Code & pla(i)

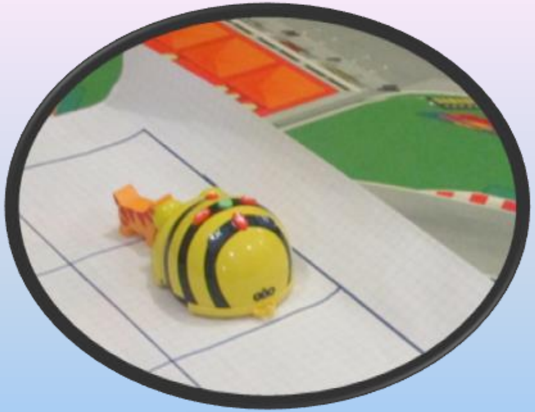
Scuola infanzia S.Agostino
Sezione 4 anni
a.s. 2017/2018
Ins.: Elena Righi, Vita Stano,
Ilaria Castelli

Oggi è venuto a trovarci Gian Marco, «il signore che fa la matematica», e abbiamo contato giocando… Prima indovinando quanti puntini c'erano, poi contando!

«Contiamo i pallini, Gian Marco ci faceva gli scherzi con le carte e con i pallini piccoli e grandi!»

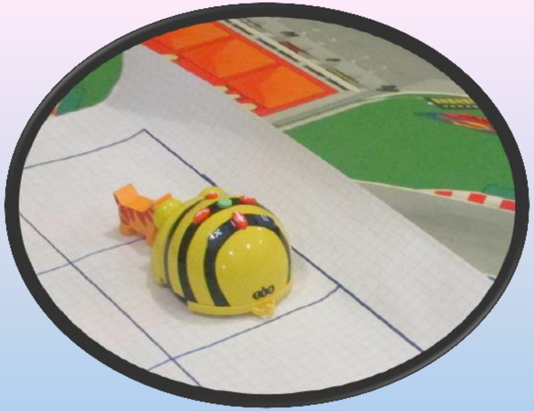
«Abbiamo anche giocato a **bowling**!
Dovevamo far cadere i birilli con la palla e poi dovevamo contarli! E poi contare anche i bottoni..
4 birilli e 4 bottoni»

Scopriamo per la prima volta BEE-BOT! →



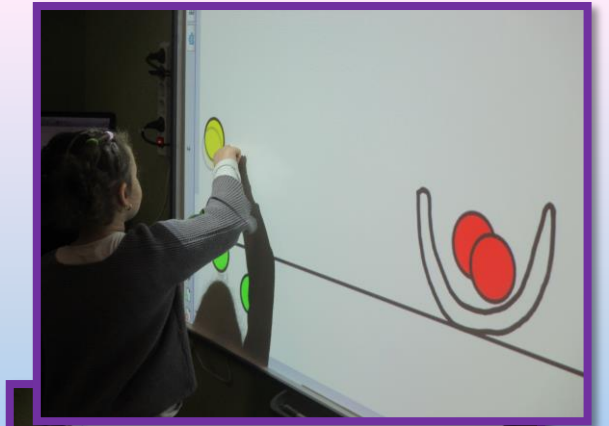
«Sopra l'ape c'erano i
bottoni con le freccine
destra, sinistra e poi GO!
Che vuol dire vai!»

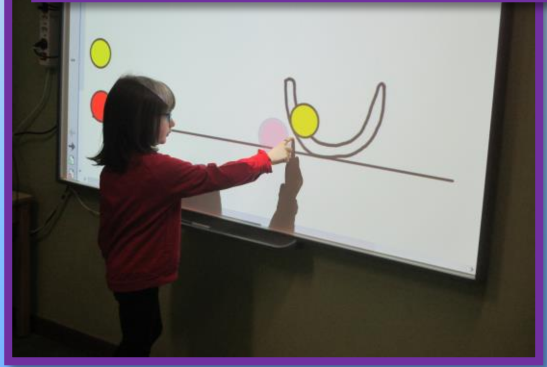
«Bee-bot si muoveva
con i nostri comandi
e doveva andare
nelle caselle!»



