

Progetto di Istituto

"Logicamente 2"

Istituto Comprensivo 2 Nord Sassuolo

"NUMERI IN GIOCO"

Scuola dell'Infanzia  
« H. C. Andersen »  
A. S. 2013/2014  
Sez. Mista 2  
25 alunni 3/4/5 anni

Insegnanti:  
Martinelli, Tenace



Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini ad una scoperta sempre più consapevole dello spazio, della logica, dei numeri.

Ciascun bambino giunge alla scuola dell'Infanzia già con un proprio patrimonio di Abilità e Conoscenze Matematiche apprese a casa, per la strada, dalla televisione, dai computer... giocando, guardando, riflettendo...

Infatti l'esperienza con le cose, i sensi, il movimento, favoriscono nel bambino la conoscenza dei principi fondamentali della matematica e in particolare la scoperta dei numeri. Il percorso logico-matematico "Numeri in gioco" è stato realizzato a partire da attività ludico-motorie svolte in palestra dove i bambini della sezione hanno potuto imparare ad organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare poi con disegni, elaborati creativi e parole.

## Obiettivi

Esplorare, vivere e percorrere lo spazio correttamente

Esprimersi con un linguaggio semplice ma corretto e Compiere riflessioni

Sperimentare alcuni rapporti spaziali (davanti/dietro, sopra/sotto, alto/basso, lungo/corto, ecc)

Eseguire giochi e percorsi in un ambiente conosciuto in base ad indicazioni rispettando alcune regole e collaborando

Operare con le principali figure geometriche

Ordinare in successione una serie di sequenze temporali

Acquisire i concetti di "prima" "adesso" "dopo" ... "ieri" "oggi" "domani"

Percepire il ritmo ciclico e il trascorrere del tempo (giorni, mesi, stagioni)

Contare, rappresentare, confrontare quantità

Valutare quantità e associare le quantità al numero

Riconoscere i numeri e la loro funzione

Avviare il concetto di numero nell' aspetto cardinale ed ordinale

## DESCRIZIONE DEL PERCORSO:

### Attività psicomotorie in salone con i numeri:

- giochi sui concetti di pochi/tanti/uno/nessuno.. di più/di meno
- mimiamo i simboli numerici usando il corpo da soli o con altri
- facciamo tanti salti quanti indicati dall'insegnante lungo la sequenza numerica posta sul pavimento
- facciamo tanti salti quante sono le sillabe del proprio nome
- Giochi per contare e per classificare/seriare in base a forma, colore, altezza, lunghezza, grandezza... usando materiali presenti a scuola: scatole con animali, costruzioni, macchinine, oggetti dell'angolo cucina e materiale di recupero vario come pasta, bottoni, semi... ect

## **Attività psicomotorie in salone su concetti spaziali:**

- saltiamo dentro o fuori da attrezzi come cerchi, corde...
- muoviamoci sopra o sotto panchine o bacchette...
- sostarsi in alto o in basso, vicino/lontano da tavolini o panche...
- giochi di costruzione delle principali forme geometriche con uso di bastoni, corde e cerchi...
- Percorsi e altri giochi (regina reginella, un due tre stella, il gioco dei cerchi con la musica... etc)

## **Attività grafico pittorico manipolative creative svolte in sezione:**

- Rappresentazioni grafico pittorico e manipolative delle attività svolte in palestra con uso di tecniche e materiali (uso di cannucce e/o corde per disegnare le principali forme geometriche, disegno spontaneamente le forme geometriche che conosco, disegno tanti salti quanti ne indica il numero, colora tante palline quante ne indica ogni numero della filastrocca...)
- Ricostruzione di una sequenza composta da 4 immagini per inventare una storia: "Mimì l'amico pupazzo di neve"

