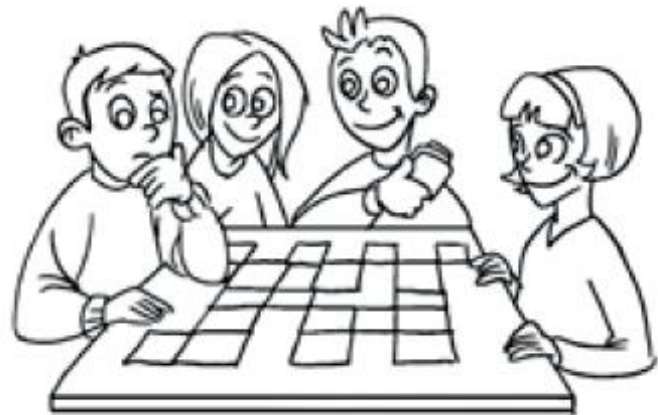
Salta chi conta



Musica maestro!



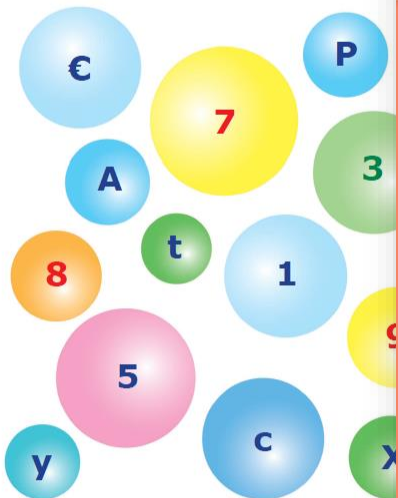
Memory dei numeri



Magiche cifre

BOLLE DI... NUMERI

1 FAI SCOPPIARE LE BOLLE! CANCELLA CO
TUTTE LE BOLLE CHE NON CONTENGONO



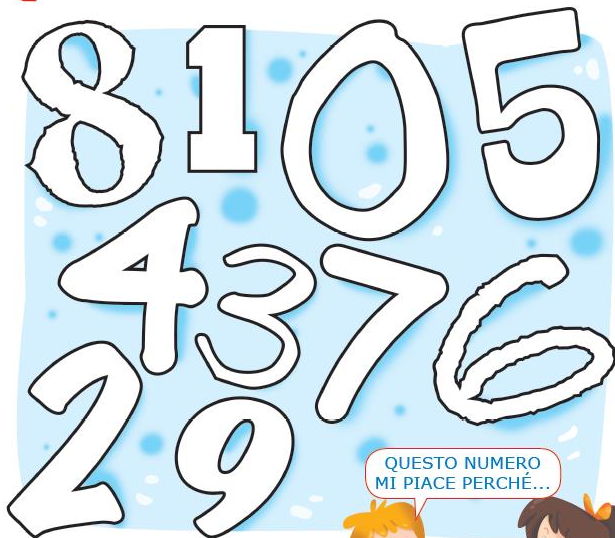
2 CHE COSA È RIMASTO DENTRO ALLE BO
RISCRIVI UN NUMERO IN OGNI QUADRA

Discipline classe 1

matematica

NUMERI BELLI E BRUTTI

1 COLORA SOLO I NUMERI CHE TI PIACCONO DI PIÙ.



QUESTO NUMERO
MI PIACE PERCHÉ...



A UN TUO COMPAGNO
CHE HAI COLORATO E
SPIEGA PERCHÉ TI PIACCONO.

QUANTE CANNUCCE?

1 COLLEGA CON UNA → OGNI NUMERO
ALLA SUA QUANTITÀ DI CANNUCCE.

5

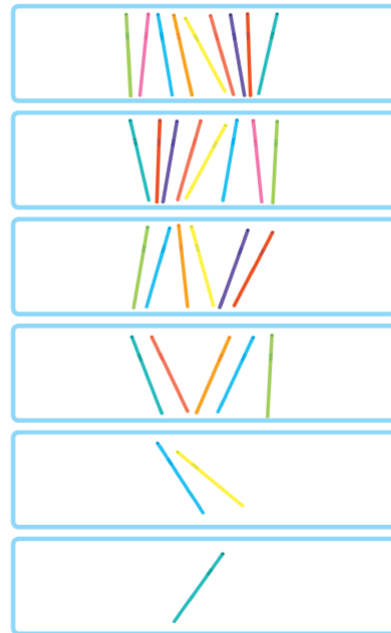
1

9

6

2

8



TUTTI IN LINEA

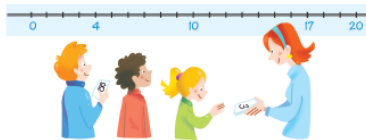


LA TUA SCUOLA ORGANIZZA UNA GARA CON I NUMERI. TU VUOI VINCERE, MA DEVI ALLENARTI. COME PUOI FARE? GIOCA CON LA LINEA DEI NUMERI INSIEME ALLA CLASSE E DA SOLO: È UN OTTIMO ESERCIZIO!