«Bee-bot era giallo e nero, Blue-bot era trasparente con le lucette blu. Dovevamo dargli comandi giusti per farlo andare nella casella giusta»

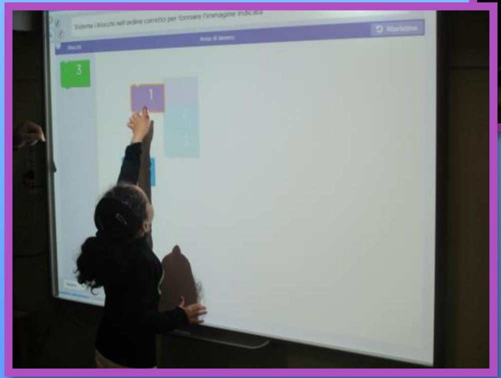
ALLA SCOPERTA DELLA
LIM!!





«Con la LIM puoi fare tutto quello che vuoi»

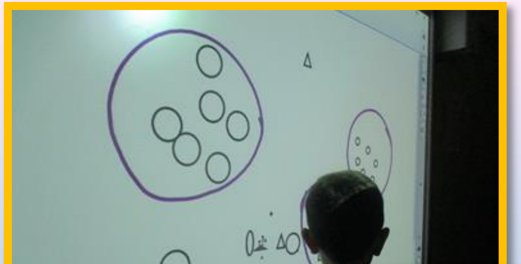
«Abbiamo fatto tanti giochi con Gian Marco: puzzle, contare e mettere le palline nel cesto e altri giochi bellissimi!»

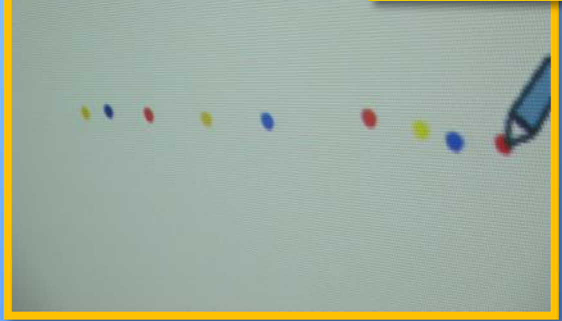


Dopo gli incontri con Gian Marco abbiamo proseguito con attività di potenziamento

Attraverso le Lim i bambini possono giocare, scoprire, lasciarsi incuriosire: devono, in altri termini, essere protagonisti attivi e non fruitori passivi.

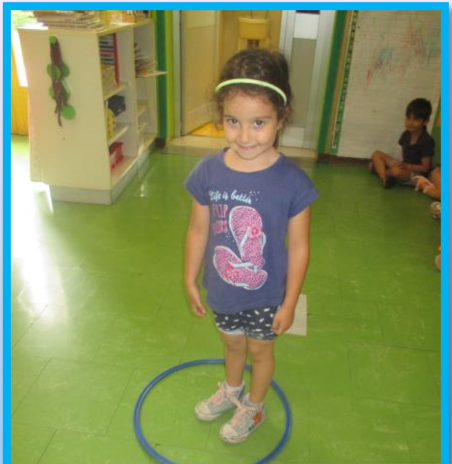
Dopo che Gian Marco ci ha insegnato ad usare la LIM, ci abbiamo giocato anche con le nostre maestre! Abbiamo contato, disegnato, fatto i ritmi, cantato e guardato dei video simpatici...