- Colorare immagini di mele e funghetti da ritagliare-incollare dalla più piccola alla più grande o viceversa secondo le indicazioni date; schede operative del libro per i 5 anni e altre più semplificate per i 3/4 anni)
- Costruzione del puzzle dei numeri realizzato dai bambini di 5 anni
- Costruzione del libro individuale "Con le mani posso contare" realizzato dai bambini di 3 e 4 anni
- Costruzione del libro individuale la "Filastrocca dei Numeri" realizzato dai bambini di 5 anni
- Giochi a tavolino: il domino con numeri, forme o con soggetti vari, uso di un piano magnetico con i blocchi logici per ricalco o creare/inventare figure o disegni, puzzle con numeri ad incastro...
- Il Calendario del Tempo (giorno, mese, anno) e dell'Appello con la conta dei compagni(presenti/assenti, maschi/femmine, età...)
- Filastrocche, Canzoncine e semplici Conte

## DOCUMENTAZIONE

Documento word di presentazione del progetto con foto delle attività svolte

## MATERIALI UTILIZZATI:

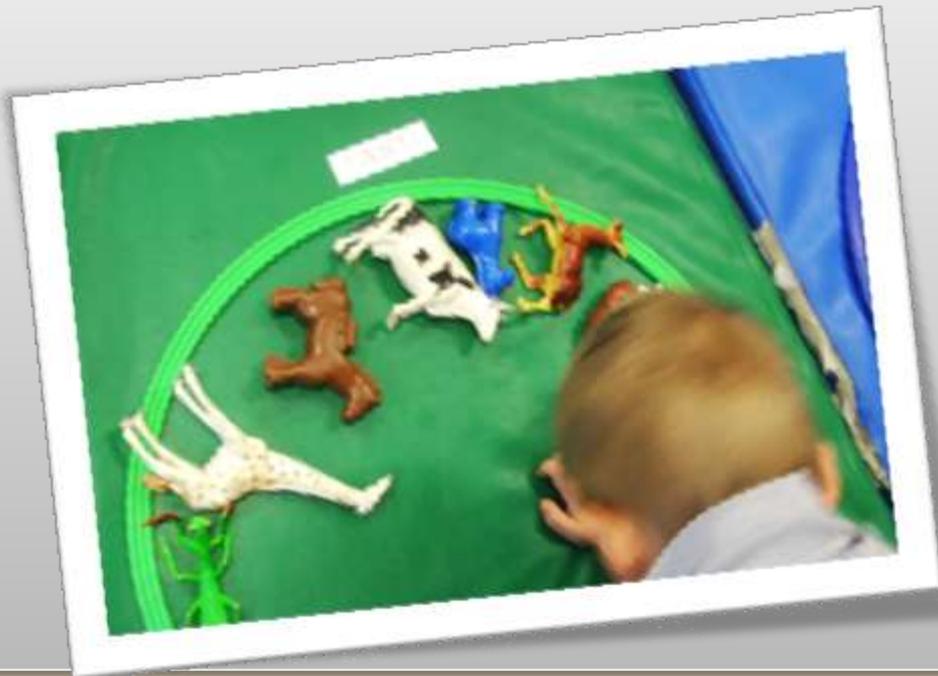
Vari materiali di recupero e di cartoleria.

