

ATTIVITA' DIDATTICA DEI PRIMI GIORNI

L'attività didattica del primo periodo di scuola mira a verificare la situazione della classe e ad accertare le competenze dei singoli alunni

MATEMATICA

1 – RICONOSCERE, RAPPRESENTARE, RISOLVERE PROBLEMI.

OBIETTIVI SPECIFICI	CONTENUTI
Analizzare il testo di un problema, individuare i dati e la richiesta, tradurlo in rappresentazione grafica e scegliere l'operazione aritmetica adatta per la risoluzione.	- Individuazione degli elementi essenziali di un problema: situazione, dati, richiesta e scelta dell'operazione risolutiva. - Risoluzione di semplici problemi con le quattro operazioni

2 – PADRONEGGIARE ABILITA' DI CALCOLO ORALE E SCRITTO.

OBIETTIVI SPECIFICI	CONTENUTI
- Leggere e scrivere i numeri naturali in base 10, esprimendoli sia in cifre che in parole. - Confrontare i numeri utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$, ed ordinarli in senso progressivo e regressivo. Comporre e scomporre numeri entro il 100 - Eseguire semplici calcoli mentali. - Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna senza e con il cambio. - Eseguire semplici moltiplicazioni e divisioni in riga - Raggruppare, cambiare, rappresentare, e registrare quantità in base 10, comprendendo il valore posizionale delle cifre. - Costruire una successione numerica partendo da una regola data e viceversa.	- Lettura e scrittura dei numeri entro il 100 espressi in cifre e in lettere. - Confronto, ordinamento dei numeri entro e non oltre il 100. - Calcolo orale. - Calcolo di addizioni e sottrazioni in riga e in colonna. - Composizione e scomposizione dei numeri. - Numerazioni in ordine crescente e decrescente. - Costruzione di successioni numeriche - Moltiplicazioni e divisioni in riga

3 – OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE.

OBIETTIVI SPECIFICI	CONTENUTI
Riconoscere, denominare e rappresentare alcune delle principali figure geometriche del piano e dello spazio.	- Riconoscimento e riproduzione di figure geometriche. - Rappresentazione grafica di simmetrie.

4 – UTILIZZARE SEMPLICI LINGUAGGI LOGICI E PROCEDURE INFORMATICHE.

OBIETTIVI SPECIFICI	CONTENUTI
- Classificare elementi in base ad uno o due attributi. - Formare sottoinsiemi. - Indicare il valore di verità di un enunciato.	- Classificazioni in base ad uno o più attributi; relative rappresentazioni. - Formazione di insiemi e sottoinsiemi. - Esercizi di VERO o FALSO.

SCIENZE

1 - RICONOSCERE E DESCRIVERE I FENOMENI FONDAMENTALI DEL MONDO FISICO, BIOLOGICO E TECNOLOGICO.

INDICATORI SPECIFICI	CONTENUTI
- Conoscere i concetti di vivente e non vivente - Riconoscere e classificare gli animali in base alle loro caratteristiche - Conoscere le caratteristiche dell'acqua	- Distinzione fra esseri viventi e non viventi. - Classificazioni di animali - Conoscenza del ciclo dell'acqua e le relazioni tra calore e cambiamenti di stato.

Svolgiamo in maniera articolata e creativa le attività programmate:

Proposta di attività ludica a squadre :

La staffetta numerica (i numeri entro il 100)

Disegniamo, su un cartellone o alla lavagna, una tabella con un certo numero di righe e colonne a seconda del numero delle squadre partecipanti e dei numeri da estrarre. Ci occorre un sacchetto con i numeri fino a 100 (preparati in precedenza) per le estrazioni. Formiamo, quindi, le squadre e decidiamo quanti numeri dovrà estrarre ogni squadra

Esempio.

