



PROGETTO AGENDA SUD, COD. 10.2.2°-FSEPON-PU-2024-119 DECRETO DEL
MINISTRO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO 30/08/2023 N. 176

LA MATEMATICA NELLE.....FIABE

ESPERTO: ANNA MORETTI
TUTOR: SAVINA TAMMACCARO
ANNO SCOLASTICO 2023/2024



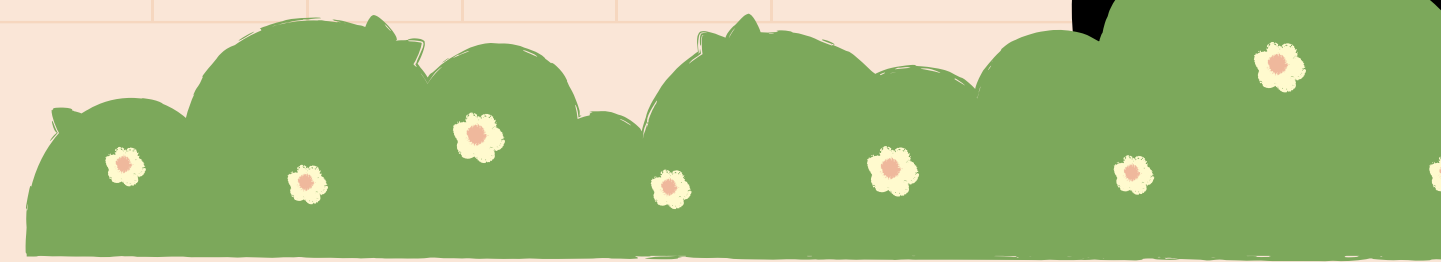
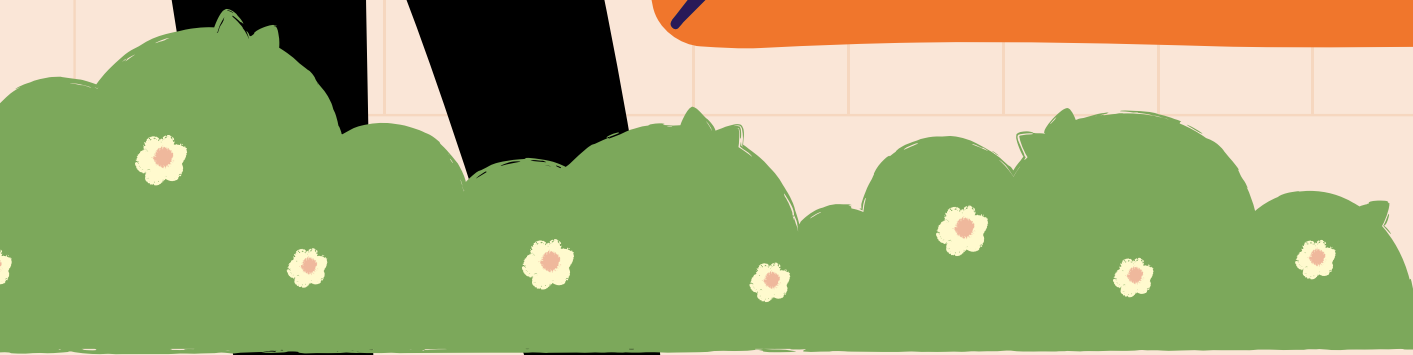
Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale



