

Antonella Fedele e Antonio Saltarelli

MATEMATICA IN ALLEGRIA

SCHEDE OPERATIVE, GIOCHI E ATTIVITÀ PER LA
SCUOLA PRIMARIA

Classe prima



Erickson

INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	15
Materiali aggiuntivi	23

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Matematica in allegria – Classe prima*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Struttura della web app

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il profilo dell'utente. Esso dovrà scrivere il proprio nome utente e scegliere un avatar tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).



Fig.1 - Nuovo profilo

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista degli utenti creati (figura 2); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede all'area personale.

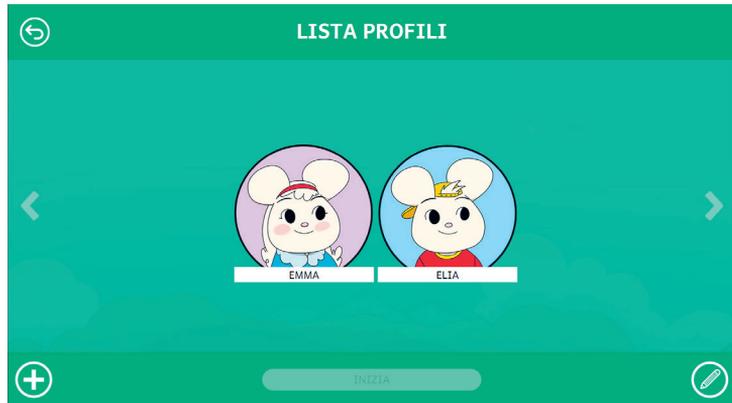


Fig.2 - Lista profili

Cliccando sul pulsante a forma di matita appaiono vicino ad ogni avatar due icone: con la matita si può modificare il profilo; con la crocetta si può eliminare. È possibile creare un nuovo profilo utente cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni utente si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

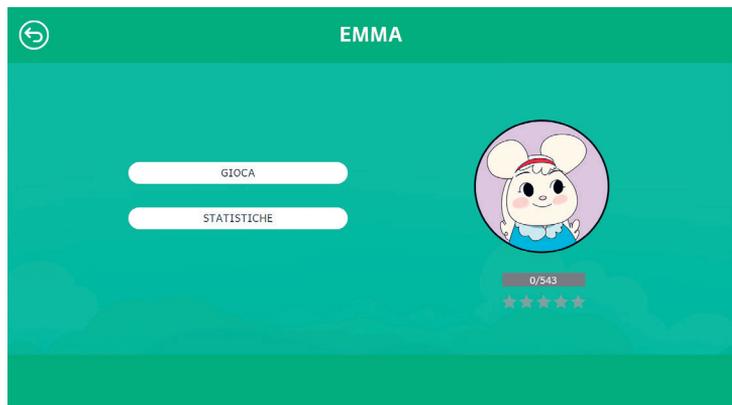


Fig.3 - Area personale

I topini guidano il lettore nel mondo della matematica.

Nella mappa appaiono diverse sezioni e gli argomenti contenuti nella web app (figura 4):

- Sezione 1 - Attività iniziali
- Sezione 2 - Da 0 a 10
- Sezione 3 - Da 0 a 30
- Sezione 4 - Spazio e figure
- Sezione 5 - Misure

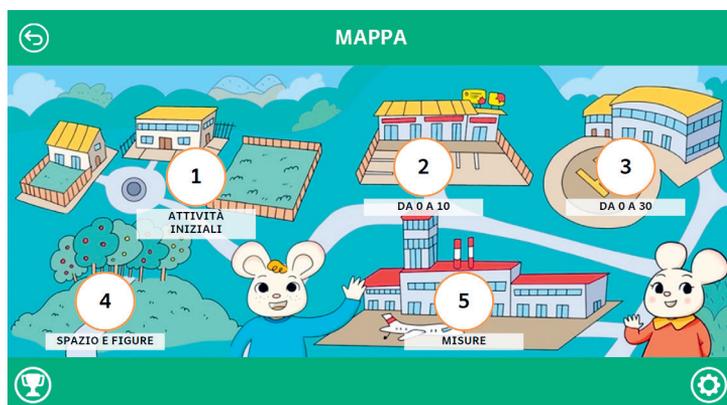


Fig.4 - Mappa

Ogni sezione si conclude con un indovinello.

La soluzione corrisponde a un premio e lo svolgimento di tutte le attività dà diritto non solo a cinque premi, ma anche a un attestato.

In ogni sezione, l'avatar scelto esplicita la consegna dando indicazioni relative alle attività da svolgere.

Alunni e alunne potranno agire usando le funzionalità del sistema (come scrittura, coloritura, selezione, trascinamento) per aiutare i topini nelle svariate situazioni presentate.

La missione di aiuto ai topini si traduce in interventi coerenti con gli obiettivi di apprendimento propri di ogni sezione.

Esercizi

In questa parte di guida alla navigazione verranno mostrati esempi di attività presenti in ciascuna delle cinque sezioni. Ognuna di esse contiene una serie di attività di diverso tipo.