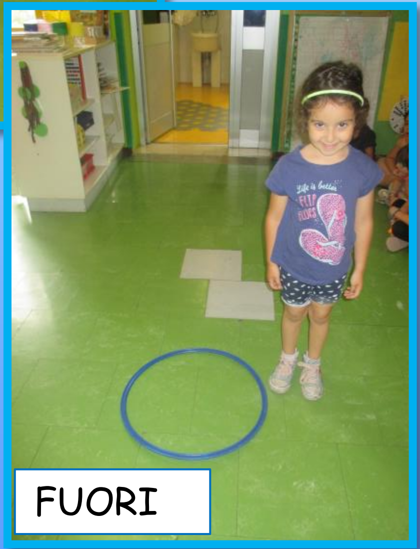


CONCETTI

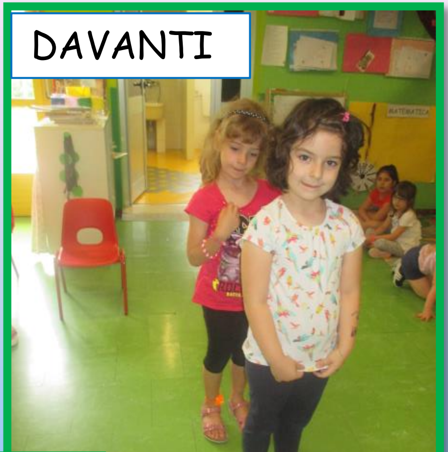
TOPOLOGICI



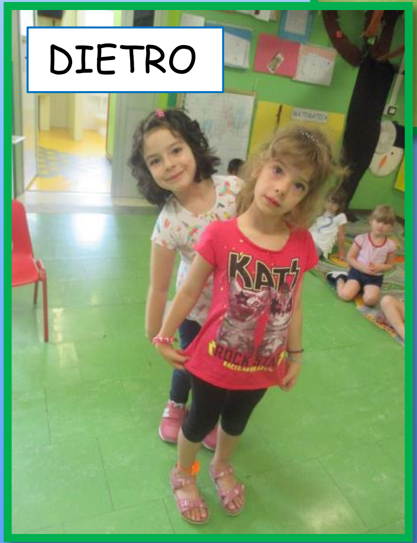
DENTRO



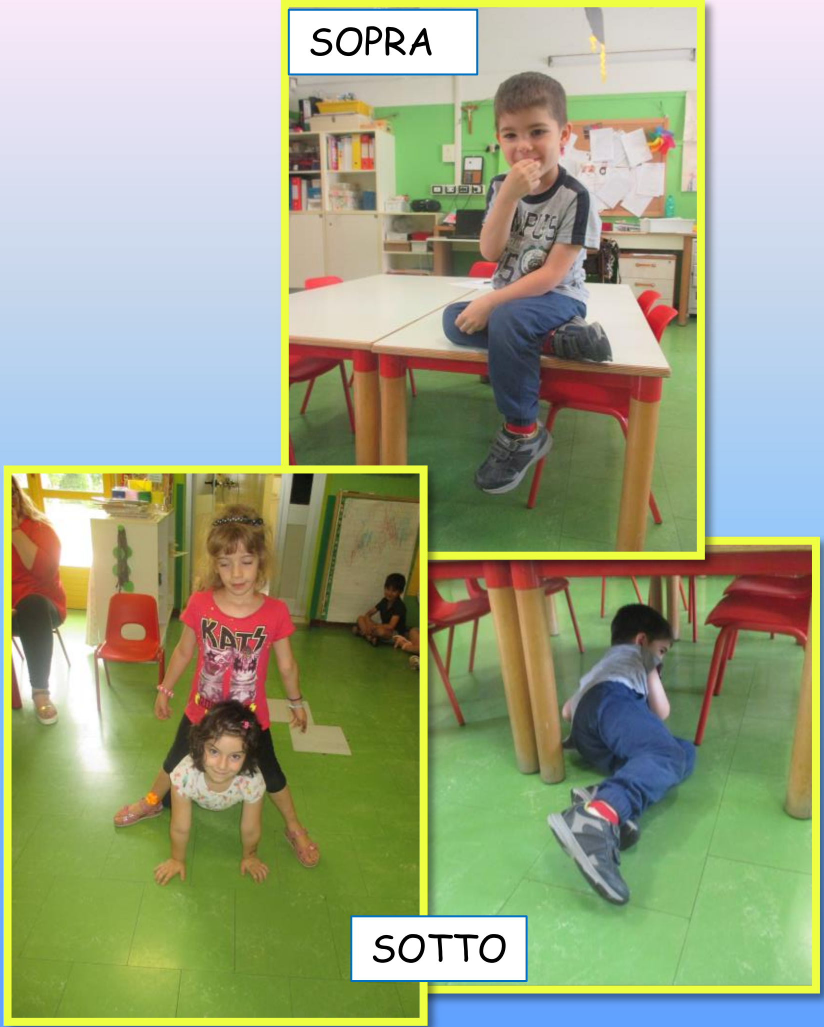
FUORI



DAVANTI

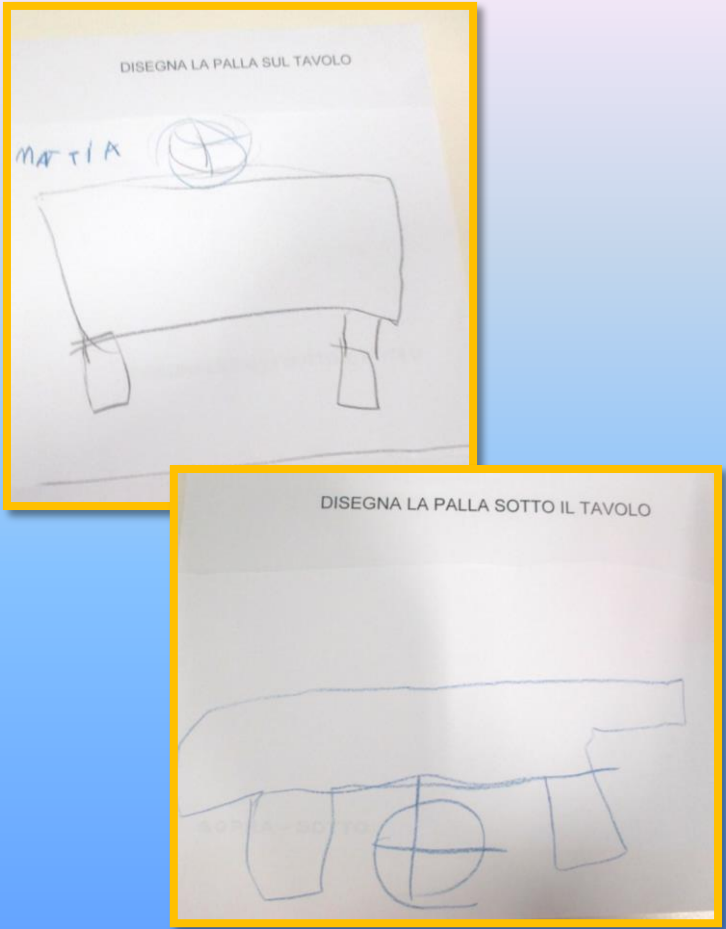


DIETRO



SOPRA