QUESTO PERCORSO NASCE DALLA CONSTATAZIONE DI COME LA MATEMATICA SIA PRESENTE IN OGNI ASPETTO DELLA NOSTRA VITA E DI COME I BAMBINI, IN PARTICOLARE, SIANO ABITUATI AD OSSERVARE CON GLI OCCHIALI DELLA MATEMATICA SITUAZIONI CHE APPARENTEMENTE NON HANNO NIENTE A CHE FARE CON ESSA. LE FIABE, CONCEPITE COME STRUTTURE NARRATIVE CHE DANNO FORMA, SENSO E SIGNIFICATO A UNA 'REALTÀ' CONDIVISA, SONO STATE PENSATE PER QUESTO PROGETTO COME AMBIENTI DI APPRENDIMENTO ANCHE PER LA MATEMATICA. ATTRAVERSO LA FIABA, LA MATEMATICA SI RIEMPIE DI ESPRESSIONI, DI EMOZIONI E, GRAZIE ALLA COMPrensIONE DEL CONTESTO NARRATIVO, I BAMBINI RIESCONO A PORRE E RISOLVERE CORRETTAMENTE SITUAZIONI-PROBLEMA COMPATIBILI CON IL PROPRIO LIVELLO DI SVILUPPO E PARTICOLARMENTE STIMOLANTI DAL PUNTO DI VISTA COGNITIVO.



Alle fiabe abbiamo unito un altro strumento che facilita la comprensione dei concetti matematici, ed è il POP-IT.

Il POP-IT è uno strumento finalizzato al coinvolgimento di tutti gli stili di apprendimento da quello visivo non verbale basato sull'osservazione delle decine e/o ventine dello strumento, a quello cinestetico focalizzato sull'attivazione da parte del bambino nello scoppiare le bolle, a quello uditivo dedicato al suono dello scoppio, fino a giungere a quello visivo-verbale incentrato sulle sfide proposte, sulla condivisione ed argomentazione delle proprie soluzioni.





- 
- Leggere e scrivere i numeri,***
 - Associare quantita' e numero,***
 - Rappresenta i numeri con le dita,***
 - Esplorare il numero e i suoi significati in una situazione ludica,***
 - Imparare a concentrarsi e ascoltare in modo attivo la storia***



18/5/2024

Andria, 15 maggio 2024 salvato

Abbiamo numerato i bottoni del PQ2-IT

ora possiamo registrare i numeri in maniera

PROGRESSIVA E REGRESSIVA

14 - 5 = 9

24 - 7 = 17

16 - 7 = 9

27 - 7 = 20

17 - 5 = 12

23 - 4 = 19

PROBLEMI

• Aiuta Cappuccetto Rosso e risolvi i seguenti problemi

Problema 1: Cappuccetto ha raccolto 19 fragoline e 19 lamporosso. Ha dato 12 fragoline al lupo. Quanti frutti troverà arrivata a casa? ...

Problema 2: Cappuccetto ha raccolto 13 margherite e 13 papaveri. Ha dato 13 fiori al lupo. Quanti fiori troverà arrivata a casa? ...

Problema 3: Il cacciatore regala a Cappuccetto 3 cesti di uova. Sto ci sono 5 uova. Quante uova potrà portare Cappuccetto per la nonna? ...

Aiuta Cappuccetto Rosso a raggiungere la casetta della nonna.

14 - 5 = 9

24 - 7 = 17

16 - 7 = 9

27 - 7 = 20

17 - 5 = 12

23 - 4 = 19

PROBLEMI

• Aiuta Cappuccetto Rosso e risolvi i seguenti problemi

Problema 1: Cappuccetto ha raccolto 19 fragoline e 19 lamporosso. Ha dato 12 fragoline al lupo. Quanti frutti troverà arrivata a casa? ...

Problema 2: Cappuccetto ha raccolto 13 margherite e 13 papaveri. Ha dato 13 fiori al lupo. Quanti fiori troverà arrivata a casa? ...

Problema 3: Il cacciatore regala a Cappuccetto 3 cesti di uova. Sto ci sono 5 uova. Quante uova potrà portare Cappuccetto per la nonna? ...

12 + 23 = 35

38 - 15 = 23

12 + 23 = 35

38 - 15 = 23

SCOMPONI DECINE E UNITÀ

SCOPRI TUTTE LE COPPIE POSSIBILI PER FORMARE I NUMERI INDICATI NELLE TABELLE. POI COLORA LE BOLLE CORRISPONDENTI CON COLORI DIVERSI COME NELL'ESEMPIO.

COMPRONI I NUMERI CON LE BOLLE

OSSERVA I NUMERI IN TABELLA E COLORA LA QUANTITÀ DI BOLLE CORRESPONDENTI.

