

**A CACCIA DI NUMERI,
FORME,
LETTERE.... CON BLUE BOT**



Laboratorio di Logico Matematica Robotica

Gruppo Grandi

Istituto comprensivo "B. Lorenzi" Fumane

Scuola dell'infanzia

"Torre incantata"

Anno scolastico 2018-2019

ETA'	Bambini e bambine di 5 anni suddivisi in due gruppi	
INSEGNANTI	Martemucci Marisa, Martini Mariangela, Peranzoni Martina, Vianello Barbara	
TEMPI E SPAZI:	Dalla metà di gennaio alla metà di aprile, un gruppo il lunedì e l'altro il mercoledì, nella sezione Mongolfiera.	
MATERIALI	Braccialetti colorati, dado grande di spugna, pennelli, tempere, fogli, tessere dei numeri, tessere delle lettere, tessere delle forme geometriche, tabella con riquadri 15x15, Blue Bot.	
MOTIVAZIONE	Lo scopo della matematica, nella scuola dell'infanzia, è quello di trovare strumenti ludici, anche tecnologici, che rendano i bambini soggetti attivi nella "costruzione" della propria conoscenza. Verranno proposte anche attività di robotica educativa uno strumento straordinario per motivare ed incentivare gli apprendimenti consentendo di: risolvere situazioni problematiche, pianificare e programmare, rafforzare il pensiero computazionale, stimolare le idee e il pensiero critico, costringere all'autocorrezione, promuovere la sperimentazione.	
METODOLOGIA	Ci attiviamo nel progettare una didattica inclusiva che miri a valorizzare le diversità di ciascuno in particolare, con l'aiuto delle due insegnanti di sostegno, cerchiamo di proporre ai bambini esperienze che possano essere vissute anche dai due bambini con bisogni educativi speciali presenti nel gruppo. L'insegnante: si pone un obiettivo; propone una situazione/problema; predispone i materiali; si pone da mediatore; osserva e registra; cura gli aggiustamenti.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare ad imparare - Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia 	
CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE (OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: CONOSCENZE E ABILITA')
La conoscenza del mondo: <i>- numero e spazio</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ➤ Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Affinare e potenziare la capacità di concentrazione ➤ Esercitare confronti tra quantità ➤ Sperimentare i principi di corrispondenza uno a uno ➤ Comprendere alcuni significati e funzioni dei numeri

	<p>valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, e altre quantità. ➤ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ➤ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ➤ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Potenziare la conoscenza dei numeri dall'1 al 10 ➤ Associare la parola numero alla quantità ➤ Accettare di sperimentare proposte diverse dalle proprie. ➤ Esercitare il conteggio in avanti e indietro ➤ Controllare e coordinare i movimenti in base alle regole ➤ Eseguire percorsi simulati ➤ Muoversi riconoscendo le relazioni spaziali ➤ Prove di dominanza laterale ➤ Scoprire e usare la propria lateralità ➤ Migliorare l'equilibrio corporeo ➤ Interagire, per lavorare insieme con un obiettivo comune. ➤ Mettere in atto comportamenti di autonomia e autocontrollo ➤ Condividere delle regole di comportamento ➤ Utilizza Blue Bot e la direziona in un percorso
<p>COMPITI SIGNIFICATIVI (DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gioco 'A caccia dell'orso': sopra, sotto, a destra, a sinistra. ➤ Giochi con i numeri: salti con il dado (lanciamo il dado e facciamo tanti salti quanti quelli indicati); gioco dei gruppi (i bambini si dividono in sottogruppi in base a quanto indicato dalle dita della mano della maestra). ➤ Ci scambiamo riflessioni sulla parola numero e disegniamo i numeri che conosciamo su un foglio. ➤ Il Dado Magico: <i>numeri mostruosi</i>. Consegniamo ad ogni bambino un cartellino con un numero dall'uno al dieci, chiediamo di disegnarlo su un grande foglio utilizzando pennelli e tempere. L'insegnante a questo punto pesca un numero da un sacchetto e dice: questo <i>numero mostruoso</i> avrà (numero pescato) occhi! I bambini disegnano tanti occhi quanti indicati dalla cifra estratta. Si prosegue poi per le altre parti del corpo (naso, bocca, orecchie, braccia, gambe, ecc). 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ci scambiamo riflessioni sulla parola forma e disegniamo le forme che conosciamo su un foglio. ➤ Il Dado Magico: <i>forme mostruose</i>. Consegniamo ad ogni bambino un cartellino con una forma, chiediamo di disegnarla su un grande foglio utilizzando pennelli e tempere. L'insegnante a questo punto pesca un numero da un sacchetto e dice: questa <i>forma mostruosa</i> avrà (numero pescato) occhi! I bambini disegnano tanti occhi quanti indicati dalla cifra estratta. Si prosegue poi per le altre parti del corpo (naso, bocca, orecchie, braccia, gambe, ecc). ➤ Giochi con le lettere (vedi laboratorio linguistico) ➤ Ci scambiamo riflessioni sulla parola lettera e disegniamo le lettere che conosciamo su un foglio. ➤ Il Dado Magico: <i>lettere mostruose</i>. Consegniamo ad ogni bambino un cartellino con una lettera, chiediamo di disegnarla su un grande foglio utilizzando pennelli e tempere. L'insegnante a questo punto pesca un numero da un sacchetto e dice: questa <i>lettera mostruosa</i> avrà (numero pescato) occhi! I bambini disegnano tanti occhi quanti indicati dalla cifra estratta. Si prosegue poi per le altre parti del corpo (naso, bocca, orecchie, braccia, gambe, ecc). ➤ Conosciamo meglio Blue Bot (arrivata nella nostra scuola in occasione della festa di Santa Lucia) e sperimentiamo liberamente i suoi movimenti. ➤ Blue Bot vuole saperne di più sui numeri... aiutiamola a conoscerli meglio. I bambini sono divisi in piccoli gruppi di tre che, a turno, giocano con Blue Bot. Un bambino lancia il dado e verbalizza il numero uscito, un bambino posiziona un cartellino con il numero estratto sulla tabella, un bambino programma Blue Bot in modo che raggiunga il numero. ➤ Blue Bot vuole saperne di più sulle forme, aiutiamola a conoscerle meglio. Si procede come per i numeri ma estraendo da un sacco delle forme. ➤ Blue Bot vuole saperne di più sulle lettere, aiutiamola a conoscerle meglio. Si procede come per i numeri ma estraendo da un sacco delle lettere. ➤ Nel mese di giugno in grande gruppo ripercorriamo le esperienze relative al laboratorio attraverso la visione di uno slideshow dei momenti di attività che verrà poi mostrato anche ai genitori. Successivamente completiamo una semplice scheda di gradimento (con emoticons) rispetto ai compiti significativi affrontati durante il percorso.
PROVE DI COMPETENZA (VERIFICA E VALUTAZIONE)	<p>Le prove di competenza vengono svolte in itinere durante lo svolgimento delle attività.</p> <p>Per il gruppo grandi viene prevista una verifica delle abilità e competenze per campi di esperienza, strutturata attraverso una griglia predisposta.</p> <p>Osservazioni sistematiche</p>