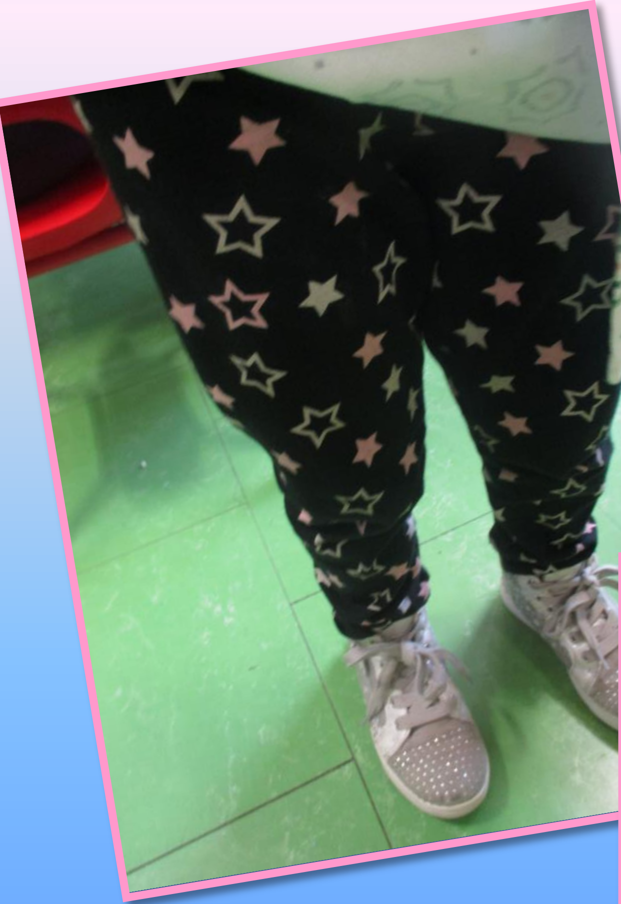
SOTTO



DISEGNA LA PALLA SUL TAVOLO

MATTIA

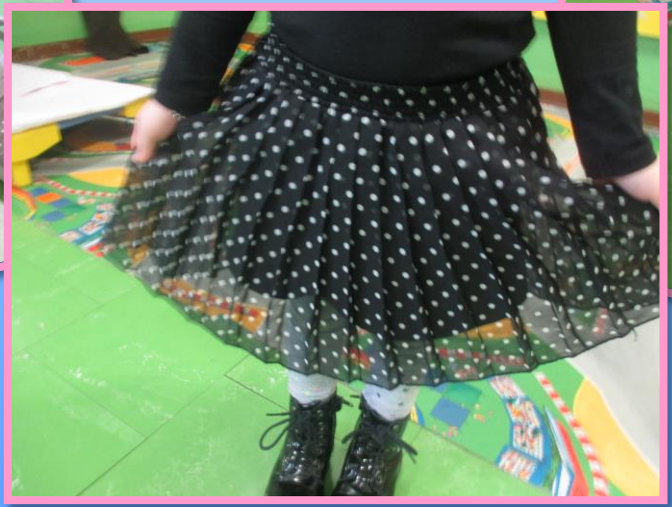
DISEGNA LA PALLA SOTTO IL TAVOLO



Quanti puntini ci saranno sulla gonna di Anna?

Quante stelle sui pantaloni di Giorgia?

…70..68..43..21..30..