Formiamo 3 squadre di 7 bambini (tanti bambini quante sono le richieste che intendiamo fare) e ogni bambino avrà un numero d'ordine e un compito preciso da svolgere, ad esempio il primo estrarrà un numero e lo dirà a voce alta , *il secondo lo scriverà in lettere nell'apposita colonna della tabella , il terzo lo scriverà in cifre, il quarto avrà il compito di scomporlo secondo il valore delle cifre, il quinto scriverà il numero precedente, il sesto quello successivo e il settimo scriverà se è pari o dispari (v. tabella)*. Finito il turno, tocca alla seconda squadra ripetere il gioco con l'estrazione e il completamento della tabella. Si proseguirà così fino alla terza squadra, quindi ricomincerà la prima con il secondo turno di gioco, cioè con l'estrazione del secondo numero e così via. Il gioco termina quando ogni squadra avrà estratto 5 numeri in 5 turni e completato la tabella.

Punteggio:

Si contano le risposte esatte . Se, ad esempio, i numeri estratti sono 5 e le colonne da riempire sono 6, il punteggio pieno è dato da $6 \times 5 = 30$, cioè ad ogni turno senza errori la squadra prende 6 punti, con 1 errore si prendono 5 punti , con 2 si ottengono 4 punti e così via...

Vince la squadra che alla fine dei turni avrà totalizzato il maggior numero di punti .

Variante:

Per rendere più divertente l'attività potremmo trasformare il gioco in una gara a tempo, come una sorta di staffetta numerica. In questo modo il punteggio sarà determinato dagli errori totali e dal tempo impiegato alla fine di ogni turno .

Quando la squadra termina il proprio turno di gioco, viene preso il tempo parziale (dall'insegnante), che sarà registrato da un altro bambino. Il tempo totale sarà dato dalla somma dei tempi ottenuti in ogni turno di gioco.

Punteggio e penalizzazioni:

- La squadra che non fa errori guadagna 15 secondi che, quindi, saranno tolti dal proprio tempo totale ; invece per ogni errore viene data una penalizzazione di 5 secondi, che saranno aggiunti al tempo totale; ad esempio con 3 errori e un tempo di 50 " si otterrà il seguente tempo totale:

Es: Squadra A: Tempo alla fine dei 5 turni: 50 " ; Errori : 2 ($5 \times 2 = 10$ " di penalizzazione)
Tempo totale $50'' + 10'' = 60''$

Vediamo un esempio di gioco completo nella tabella sottostante con la seguente organizzazione:

- n° di squadre : 3

- n° di bambini in ogni squadra : 7 (il n.1 estrae i numeri e gli altri 6 eseguono nella tabella il compito assegnato)

- numeri da estrarre : 5

Estrazioni	Squadra A		Squadra B		Squadra C	
	bamb. n. 2 Num. in lettere		bamb. n. 2 Num. in lettere		bamb. n. 2 Num. in lettere	
I turno	cinquantatre		trentanove		ventuno	
II turno	ventotto		sessantuno		ottantanove	
III turno	novantanove		quindici		sedici	
IV turno	setantuno *		trentatre		diciannove	
V turno	nove		settantacinque		settantasette	
	bamb. n.3 Num. in cifre		bamb. n.3 Num. in cifre		bamb. n.3 Num. in cifre	
I turno	53		39		21	
II turno	28		71 *		89	
III turno	99		15		16	
IV turno	71		33		19	
V turno	9		75		77	
	bamb. n. 4 Scomposizione		bamb. n. 4 Scomposizione		bamb. n. 4 Scomposizione	
I turno	5da e 3 u		3da e 9u		2da e 1u	
II turno	2da e 8u		6da e 1u		8da e 9u	
III turno	9da e 9u		1da e 5u		1da e 6u	
IV turno	7da e 1u		3da e 3u		1da e 9u	
V turno	9u		7da e 5u		7da e 7u	
	bamb. n. 5 Num. Precedente		bamb. n. 5 Num. Precedente		bamb. n. 5 Num. Precedente	
I turno	52		38		20	
II turno	27		60		88	
III turno	89 *		14		15	
IV turno	70		32		18	
V turno	8		74		76	
	bamb. n. 6 Num. Successivo		bamb. n. 6 Num. Successivo		bamb. n. 6 Num. Successivo	
I turno	54		40		22	
II turno	29		62		90	
III turno	100		16		17	
IV turno	72		34		20	
V turno	10		76		78	
	bamb. n. 7 Pari Dispari		bamb. n. 7 Pari Dispari		bamb. n. 7 Pari Dispari	
I turno		X		X		X
II turno	X			X		X
III turno	X *		X *		X	
IV turno		X		X		X
V turno		X		X		X
Errori	3 = 5x3= + 15"		2 = 5x2=+ 10"		0 = -15"	
Tempo	59"		65"		76"	
Tempo totale	59"+ 15" =74"= 1'14"		65"+ 10" =75"= 1'15"		76"- 15" = 61" 1'1"	

