

MATEMATICA IN FIABA



Un paese ricco di personaggi stravaganti. Una missione da compiere: aiutare Folletto Patapum. Un'alleata magica: la Fatina Numerina. Una fiaba che ci porta direttamente in un laboratorio espressivo e creativo per giocare con i numeri, contare, scoprire la sequenza, la numerosità, la corrispondenza biunivoca, e ancora: misurare, costruire numeri, fare magie matematiche. Ma anche danzare, raccontare, interpretare, dipingere.



Obiettivi didattici generali del percorso:

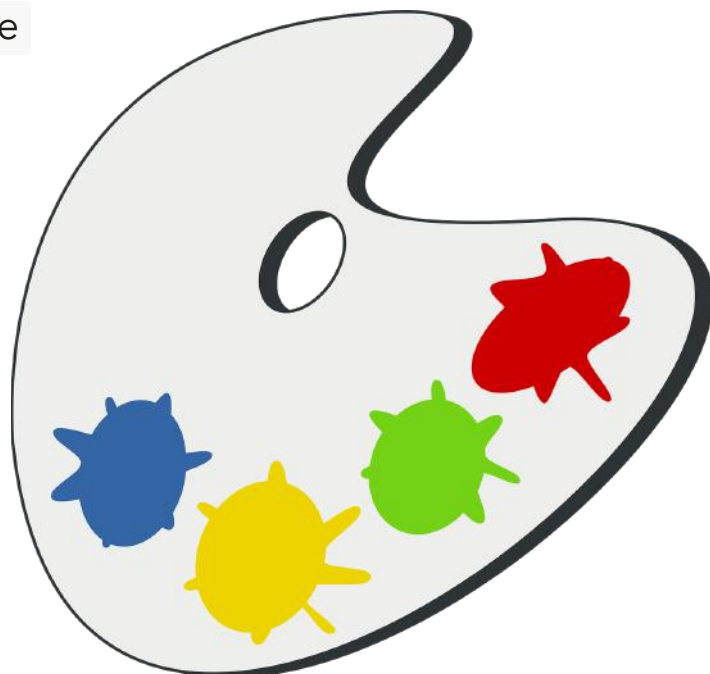
- sviluppare il senso numerico e l'intelligenza matematica
- sviluppare il pensiero narrativo
- sviluppare autoconsapevolezza corporea
- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare il pensiero analitico e sistemico
- sviluppare empatia e spirito di cooperazione
- sviluppare intelligenza emotiva

Obiettivi specifici legati allo sviluppo dell'intelligenza matematica:

- sviluppo delle abilità di conteggio, delle abilità di lettura e scrittura del numero.
- riconoscere, manipolare e comprendere le quantità per arrivare gradualmente a saper utilizzare il sistema simbolico numerico convenzionale.

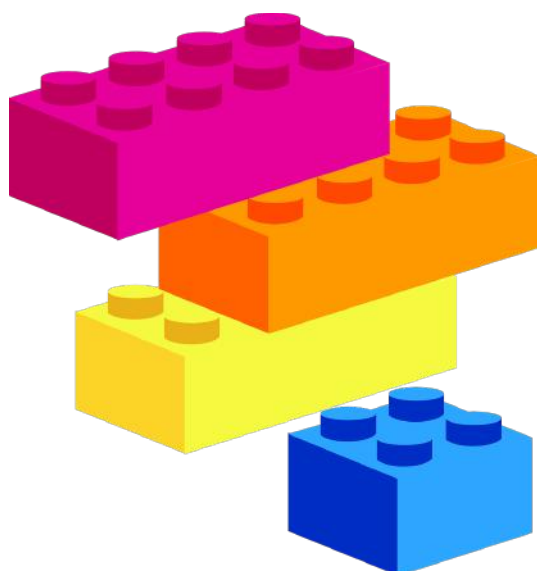
Obiettivi specifici 3 anni:

- Manipolare vari materiali
- Conoscere i colori di base
- Esplorare spazi
- Raggruppare, ordinare, quantificare



Obiettivi specifici 4 anni:

- Acquisire abilità manipolative
- Conoscere i colori principali
- Raccogliere e registrare dati e informazioni
- Raggruppare, ordinare per colore, forma, grandezza
- Raggruppare per quantità: uno, pochi, tanti



Obiettivi specifici 5 anni:

- Conoscere e riprodurre relazioni topologiche
- Ricostruire e registrare dati della realtà
- Ordinare, raggruppare, quantificare
- Visualizzare e riconoscere il numero
- Rappresentare graficamente la quantità



INTRODUZIONE

- introduzione del contesto narrativo (sfondo integratore) attraverso la lettura della prima parte della storia.
- Introduzione dei personaggi costanti: Fatina e folletto
- Esplorazione dell'ambiente e dei personaggi
- Creazione della Torta sulla quale attaccheremo le candeline, e che ci accompagnerà durante tutto il progetto.



Giochiamo con Agata, la cuoca

Lettura della storia e svolgimento delle attività:

- Disegnare/costruire i numeri.
- Mettere in sequenza i numeri e associare ad ogni numero la quantità corrispondente.
- Sviluppare abilità manipolative utilizzando diversi ingredienti: pasta del pane, farina, pasta, legumi, frutta ecc.(manipolazione, tatto e matematica).
- Realizzare le ricette: giocare con i numeri, contare, giocare con l'arte, cercare materiali naturali, giocare con colori, materiali e strumenti diversi.
- Realizzare la pizza di numeri: arte e matematica.
- Dividere gli ingredienti e gli strumenti per categoria (dimensione, colore, uso ecc.)



Giochiamo con Guglielmo, il sarto

- Lettura della storia e svolgimento delle attività proposte:
- Misurare distanze con i passi.
- Giocare con passi e numeri: matematica e psicomotricità.
- Misurare utilizzando unità di misura diverse (fogli, matite ecc.)
- Costruire il quadrettometro e utilizzarlo per misurare.
- Cercare i numeri "intorno a noi"
- Cercare gli oggetti: osservare, selezionare, catalogare, scegliere, contare.
- Mettere in ordine gli oggetti
- Giocare con i concetti topologici: dentro, fuori, sopra, sotto
- Giocare con tessuti e colori differenti: matematica e arte.