Sezione 1 - Attività iniziali

Le attività della prima sezione (figure 5-6) hanno uno sfondo comune: i preparativi per la scuola e la scelta del materiale scolastico.



Fig.5 - Esempio di attività «Primo giorno di scuola»

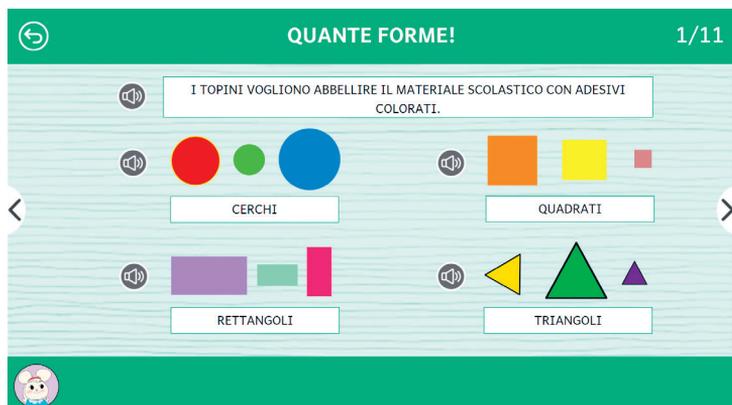


Fig.6 - Esempio di attività «Quante forme!»

Sezione 2 - Da 0 a 10

Bambini e bambine procedono con i topini alla scoperta di numeri, operazioni, segni, come elementi costitutivi del linguaggio della matematica, si addentrano in situazioni divertenti, aiutano i personaggi nella risoluzione di problemi originali, con finale a sorpresa (figura 7-8).

The screenshot shows a math activity interface. At the top, a blue header contains a back arrow, the title "UNITÀ, DECINE, SOLDINI", and the page number "6/37". Below the header, a white box labeled "PRIMA" contains the text: "TOPO TOPOTTO HA UN SALVADANAIO A FORMA DI MAIALINO. QUANTI EURO HA NEL SALVADANAIO? € .". To the right of the text is a pink piggy bank with several Euro coins inside. At the bottom, a blue footer contains a character icon, the instruction "BELLO IL SALVADANAIO DI TOPO TOPOTTO! LEGGI, CONTA LE MONETINE E COMPLETA.", and two circular icons (a magnifying glass and a checkmark).

Fig.7 - Esempio di attività «Unità, decine, soldini»

The screenshot shows a math activity interface. At the top, a blue header contains a back arrow, the title "PASTELLI E PASTICCI", and the page number "2/20". Below the header, a character icon is next to a speech bubble that says: "NELLA SCATOLA CI SONO SOLO 4 PASTELLI. AGGIUNGI I PASTELLI CHE MANCANO PER OTTENERE UNA DECINA." Below the speech bubble is a large empty rectangular box. At the bottom, there are six colored pencils (red, orange, yellow, purple, black) arranged horizontally. At the bottom of the screen, a blue footer contains a character icon and two circular icons (a magnifying glass and a checkmark).

Fig.8 - Esempio di attività «Pastelli e pasticci»

Sezione 3 - Da 0 a 30

Numeri, operazioni, problemi originali, sono il cardine di svariate attività (figure 9-10) in cui si rivela preziosa la conoscenza del linguaggio matematico.

Fig.9 - Esempio di attività «La proprietà commutativa»

Fig.10 - Esempio di attività «Il maglione di Topo Topotto»

Sezione 4 - Spazio e figure

La quarta sezione presenta attività che riguardano spazio, forme e figure (figure 11-12).



Fig.11 - Esempio di attività «In Australia»

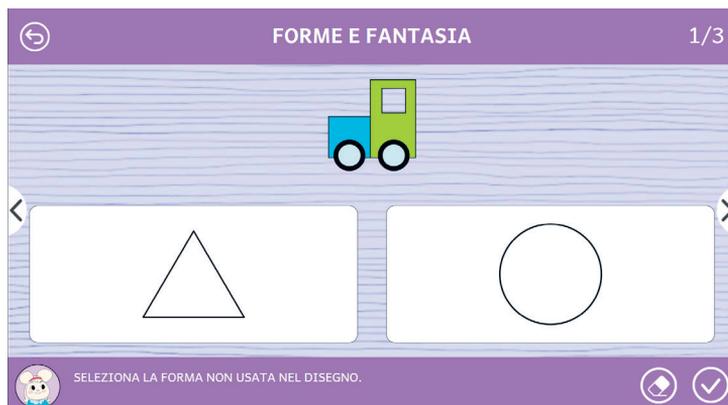


Fig.12 - Esempio di attività «Forme e fantasia»

Sezione 5 - Misure

La quinta e ultima sezione presenta attività che riguardano le misure (figura 13-14).



Fig. 13 - Esempio di attività «Confronti da esploratori»



Fig. 14 - Esempio di attività «Altezze e pesi a confronto»