

**GUIDE  
ATTIVE**

Giuseppina Gentili

# GUIDA MATEMATICA

**ERICKSON  
SCUOLA**

Progettazione annuale  
per una **didattica attiva**

**1**

- Conforme alle Indicazioni Nazionali 2025
- Programmazione annuale in bimestri
- Laboratori e schede operative quindicinali
- Schede di valutazione e osservazione

**Erickson**  
**SCUOLA**

# GUIDA MATEMATICA

ERICKSON  
SCUOLA

1

La **Guida Matematica 1** è pensata per accompagnare le e gli insegnanti della classe prima della scuola primaria lungo l'intero anno scolastico. Numeri, spazio, relazioni, misure e primi processi logici vengono affrontati con un approccio operativo e inclusivo che valorizza il confronto, il gioco e la partecipazione attiva.

> **PROGETTAZIONE ANNUALE**

> **PROGETTAZIONE PER BIMESTRI**

> **PERCORSI QUINDICINALI**

> **ATTIVITÀ E SCHEDE OPERATIVE**

PIÙ DI **150 SCHEDE**  
E STRUMENTI PER  
LA VALUTAZIONE

## UNA GUIDA ATTIVA

- ✓ Riferimenti chiari a competenze attese e obiettivi specifici di apprendimento, nei percorsi e nelle schede
- ✓ Didattica attiva, ludica, laboratoriale e manipolativa
- ✓ Attività collaborative e apprendimento cooperativo
- ✓ Attivazione e valorizzazione delle preconoscenze e delle esperienze personali
- ✓ Attenzione all'inclusione e alla personalizzazione
- ✓ Strumenti di osservazione, verifica e autovalutazione pronti all'uso
- ✓ Compito di realtà



### ATTIVAZIONE

Per richiamare conoscenze pregresse e motivare l'apprendimento.



### LABORATORIO

Attività operative, manipolative e di scoperta.



### PERSONALIZZAZIONE

Indicazioni pratiche e strategie per una didattica inclusiva.



### MATERIALI CONSIGLIATI

Lecture e risorse per approfondire il percorso.



### SCHEDE OPERATIVE

Attività individuali e in coppia di consolidamento.



### VERIFICHE

Schede di verifica per il monitoraggio degli apprendimenti.



### AUTOVALUTAZIONE

Attività di autovalutazione e riflessione sul proprio percorso.



### RISORSE DIGITALI

Materiali a supporto delle attività nelle Risorse Online.



Per accedere al libro digitale  
scansionare il QR-CODE oppure accedere a  
[estudy.erickson.it](http://estudy.erickson.it)



€ 27,50



[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

# INDICE

**La struttura del volume**

p. 4

**Introduzione**

p. 6

**Progettazione annuale**

p. 8

## ACCOGLIENZA

**SETTEMBRE**

p. 14

## PRIMO BIMESTRE

**OTTOBRE**

**Primo periodo**

p. 24

**Secondo periodo**

p. 42

**NOVEMBRE**

**Primo periodo**

p. 58

**Secondo periodo**

p. 76

## SECONDO BIMESTRE

**DICEMBRE**

**Primo periodo**

p. 94

**Secondo periodo**

p. 110

**GENNAIO**

**Primo periodo**

p. 120

**Secondo periodo**

p. 136

## TERZO BIMESTRE

**FEBBRAIO**

**Primo periodo**

p. 154

**Secondo periodo**

p. 170

**MARZO**

**Primo periodo**

p. 186

**Secondo periodo**

p. 200

## QUARTO BIMESTRE

**APRILE**

**Primo periodo**

p. 218

**Secondo periodo**

p. 234

**MAGGIO**

**Primo periodo**

p. 246

**Secondo periodo**

p. 258

## CONSOLIDAMENTO E VERIFICA

**GIUGNO**

p. 278

# LA STRUTTURA DEL VOLUME

## Dalla progettazione alla didattica attiva in classe

Un percorso annuale chiaro, guidato e operativo, costruito per accompagnare l'insegnante nella progettazione, nella conduzione delle attività e nella valutazione degli apprendimenti.