* = errore = 5" di penalizzazione

Ha vinto la
squadra C

Proponiamo, quindi, varie prove d'ingresso *in un clima sereno*, in modo da individuare gli eventuali tipi di interventi che si rendono necessari prima di affrontare il percorso didattico del nuovo anno scolastico.

GIOCHIAMO CON IL



- Completa i blocchi delle decine che mancano per formare il centinaio. Colora ogni decina con un colore diverso e completa l'addizione

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

20 + = 100

●	●	●	●	●					
●	●	●	●	●					
●	●	●	●	●					
●	●	●	●	●					

40 + = 100

●	●	●	●	●	●				
●	●	●	●	●	●				

..... + = 100

Completa :

1. Un centinaio è formato da decine
2. 100 unità sono formate da decine
3. Una decina è formata da unità
4. Per formare un centinaio occorrono unità
5. Ho colorato 7 decine di palline, per arrivare a un centinaio devo colorarne ancora decine
6. Ho 60 figurine me ne mancano decine per arrivare a 100

- Componi il 100 con più addendi:

25 15 45 — 10 45 30 — —	25 50 —	25 15 —	— — —	— — —
---	---	---	---	---

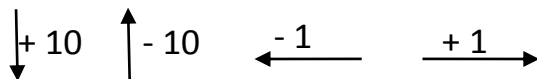
- **Colora i cartellini che formano il 100 e collegali al sacchetto con una freccia, come nell’esempio**

10 30 90	20 80 70	40 30 60
60 30 70	8 da 20 10	2 da 40 6 da

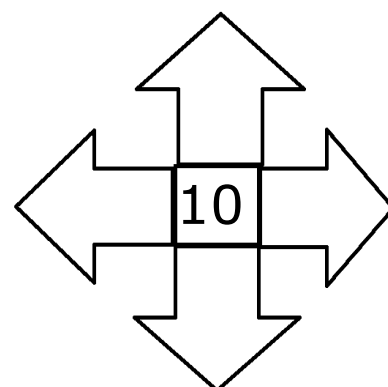
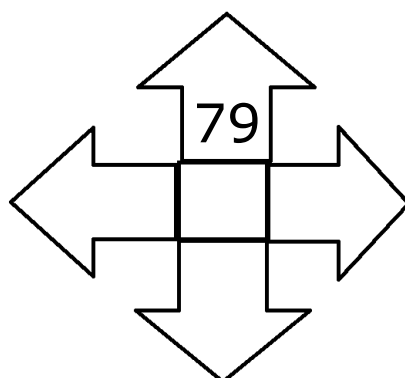
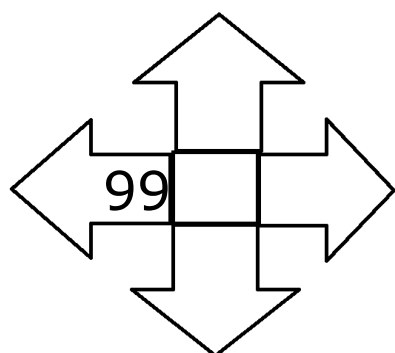
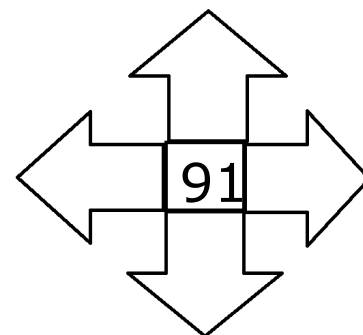
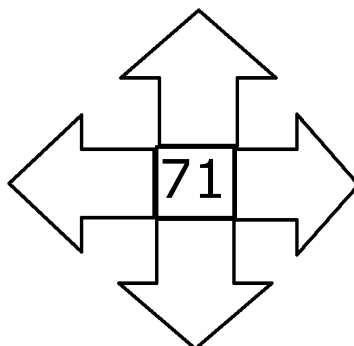
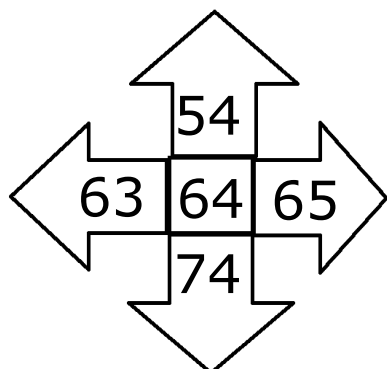
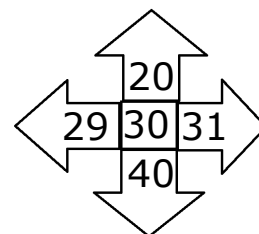
- **Scrivi il numero in cifre e poi collegalo alle scomposizioni**

