

COMPETENTI IN ITALIANO E IN MATEMATICA!

(le competenze al centro)

Mauro Traversa Redazione Scuola Primaria Rizzoli Education



LE COMPETENZE AL CENTRO

Di che cosa?

- ★ della pratica didattica
- ★ della ricerca
- ★ della scuola
- ★ del «fare i libri»

DIDATTICA PER **COMPETENZE** e DIDATTICA INCLUSIVA

sono strettamente legate

- ★ la didattica per competenze punta a **far crescere il sapere di ciascun alunno** partendo dalla sua unicità.
- ★ la didattica inclusiva si basa sulla **valorizzazione delle differenze** in classe.

OBIETTIVO

**sviluppare una
didattica per
competenze
INCLUSIVA**

4 METACOMPETENZE INCLUSIVE

Sono competenze trasversali a tutte le altre. Riguardano il modo di agire e di risolvere problemi nelle realtà complesse. Influenzano lo sviluppo delle otto competenze chiave di cittadinanza.



- ★ **valorizzazione delle differenze**
- ★ **competenza etica e prosociale**

- ★ **competenza emotiva**
- ★ **competenza metacognitiva**

IL LIBRO CHIUSO

della scuola delle
conoscenze e delle abilità

- ★ struttura che replica la **lezione frontale**
- ★ trasmissione **"a senso unico"** dei saperi
- ★ focus sui **contenuti disciplinari**



IL LIBRO APERTO

della scuola delle
competenze

- ★ strumento aperto/insieme di strumenti in cui docenti e **studenti diventano protagonisti**
- ★ didattica per **competenze/metodologia laboratoriale**
- ★ **nuove tecnologie** al servizio della didattica



Laboratori e percorsi
per diventare studenti competenti in
MATEMATICA

imparare matematica = imparare a pensare

- ★ la matematica **non è un insieme di formule**, di **regole** e di **ragionamenti già fatti**, che vanno appresi meccanicamente e definitivamente.
- ★ la matematica è una costruzione del pensiero. Imparare matematica, quindi, vuol dire **“imparare a pensare”**, sviluppare a capacità di ordinare, quantificare, misurare, manipolare fatti e fenomeni della realtà.
- ★ il modo migliore per sviluppare queste capacità è partire da situazioni problematiche reali. **I concetti matematici emergono dalla realtà** e si fissano con l’operatività concreta.
- ★ uno dei modi più fruttuosi di lavorare in questo senso è adottare una **metodologia laboratoriale**.

METODOLOGIA LABORATORIALE

METACOMPETENZE INCLUSIVE

STARE BENE A SCUOLA

COMPETENZA EMOTIVA

CIASCUNO AL CENTRO

VALORIZZAZIONE DELLE DIFFERENZE

RISORSA COMPAGNI

COMPETENZA ETICA E PROSOCIALE

**ATTIVITÀ IN SITUAZIONI
REALI/SITUAZIONI PROBLEMA/GIOCO**

COMPETENZA METACOGNITIVA

ALLA SCOPERTA DEI NUMERI

Sempre più veloce

Rilevare le conoscenze e le esperienze pregresse:

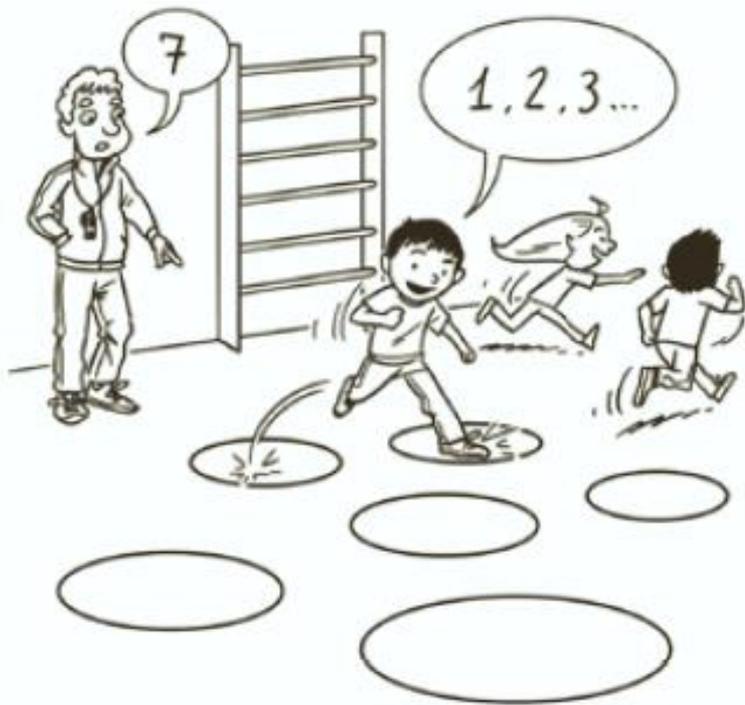
- ★ **processi lessicali**
(attribuire nomi ai numeri)
- ★ **processi semantici**
(significato dei numeri associati alla quantità corrispondenti)
- ★ **processi sintattici**
(relazioni spaziali tra le cifre)
- ★ **counting**
(conteggio)



La nostra mappa



Salta chi conta



Musica maestro!