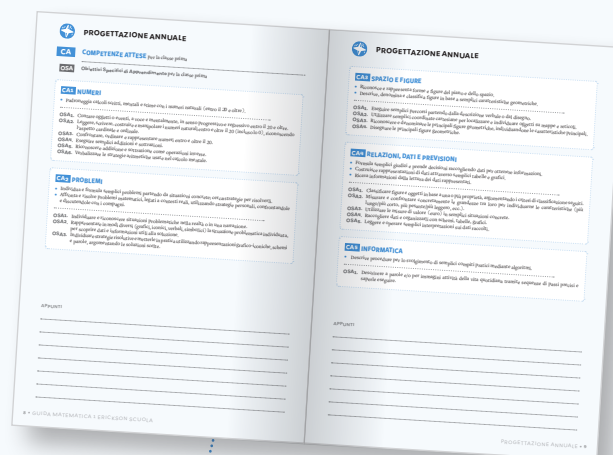
### PROGETTAZIONE ANNUALE

La progettazione annuale, presentata a inizio volume, mette in relazione Competenze Attese e Obiettivi Specifici di Apprendimento da conseguire al termine dell'anno scolastico, in conformità alle **Indicazioni Nazionali 2025**. Ciò offre all'insegnante una cornice chiara per orientare tutto il percorso.

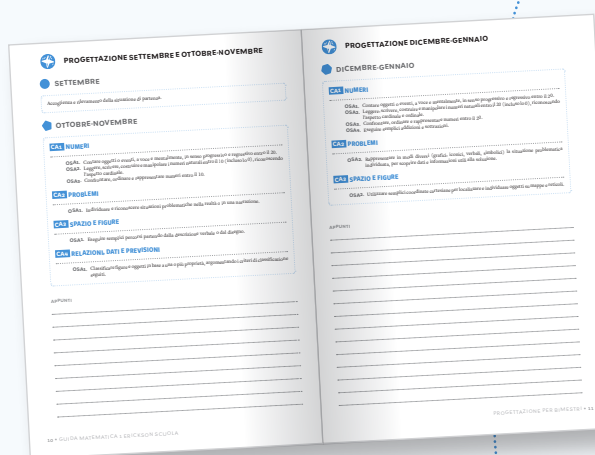
**CA** **COMPETENZE ATTESE** per la classe prima

**OSA** **Obiettivi Specifici di Apprendimento** per la classe prima

«Come organizzo l'anno?»



«Cosa faccio nei prossimi due mesi?»



### PROGETTAZIONE PER BIMESTRI

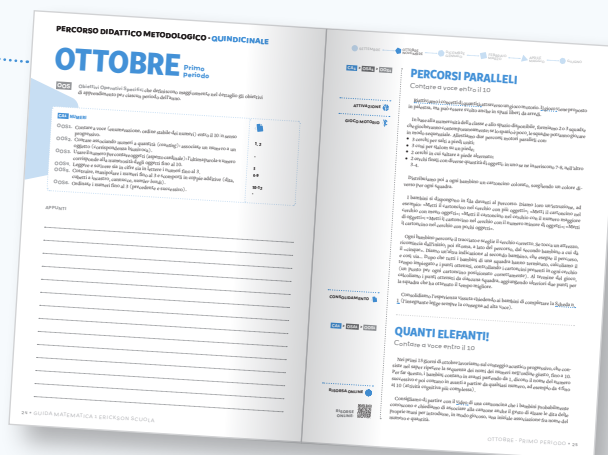
Competenze Attese e Obiettivi Specifici di Apprendimento sono distribuiti in periodi progressivi, per accompagnare la classe dalla fase di accoglienza al consolidamento finale. La scansione bimestrale sostiene una progettazione graduale e permette di distribuire contenuti, attività e verifiche in modo equilibrato.

### PERCORSI QUINDICINALI

Ogni bimestre è articolato in percorsi di circa quindici giorni, con **Obiettivi Operativi Specifici**, attività da proporre in classe e riferimenti alle relative schede operative. L'insegnante sa sempre che cosa proporre, con quali obiettivi e attraverso quali attività.

**OOS** **Obiettivi Operativi Specifici**

«Cosa propongo in classe?»



## ATTIVITÀ IN CLASSE

I percorsi di lavoro quindicinali offrono all'insegnante un percorso didattico ricco di spunti e suggerimenti operativi, con rimandi puntuali alle schede e ai materiali presenti online, accessibili attraverso QR code in pagina, nonché a indicazioni bibliografiche. Le proposte alternano momenti di attivazione delle preconoscenze, giochi, laboratori, esperienze manipolative, attività motorie, lavoro di coppia e lavoro di gruppo. Gli apprendimenti vengono costruiti attraverso il fare, il confronto, l'esperienza concreta e la partecipazione di tutta la classe in un'ottica di personalizzazione.