Cinquantuno	→	51	→	9 u e 8 da	→	70 + 8
Settantotto	→	—	→	5 da e 1 u	→	50 + 1
Ottantanove	→	—	→	9 u e 6 da	→	30 + 7
Settantatre	→	—	→	8 u e 7 da	→	80 + 9
Novantotto	→	—	→	7 u e 3 da	→	90 + 8
Sessantanove	→	—	→	7 da e 3 u	→	60 + 9
Trentasette	→	—	→	8 u e 9 da	→	70 + 3

RICORDA L'ORDINE E LA SUCCESSIONE DEI NUMERI NELLA TABELLA



- Completa gli schemi con i numeri adatti, come nell'esempio



- Scrivi in ordine crescente i seguenti numeri

69; 51; 100; 40; 58; 46; 54; 97; 105; 74; 85; 99; 88; 72; 39.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- Scrivi in ordine decrescente i seguenti numeri:

25; 62; 79; 84; 102; 67; 89; 106; 99; 53; 74; 90; 31; 76; 55 .

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- Che numero è?

5u 8da = _____

10da 7u = _____

3da 1h 4u = _____

2da 1h = _____

12u 1h = _____

5u 11da = _____

13da = _____

3u 1h 4da = _____

32u 1h = _____

- Confronta i numeri scrivendo i simboli “>”, “<” sui puntini

56		65		89		80		76		67		90
74		54		45		99		89		81		55

- Colora di giallo il numero minore e di verde il maggiore in ogni gruppo

74	79	80	77	42	66
	51		99		60
97	49	88	90	44	56

Nelle attività dei primi giorni non possono mancare esercizi sui calcoli veloci di addizioni e sottrazioni. All’inizio possiamo dividerli per tipologie:

Addizioni: 2 addendi di cui uno è formato solo da decine (senza cambio)- es. $25 + 30 = 55$
 2 addendi con le unità che formano la decina - es. $23 + 17 = 30$
 2 addendi senza cambio alle unità e con le decine che formano il centinaio -
 es. $43 + 65 = 108$

Sottrazioni: Minuendo e sottraendo con decine e unità (senza cambio) - es. $75 - 43 = 32$
 Minuendo e sottraendo hanno le stesse unità - es. $46 - 26 = 20$
 Il sottraendo è formato solo da decine - es. $74 - 30 = 44$

- Calcola velocemente:

$64 + 20 = \underline{\hspace{2cm}}$ $39 + 40 = \underline{\hspace{2cm}}$ $50 + 33 = \underline{\hspace{2cm}}$ $57 + 30 = \underline{\hspace{2cm}}$ $60 + 39 = \underline{\hspace{2cm}}$	$34 + 16 = \underline{\hspace{2cm}}$ $29 + 41 = \underline{\hspace{2cm}}$ $55 + 35 = \underline{\hspace{2cm}}$ $73 + 17 = \underline{\hspace{2cm}}$ $26 + 14 = \underline{\hspace{2cm}}$	$53 + 52 = \underline{\hspace{2cm}}$ $36 + 71 = \underline{\hspace{2cm}}$ $25 + 83 = \underline{\hspace{2cm}}$ $42 + 67 = \underline{\hspace{2cm}}$ $13 + 94 = \underline{\hspace{2cm}}$
$48 - 16 = \underline{\hspace{2cm}}$ $95 - 42 = \underline{\hspace{2cm}}$ $76 - 32 = \underline{\hspace{2cm}}$ $88 - 63 = \underline{\hspace{2cm}}$ $69 - 55 = \underline{\hspace{2cm}}$	$58 - 28 = \underline{\hspace{2cm}}$ $75 - 45 = \underline{\hspace{2cm}}$ $94 - 64 = \underline{\hspace{2cm}}$ $48 - 28 = \underline{\hspace{2cm}}$ $63 - 13 = \underline{\hspace{2cm}}$	$98 - 40 = \underline{\hspace{2cm}}$ $56 - 20 = \underline{\hspace{2cm}}$ $37 - 10 = \underline{\hspace{2cm}}$ $74 - 50 = \underline{\hspace{2cm}}$ $91 - 80 = \underline{\hspace{2cm}}$

MOLTIPLICAZIONE E DIVISIONE

Riprendiamo le attività di raggruppamenti con gli schieramenti, anche in forma ludica in palestra, per eseguire contemporaneamente moltiplicazioni e divisioni, al fine di consolidare il concetto che esse sono operazioni inverse.

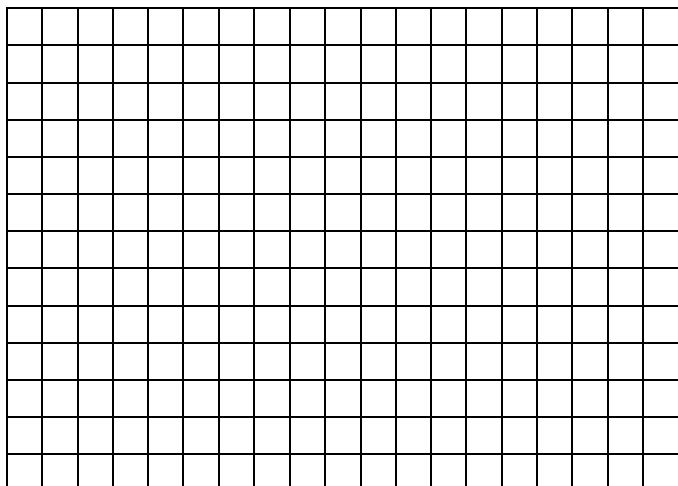
Eseguiamo schede come la seguente:

- Per ogni schieramento esegui 2 moltiplicazioni e 2 divisioni, come nell'esempio:

Dal totale alla parte $12 : 3 = 4$ $12 : 4 = 3$	Dalla parte al totale $3 \times 4 = 12$ $4 \times 3 = 12$	$20 : _ = _$ $20 : _ = _$
$15 : _ = _$ $15 : _ = _$	$_ : _ = _$ $_ : _ = _$	$3 \times _ = _$ $6 \times _ = _$
$_ : _ = _$ $_ : _ = _$	$_ \times _ = _$ $_ \times _ = _$	$_ : _ = _$ $_ : _ = _$

Rappresenta con gli schieramenti:

$5 \times 8 = _$ $0 \times 7 = _$ $6 \times 3 = _$



Rappresenta con i raggruppamenti:

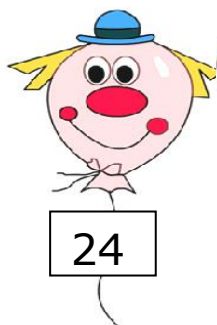
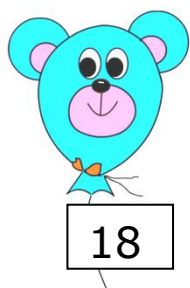
$15 : 3 = _$

$18 : 6 = _$

$16 : 8 = _$

DI CHI E' IL PALLONCINO ?