«Ci sono i rotolini e sopra c'è
un numero, dentro ci metto i
bastoncini...
se c'è il 4 metto 4
bastoncini!»

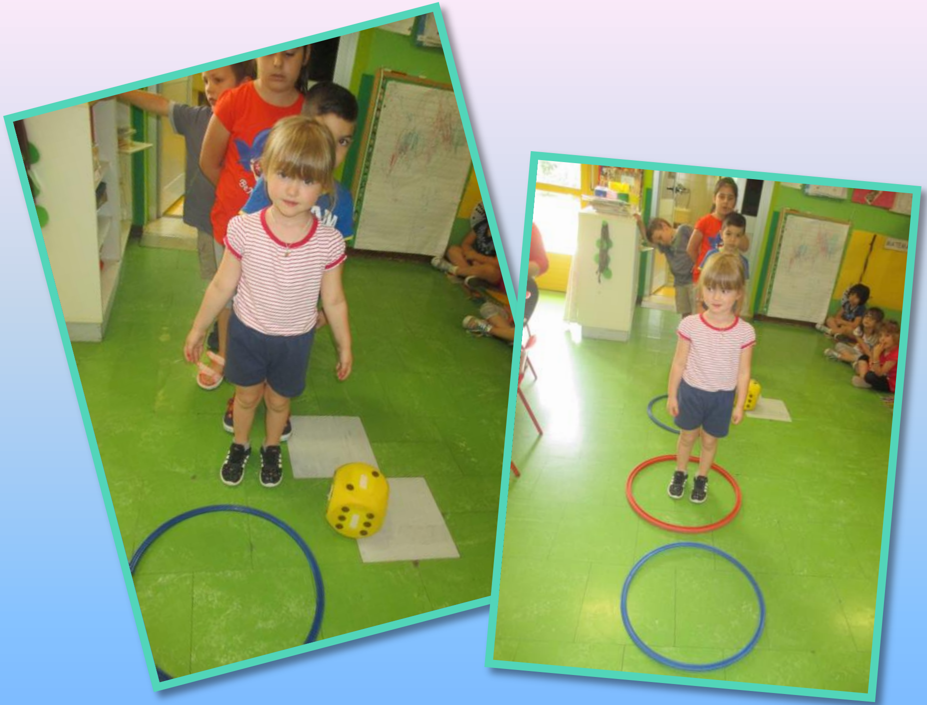
L'OROLOGIO DEI NUMERI

«Ci sono i pallini e i numeri sulla molletta, conti i pallini e metti la molletta giusta… Devi stare attento e contare bene!»