Andria, 15 maggio 2024

COLORA E RIORDINA

COLORA IN OGNI RIGA LE BOLLE CORRISPONDENTI AI NUMERI INDICATI. POI RISCRIVILI IN BASSO IN ORDINE DECRESCENTE.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

COPPIE DI NUMERI • 2

SCOPRI TUTTE LE COPPIE POSSIBILI PER FORMARE I NUMERI INDICATI NELLE TABELLE. POI COLORA LE BOLLE CORRISPONDENTI CON COLORI DIVERSI COME NELL'ESEMPIO.

9

1 = 8

2 = 7

3 = 6

4 = 5

5 = 4

6 = 3

7 = 2

8 = 1

10

1 = 9

2 = 8

3 = 7

4 = 6

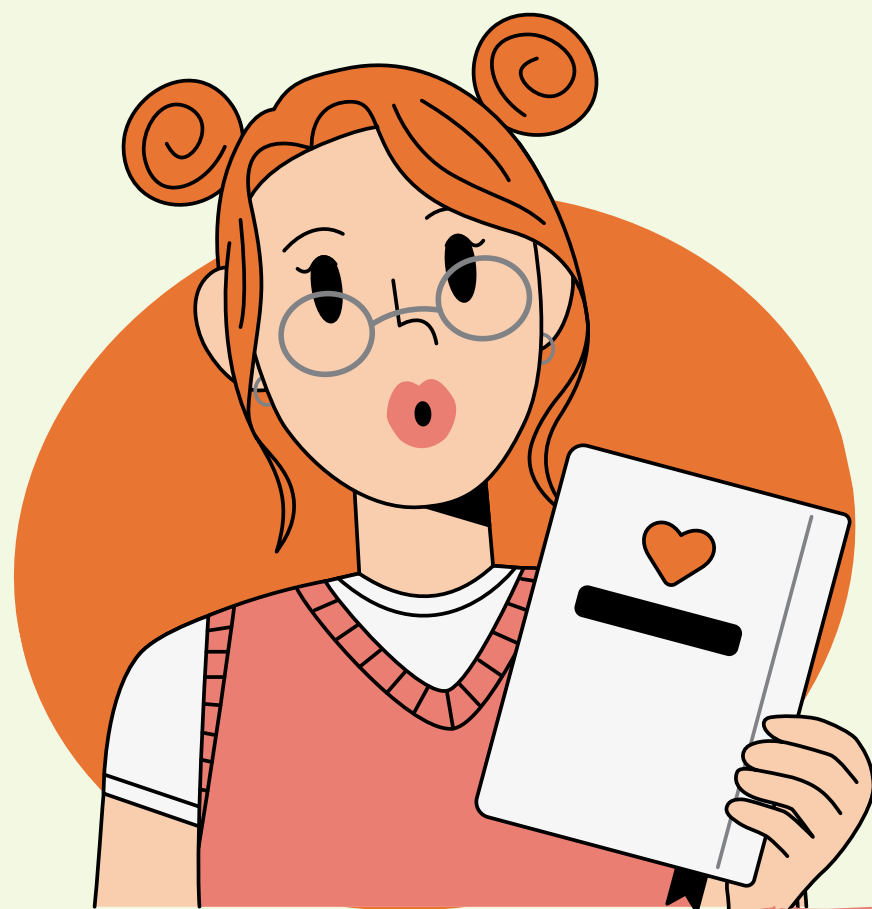
5 = 5

6 = 4

7 = 3

8 = 2

9 = 1



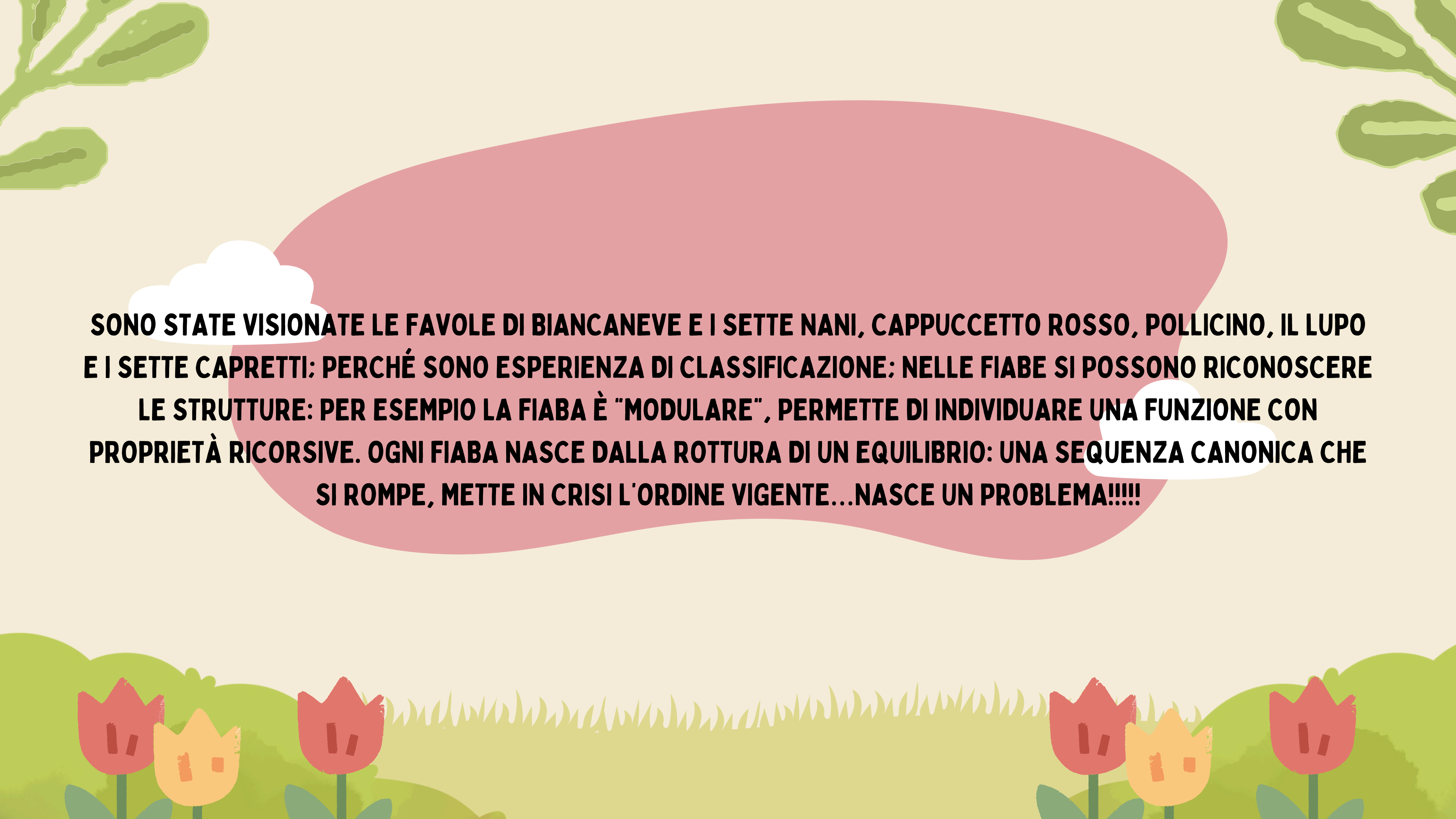
LE FINALITA' GENERALI

**CAPACITÀ DI
COMUNICARE
UTILIZZANDO LA
TERMINOLOGIA GIUSTA**

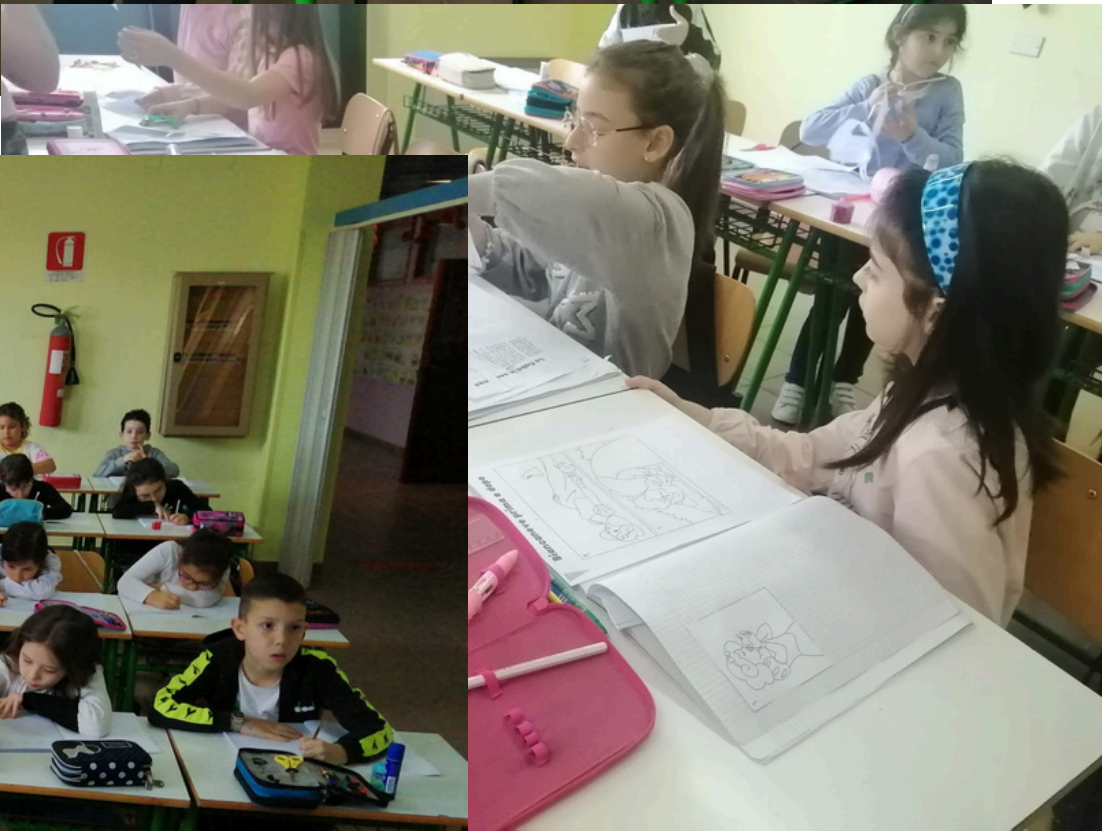
**UTILIZZARE IL LINGUAGGIO E I METODI
PROPRI DELLA MATEMATICA PER
ORGANIZZARE E VALUTARE LE
INFORMAZIONI**

**AGIRE IN MODO AUTONOMO E
RESPONSABILE, CONOSCENDO E
OSSERVANDO REGOLE E NORME**

**COLLABORARE E
PARTECIPARE,
COMPRENDENDO I
DIVERSI PUNTI DI
VISTA**



SONO STATE VISIONATE LE FAVOLE DI BIANCANEVE E I SETTE NANI, CAPPUCETTO ROSSO, POLLICINO, IL LUPO E I SETTE CAPRETTI; PERCHÉ SONO ESPERIENZA DI CLASSIFICAZIONE; NELLE FIABE SI POSSONO RICONOSCERE LE STRUTTURE: PER ESEMPIO LA FIABA È "MODULARE", PERMETTE DI INDIVIDUARE UNA FUNZIONE CON PROPRIETÀ RICORSIVE. OGNI FIABA NASCE DALLA ROTTURA DI UN EQUILIBRIO: UNA SEQUENZA CANONICA CHE SI ROMPE, METTE IN CRISI L'ORDINE VIGENTE...NASCE UN PROBLEMA!!!!