- Collega ad ogni bambino il palloncino con il numero giusto



7×3

7×6

6×5

9×2

8×6

4×6

3×9

QUALE OPERAZIONE?

- Collega il testo del problema all'operazione adatta

Sulla spiaggia ci sono 4 squadre pronte per giocare al tiro alla fune. In ciascuna squadra ci sono 20 bambini. **Quanti sono in tutto i bambini che giocano?**

Sulla spiaggia ci sono 20 bambini pronti per giocare alla staffetta. Si formano 4 squadre. **Quanti bambini in ogni squadra?**

$20 : 4 = 5$

$20 - 4 = 16$

$20 \times 4 = 80$

$20 + 4 = 24$

Al circolo sportivo stamattina si sono iscritti 12 bambini, di cui 4 sono maschi. **Quante sono le femmine?**

Al circolo sportivo stamattina si sono iscritti 12 bambini per il tennis e 4 per il nuoto. **Quanti bambini si sono iscritti in tutto?**

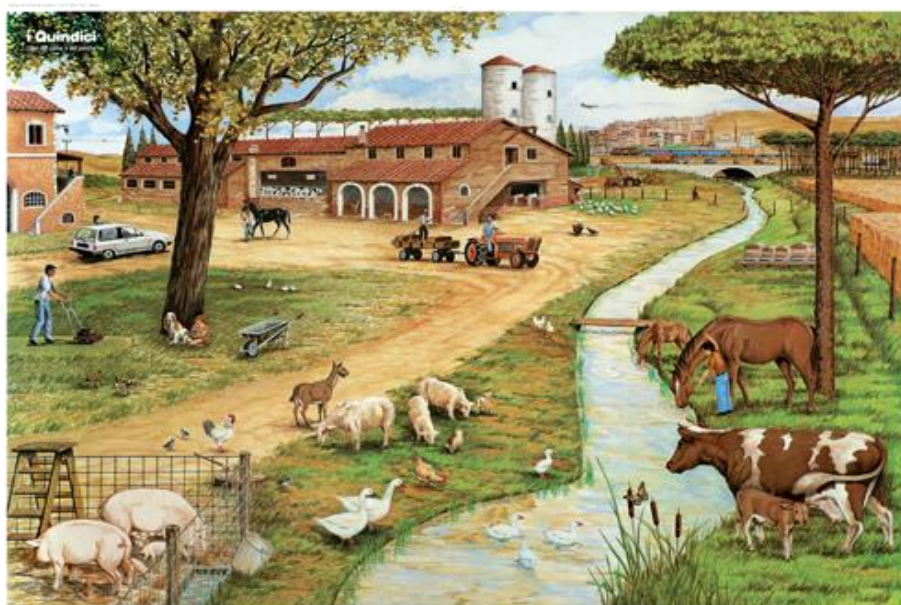
$12 + 4 = 16$

$12 \times 4 = 48$

$12 - 4 = 8$

$12 : 4 = 3$

Scrivi nella tabella i nomi degli elementi presenti nel paesaggio e segna con una "x" se sono viventi o non viventi



VERO o FALSO

[illegible]

	V	F
- L'immagine rappresenta un ambiente di campagna	☐	☐
- Vicino alla fattoria c'è un lago	☐	☐
- Alcune oche nuotano nell'acqua del fiume.....	☐	☐
- Tutti gli animali sono quadrupedi	☐	☐
- Molti animali sono vicino al fiume	☐	☐
- Tutti gli animali sono liberi	☐	☐
- Oltre il ponte c'è un centro abitato	☐	☐
- Tra l'albero e la fattoria c'è una macchina	☐	☐
- Dietro la fattoria ci sono due torri	☐	☐
- Alcuni animali non sono domestici	☐	☐

- Scrivi il nome degli **elementi artificiali** (costruiti dall'uomo) che vedi nell'immagine

- Scrivi il nome di alcuni animali **carnivori ed erbivori che conosci**

Carnivori: _____

Erbivori:

- Scrivi il nome di alcuni animali **non domestici**