Giochi da tavolo e puzzle regalati dalle famiglie



# Giochi sui concetti per valutare le quantità:

TANTI

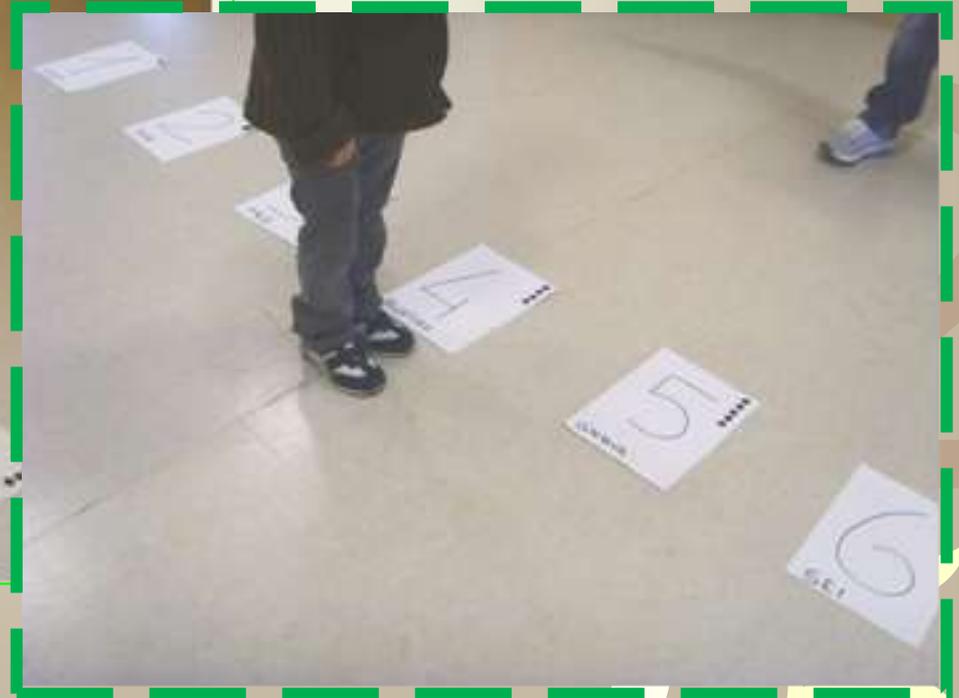


POCHI

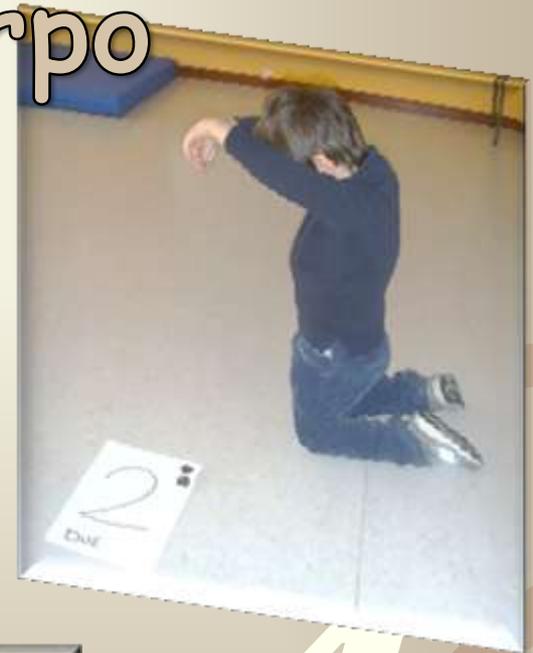


1 2  
4 5

Giochiamo a fare tanti salti quanti...  
indicati dalla maestra lungo la sequenza dei numeri  
posti sul pavimento in palestra