La struttura della fiaba di Biancaneve

C'era una volta, in una reggia, una bella principessa di nome Biancaneve: aveva i capelli neri come l'ebano, la bocca rossa come una rosa e la carnagione bianca come la neve. La sua cattiva matrigna, la regina, possedeva uno specchio magico, a cui rivolgeva sempre la stessa domanda: "Specchio, servo delle mie brame, chi è la più bella del reame?" E sempre lo specchio rispondeva: "Sei tu la più bella del reame!" Ma la regina, temendo che un giorno la bellezza della principessa superasse la sua, vesti la piccola di stracci. E la costrinse ai lavori più pesanti. Biancaneve, però, era sempre allegra e cresceva più grassa che mai. Così un giorno, lo specchio disse che era lei la più bella del reame. Arrabbiatissima, la regina incaricò allora un cacciatore di ucciderla.

Biancaneve venne condotta nel bosco dal cacciatore. Ma l'uomo non ne ebbe il coraggio: suggerì alla fanciulla di fuggire e non tornare mai più alla reggia. Biancaneve corse via spaventata e si rifugiò nel bosco buio.

Nel bosco Biancaneve scorse una casetta: era l'abitazione dei nani che la accolsero.

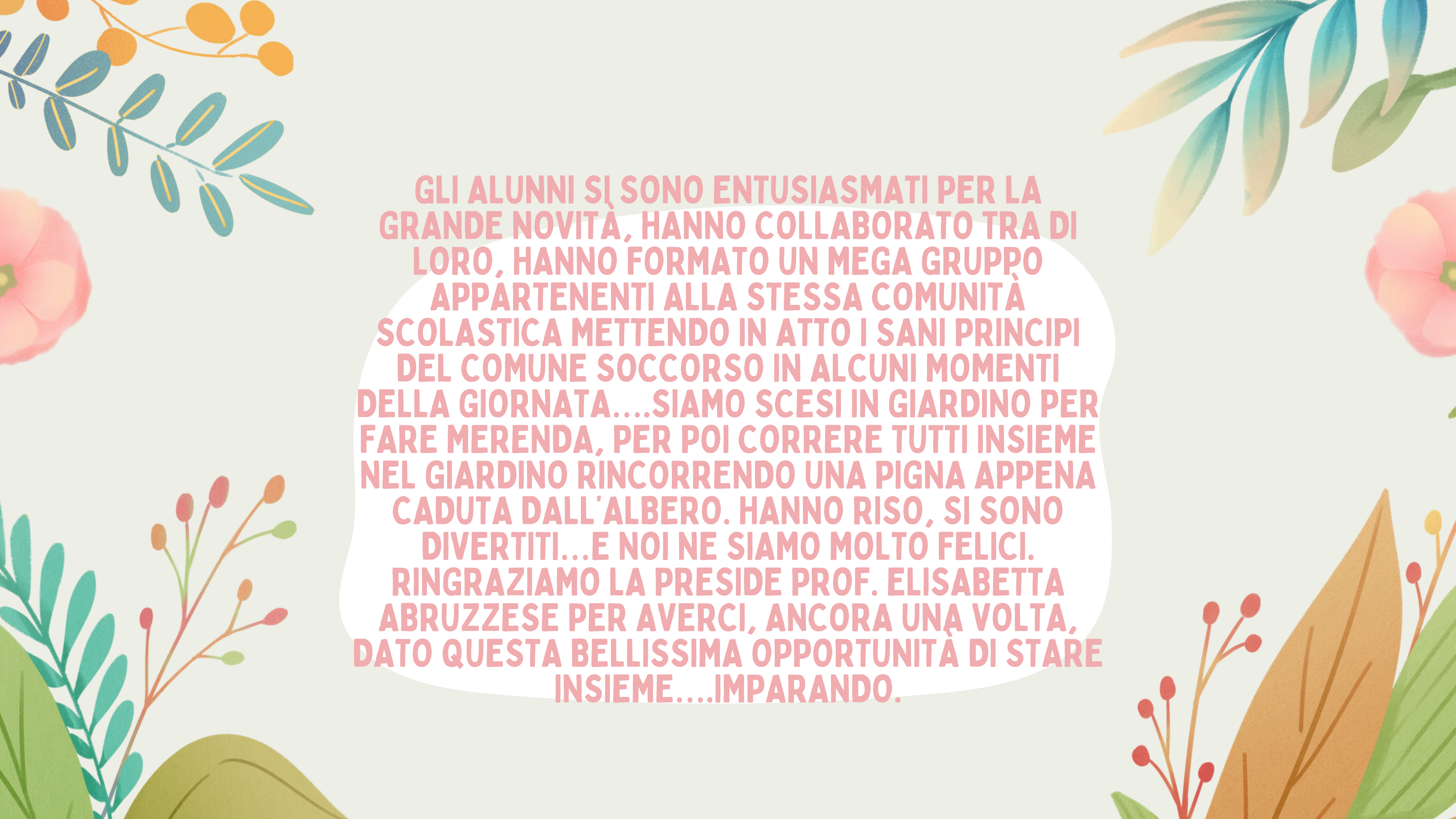
Ma la regina scoprì che Biancaneve era ancora viva! Grazie a un filtro magico, si trasformò in una strega e avvelenò una mela. Poi si recò nel bosco e, fingendosi una mendicante, offrì a Biancaneve la mela stregata. "Coraggio, dalle un morso!" Non appena la fanciulla l'ebbe assaggiata, per incantesimo, cadde in un sonno profondo.