MEMORY DEI NUMERI

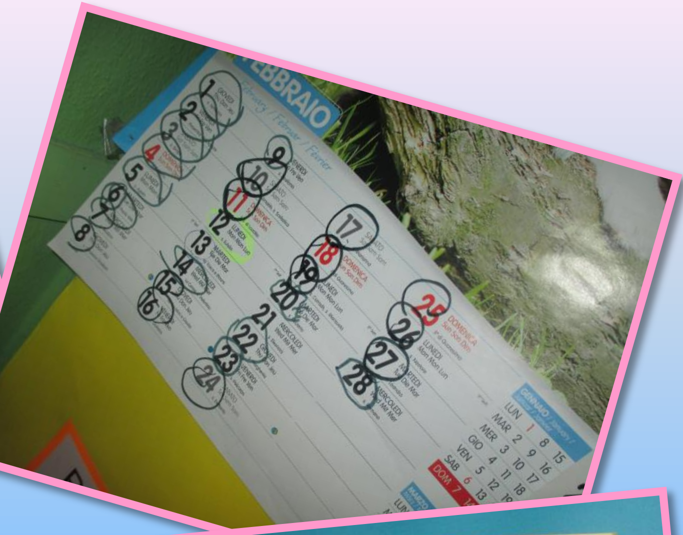
Riconosciamo i numeri uguali e li raggruppiamo nello stesso cerchio

Tiriamo il dado e mettiamo il numero corrispondente ai puntini



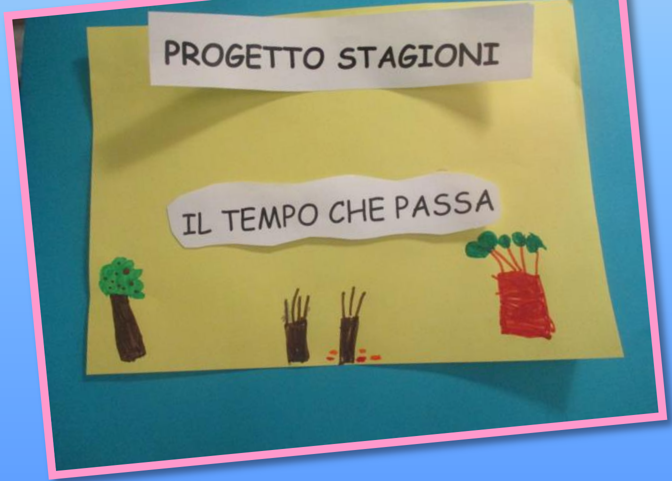
Tiriamo il dado e saltiamo nei cerchi

GENNAIO
CALENDARIO
LUNEDI'



MERCOLEDI'
GIOVEDI'
VENERDI'
19
20
21

Facciamo il calendario della settimana contando i giorni che passano.


PROGETTO STAGIONI
IL TEMPO CHE PASSA

Facciamo l’appello e contiamo le presenze e le assenze

MERCOLED
GIOV
VENER

Disegniamo i numeri per terra e per ogni
numero raccogliamo degli oggetti
corrispondenti alla quantità...
Numero 5, 5 sassi!

..abbiamo continuato a giocare da soli disegnando spontaneamente!

IL GIOCO DELLA CAMPANA

LE REGOLE DEL GIOCO

«La regola più importante è
che si gioca saltellando su
una gamba sola,
devi avere un sasso da
tirare e
per decidere chi sarà il
primo ad iniziare il gioco,
si fa la conta.
Vince chi finisce per primo,
e non bisogna litigare»

IL GIOCO DELL'OCA

ARRIVO
V/F
ARRIVO
PARTENZA

«Si tira il dado… sopra il dado ci sono i puntini, si contano e vai avanti di quante caselle sono i puntini..
2 puntini, 2 caselle!
Chi arriva primo vince, ma non bisogna litigare!»

Anche nel nostro progetto «Amico libro» abbiamo usato la matematica, contando quanti libri abbiamo letto nel corso dell'anno con il nostro prestito a casa del venerdì!