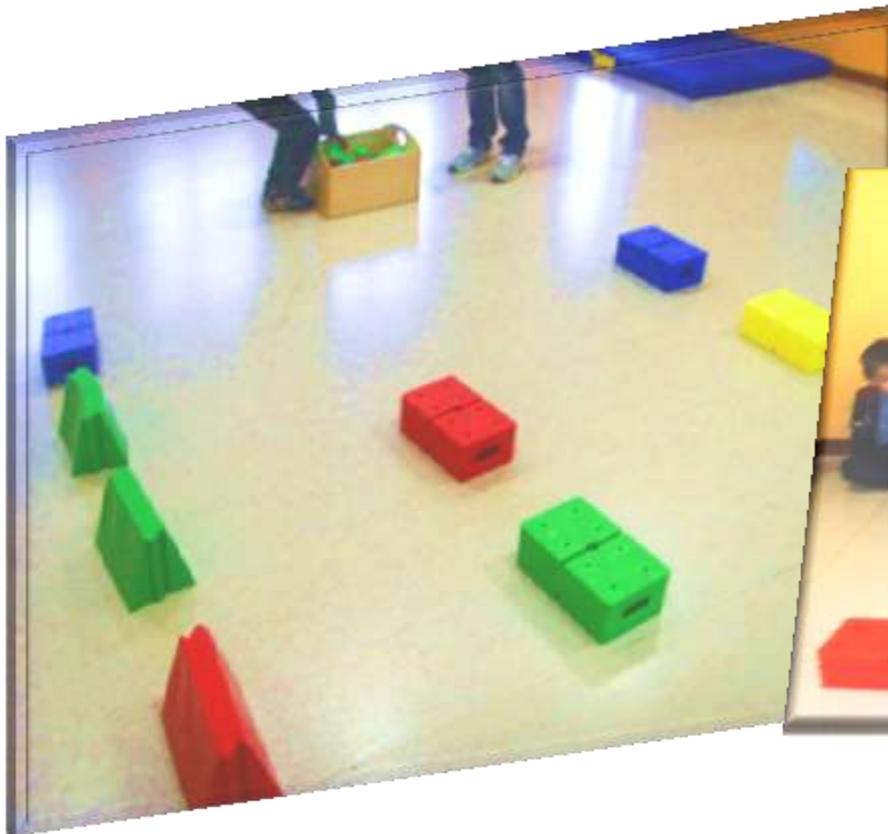
# Giochiamo a mimare i numeri usando il corpo





01 00





Percorsi motori per sperimentare  
concetti spaziali:  
sopra-sotto, lungo-corto, vicino-  
lontano, dentro-fuori...



**Giochiamo a  
raggruppare  
oggetti in  
base ad un  
numero**



# Classificare oggetti: associare quantità al simbolo numerico



Ricostruire la sequenza numerica da 1 a 10.... Realizzare un puzzle



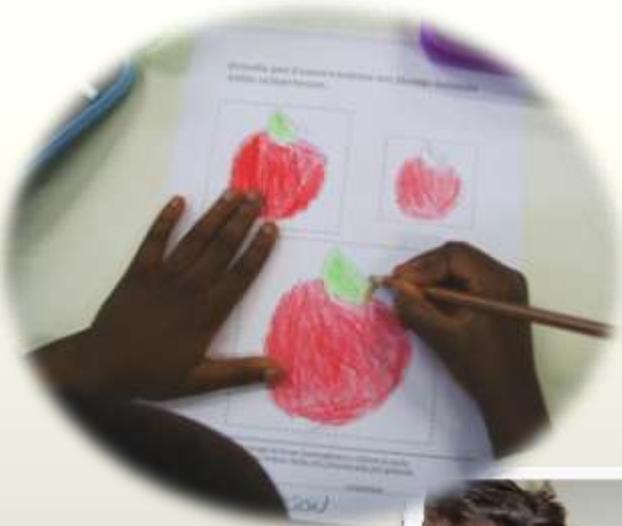
# Costruiamo il Calendario dell'Avvento con numeri da 1 a 25



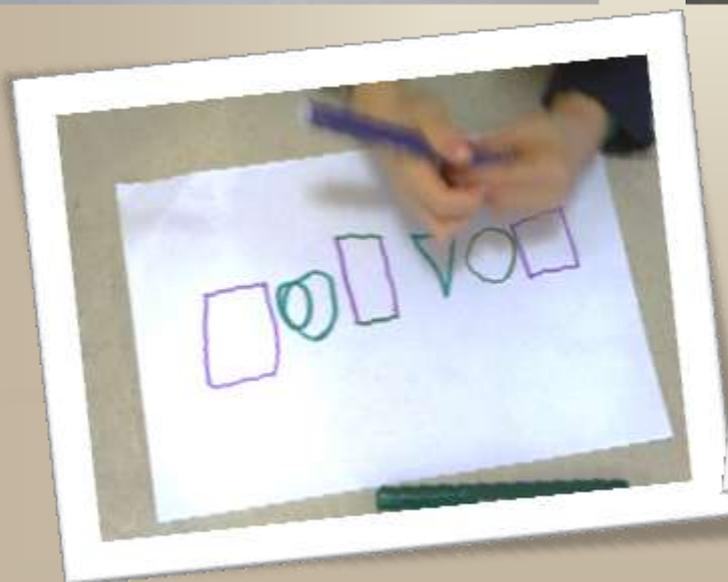
Ricostruire una sequenza  
di immagini  
per inventare una  
storia: "Mimì, l'amico  
pupazzo di neve"