Un giorno passò di là un principe, che rimase incantato dalla bellezza della giovane. Scese da cavallo, la baciò. Quel bacio ruppe l'incantesimo e Biancaneve si svegliò. La malvagia regina si arrampicò fin sulla cima di un profondo burrone. Proprio allora, un fulmine la fece precipitare dalla roccia.



IL POP-IT APPARTIENE ALLA CATEGORIA DEI FIDGET TOYS, CIOÈ PICCOLI OGGETTI SENSORIALI CHE MEDIANTE L'UTILIZZO DELLE DITA HANNO LA FUNZIONE DI RILASSARE CHI LO UTILIZZA. QUEST'ULTIMO È UNO STRUMENTO IN SILICONE, MOLTO COLORATO, CARATTERIZZATO DA MOLTEPLICI BOLLE DA SCHIACCIARE. NEL MOMENTO IN CUI IL BAMBINO PREME LE BOLLE, QUESTE EMETTONO UN PIACEVOLE SUONO RILASSANTE, IL COSIDDETTO "POP", DAL QUALE PRENDE IL NOME LO STRUMENTO, INSIEME AD UNA STIMOLAZIONE TATTILE PARTICOLARMENTE CONFORTEVOLE PER IL BAMBINO. IL POP-IT ORMAI SI SA, È UN GRANDE ALLEATO DELLA MATEMATICA SOPRATTUTTO QUELLO DA CENTO BOLLE. QUESTA AZIONE CONTINUA DELLE DITA, COMBINATA CON L'ATTIVAZIONE COSTANTE DELLA MENTE DEL BAMBINO È PREZIOSA ED È UN CANALE PER L'APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA.





GLI ALUNNI SI SONO ENTUSIASMATI PER LA GRANDE NOVITÀ, HANNO COLLABORATO TRA DI LORO, HANNO FORMATO UN MEGA GRUPPO APPARTENENTI ALLA STESSA COMUNITÀ SCOLASTICA METTENDO IN ATTO I SANI PRINCIPI DEL COMUNE SOCCORSO IN ALCUNI MOMENTI DELLA GIORNATA....SIAMO SCESI IN GIARDINO PER FARE MERENDA, PER POI CORRERE TUTTI INSIEME NEL GIARDINO RINCORRENDO UNA PIGNA APPENA CADUTA DALL'ALBERO. HANNO RISO, SI SONO DIVERTITI...E NOI NE SIAMO MOLTO FELICI. RINGRAZIAMO LA PRESIDE PROF. ELISABETTA ABRUZZESE PER AVERCI, ANCORA UNA VOLTA, DATO QUESTA BELLISSIMA OPPORTUNITÀ DI STARE INSIEME....IMPARANDO.