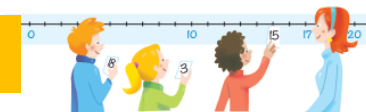
LA LINEA DEI NUMERI DI CLASSE

INIZIA AD ALLENARTI CON QUESTO GIOCO! L'INSEGNANTE HA DIVISO LA CLASSE IN SQUADRE DI 3 O 4 BAMBINI. SEGUI LE ISTRUZIONI E GIOCA CON LA TUA SQUADRA.

- 1 GUARDA CON ATTENZIONE LA LINEA DEI NUMERI APPESA IN CLASSE. PRENDI TUTTI I NUMERI CHE L'INSEGNANTE TI DÀ.



2 SCEGLI UN NUMERO



Discipline classe 1

matematica

- 3 IL NUMERO È AL POSTO GIUSTO? LA TUA SQUADRA GUADAGNA 1 PUNTO. SEGNA IL PUNTO QUI. CHI GUADAGNA PER PRIMO 10 PUNTI VINCE.



QUANTI PUNTI HA
LA TUA SQUADRA?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

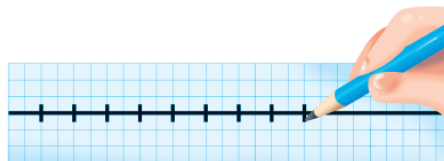
LA MIA LINEA DEI NUMERI

CONTINUA AD ALLENARTI PER LA GARA! SEGUI LE ISTRUZIONI E COSTRUISCI UNA LINEA DEI NUMERI TUTTA TUA. SEI PRONTO?

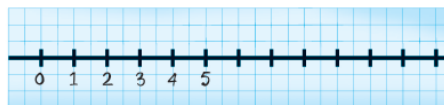
- 1 PRENDI UNA STRISCIA DI CARTA E DISEGNA UNA LINEA A METÀ, PER TUTTA LA SUA LUNGHEZZA.



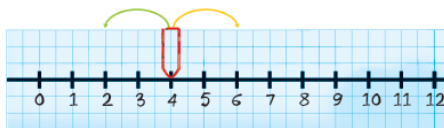
- 2 SULLA LINEA DISEGNATA, FAI UN SEGNO OGNI 2 QUADRETTI.



- 3 LASCIA 2 QUADRETTI E COMINCIA A SCRIVERE I NUMERI. PARTI DA 0 E CONTA PER 1.



- 4 INSERISCI SULLA STRISCIA LA GRAFFETTA. MUOVI LA GRAFFETTA A DESTRA O A SINISTRA E CONTA.



E ADESSO GIOCA CON LA TUA LINEA DEI NUMERI!

IL COMPLEMESE



DEVI ORGANIZZARE CON LA TUA CLASSE UNA FESTA: IL COMPLEMESE DI MAGGIO. PER FARLO TI SERVONO LE DATE DEI COMPLEANNI, ALCUNI DOLCI E I BIGLIETTI DI AUGURI. SEI PRONTO? COMINCIAMO!

I NOSTRI COMPLEANNI

Completa il cartellone dei compleanni.

- 1 Prendi un biglietto, coloralo e scrivi il tuo nome.
- 2 Attacca il tuo biglietto sul cartellone, sotto il tuo mese.



Ecco fatto! Tutti avete attaccato i biglietti e il cartellone è completo. Chi compie gli anni in maggio?

LA NOSTRA SPESA

Adesso sai quanti sono i festeggiati, ma mancano i dolci per la festa... Hai a disposizione 20 euro, che cosa puoi comprare? Osserva i dolci e i prezzi, poi completa la tabella.



TIPO DI DOLCE	QUANTITÀ	COSTO
La mia spesa finale è		euro.

compito di realtà al traguardo

discipline classe 1

Mostra la tua spesa a un compagno e spiega le tue scelte. Poi, insieme all'insegnante e a tutta la classe, scegli che cosa comprare.

AUGURI PER TUTTI

E ora il gran finale: realizza i biglietti per i festeggiati! Segui le indicazioni.

- 1 Prendi un foglio a quadretti.
- 2 Scrivi una bella frase di auguri.
- 3 Disegna sul biglietto tutte le figure geometriche che conosci.
- 4 Colora il biglietto.

Adesso scegliete tutti insieme i biglietti da consegnare ai festeggiati. Che la festa abbia inizio!

TI È PIACIUTO ORGANIZZARE IL COMPLEMESE?



COME HAI LAVORATO MEGLIO?

Da solo. Con gli altri.



**se ascolto dimentico,
se vedo ricordo,
se faccio capisco.**

(antico proverbio cinese)

CON QUESTO PROGETTO AGGIUNGIAMO



**se gioco apprendo...
...e se discuto
divento competente!**

PRIMARIA

day

competenze inclusive

idee per costruire
e sperimentare
ogni giorno

FABBRI
EDITORI

Erickson

OXFORD
UNIVERSITY PRESS

Rizzoli
EDUCATION