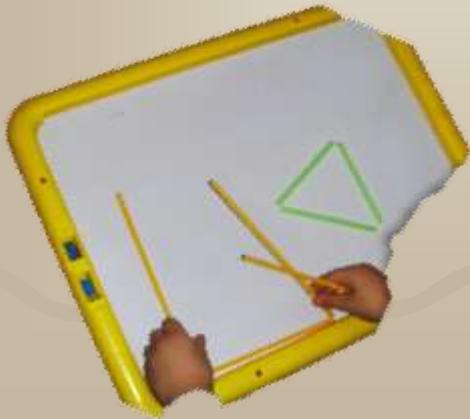
Ritagliare e incollare dalla  
più piccola alla più grande...



Giochiamo a ricostruire le principali forme geometriche con i materiali in palestra e a riprodurle graficamente!!!



RIPRODUCO  
FORME  
GEOMETRICHE  
CON CORDE,  
CANNUCCE...



4  
5

Costruzione di  
un libro  
individuale:  
"Con le mani  
posso contare"  
(Gruppo 3-4  
anni)

00.1011





**FILASTROCCA DEI NUMERI**      HILTON

0: DONDOLA SOPRA IL PERO      ○○○○○○○○○○○

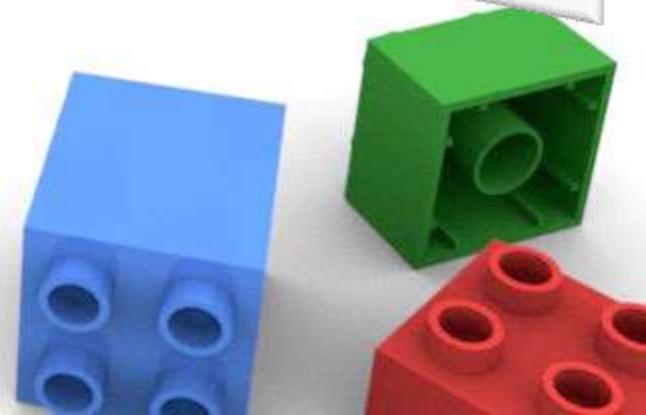
1: INVIA UN BACINO A QUALCUNO      ●○○○○○○○○○○

2: DORME COME UN BUE      ●●○○○○○○○○

3: FELICE COME UN RE      ●●●○○○○○○○

4: CORRE COME UN GATTO      ●●●●○○○○○

5: SI DIVERTE A FAR LE LINGUE      ●●●●●○○○○



## CONCLUSIONI

Le insegnanti hanno un ruolo molto attivo in quanto aiutano e guidano gli alunni alla riflessione e li sollecitano a porsi in posizione critica-creativa nei confronti delle attività proposte, accompagnando i bambini durante il percorso svolto in maniera: giocosa/divertente, ma anche tecnico/scientifica, stimolando interesse e curiosità.

Attraverso le diverse attività ludiche sviluppate tra gennaio e maggio, pur con difficoltà legate al linguaggio per gran parte del gruppo-sezione, i bambini hanno partecipato attivamente manifestando la voglia di fare matematica con un atteggiamento positivo, di scoperta, di ricerca e con una consapevolezza sempre maggiore.

**Verifiche e valutazione** effettuate mediante conversazioni, osservazione degli elaborati prodotti dai bambini, giochi, schede mirate, attività di gruppo e individuali.