TUTTI IN LINEA

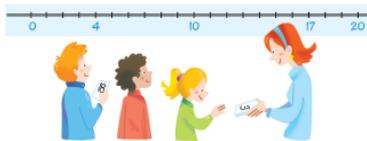


LA TUA SCUOLA ORGANIZZA UNA GARA CON I NUMERI. TU VUOI VINCERE, MA DEVI ALLENARTI. COME PUOI FARE? GIOCA CON LA LINEA DEI NUMERI INSIEME ALLA CLASSE E DA SOLO: È UN OTTIMO ESERCIZIO!

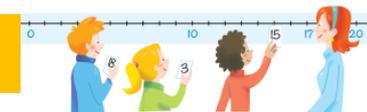
LA LINEA DEI NUMERI DI CLASSE

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

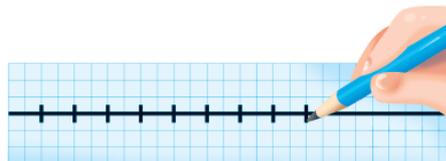
LA MIA LINEA DEI NUMERI

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

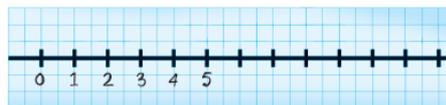
- 1 PRENDI UNA STRISCIA DI CARTA E DISEGNA UNA LINEA A METÀ, PER TUTTA LA SUA LUNGHEZZA.



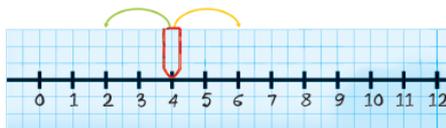
- 2 SULLA LINEA DISEGNATA, FAI UN SEGNO OGNI 2 QUADRETTI.



- 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!

ITALIANO

alle fondamenta
delle competenze
di lettura e scrittura



COS'È LA COMPETENZA METAFONOLOGICA?

- ★ È la capacità di **percepire, riconoscere e discriminare i suoni** (fonemi) che compongono le parole.
- ★ È la capacità di saper operare con i **suoni**, di saperli **trasformare e manipolare** con **consapevolezza**.



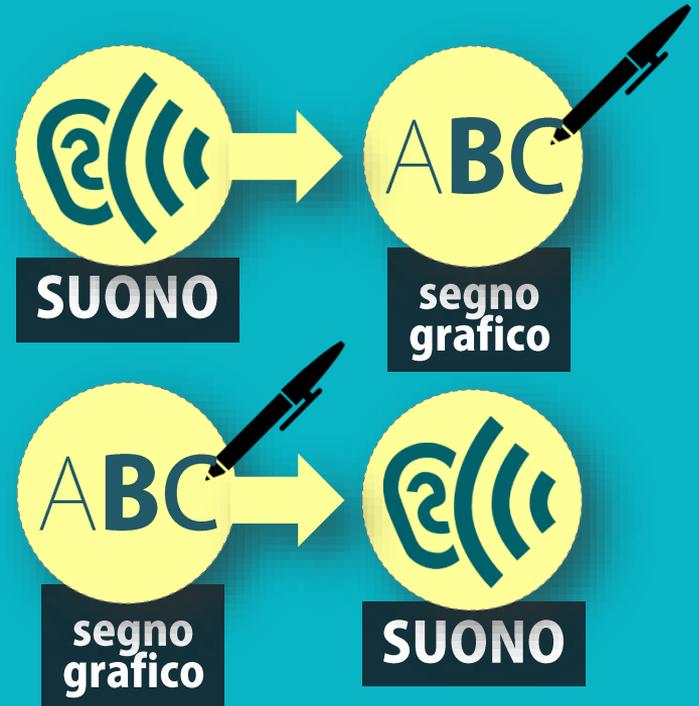
Si legge prima con le orecchie!

♥ **i FENNEC**
e la didattica
collaborativa!



Si legge prima **con le orecchie!**

- ★ I **prerequisiti fonologici** sono altrettanto importanti dei **prerequisiti grafo-motori**.
- ★ Alla base della lettoscrittura ci sono le capacità di **far corrispondere il suono al segno grafico e il segno grafico al suono**
- ★ Il bambino che possiede una buona **consapevolezza fonologica** è facilitato nello stabilire queste corrispondenze

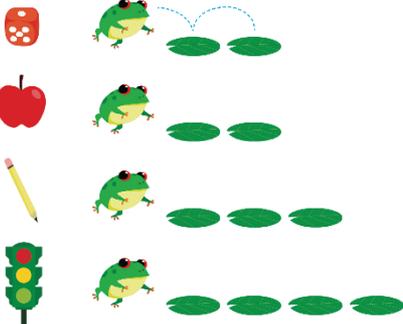


GIOCO CON I SUONI



I SALTI DELLA RANA

PRONUNCIA A PEZZI LE PAROLE DISEGNATE. POI SEI UNO DEI SALTI DELLA RANA. OGNI SALTO CORRISPONDE A UN PEZZO DELLA PAROLA DISEGNATA. SEGUI L'ESEMPIO.



PREGRAFISMO

CERCHIA LA RANA PER TRE VOLTE E PASSA A QUELLA DOPO SENZA STACCARE LA MATITA. CONTINUA COSÌ FINO ALL'ULTIMA RANA. ESERCITATI PRIMA CON IL DITO.



GIOCO CON I SUONI



TROVA I SUONI FINALI UGUALI

GUARDA I DISEGNI. CHE COSA SONO? PRONUNCIA LE PAROLE E COLLEGA QUELLE CHE FINISCONO NELLO STESSO MODO. SEGUI L'ESEMPIO.



PREGRAFISMO

TRACCIA LA STRADA PER USCIRE DAL LABIRINTO. DEVI SEGUIRE LE IMMAGINI DELLE PAROLE CHE FINISCONO COME PINGUINO.



8

Erkani

Erkani

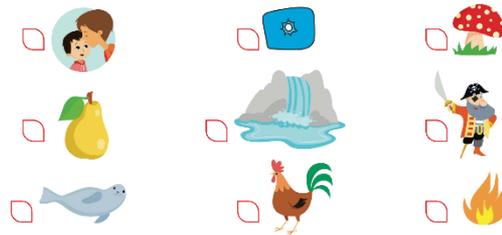
GIOCO CON I SUONI



GIOCO CON I SUONI

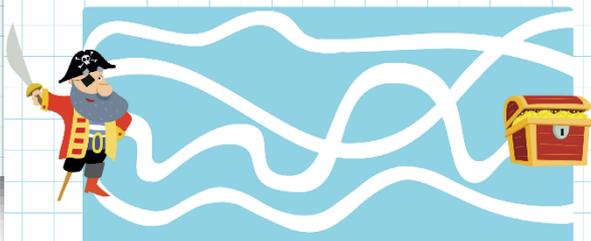
PICCOLI PEZZI

ASCOLTA LE PAROLE SPEZZATE, PRONUNCIALE UNENDO I SUONI, E, PER OGNI RIGA INDICA CON UNA X IL DISEGNO GIUSTO.



PREGRAFISMO

SEGUI IL PERCORSO E FAI ARRIVARE IL PIRATA AL TESORO. NON STACCARE LA MATITA DAL FOGLIO. PER AIUTARTI FAI UNA PROVA CON IL DITO.



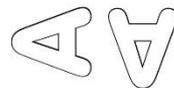
9



A

A a • a a

■ COLORA LA A
NELLA GIUSTA
POSIZIONE.



Sulle ali di Pepe / primo ciclo 2017

■ COLORA SOLO
LA A.



Legge l'insegnante

Pepe vive in una bella casetta e nelle giornate di sole si diverte a volare nel cielo azzurro. Un giorno vede l'arcobaleno e pensa: - Come sarebbe bello scivolare sui suoi colori!

■ LA MAESTRA LEGGE. TU RIPASSA CON UN COLORE LA A.

A PEPE PIACE
L'ARCOBALENO. 🎧 📺

■ NEL DISEGNO CERCHIA GLI ELEMENTI CHE INIZIANO CON LA A.

■ RIPASSA LA A.



GIOCO
CON I
SUONI

DISEGNA UNA A SUL
PALMO DI UNA MANO.

POI ASCOLTA LE PAROLE
E ALZA LA MANO QUANDO
SENTI IL SUONO A.



■ RIPASSA, COMPLETA E SCRIVI LA A.



PRIMARIA

day



competenze inclusive

idee per costruire
e sperimentare
ogni giorno

FABBRI
EDITORI

Erickson

OXFORD
UNIVERSITY PRESS

Rizzoli
EDUCATION