### Timeline dell'anno

#### Icone guida



**ATTIVAZIONE**



**PERSONALIZZAZIONE**



**GIOCO MOTORIO**



**CONSOLIDAMENTO**



**LAVORO DI GRUPPO O DI COPPIA**



**MATERIALE CONSIGLIATO**



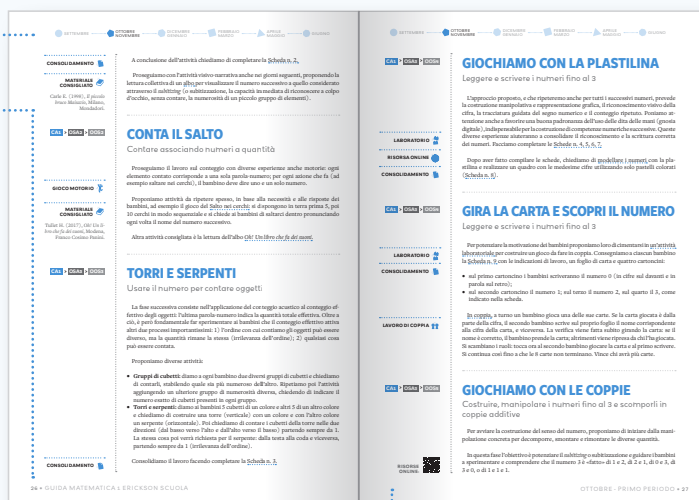
**LABORATORIO**



**VERIFICA**



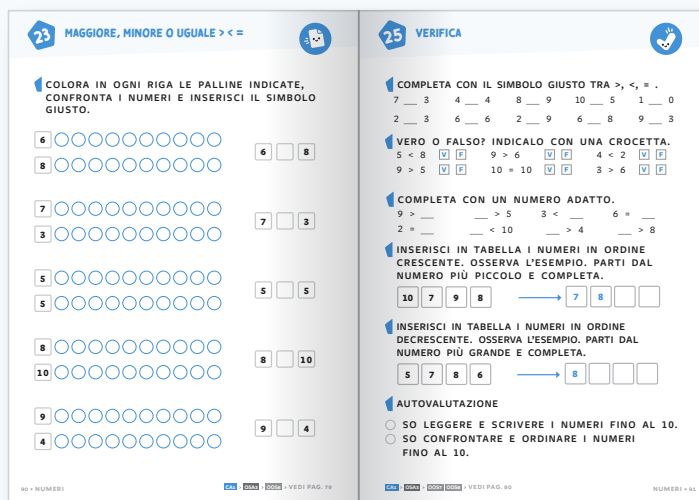
**Risorse e materiali online**



## SCHEDE OPERATIVE E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Le **schede**, raccolte al termine di ogni percorso quindicinale, permettono di consolidare il lavoro svolto in classe. Le consegne sono chiare e pensate per accompagnare gradualmente alunni e alunne. In ogni scheda è indicato il riferimento al percorso metodologico e può essere usata per il lavoro individuale o in coppia. **Griglie di osservazione, schede di verifica e attività di autovalutazione** aiutano l'insegnante a monitorare il percorso e a raccogliere evidenze sugli apprendimenti. La valutazione non arriva solo alla fine, ma accompagna il percorso e sostiene la consapevolezza di alunni e alunne.

### Obiettivi sempre visibili



## INTRODUZIONE

Insegnare la matematica nel panorama contemporaneo, in continuo cambiamento, non significa semplicemente trasmettere un sistema strutturato di regole, simboli e procedure algoritmiche; significa, in primo luogo, guidare l'alunno nella costruzione di un pensiero consapevole, critico, flessibile e aperto sul mondo.

Questa guida nasce in un momento di profonda e stimolante transizione istituzionale e culturale, segnato dall'emanazione delle Nuove Indicazioni Nazionali 2025. La scuola odierna è chiamata a confrontarsi con sfide inedite, che spaziano dalle richieste di un'autentica educazione alla cittadinanza globale, alla necessità di un'inclusione reale, passando per lo sviluppo concreto di competenze trasversali e l'avvicinamento a un uso consapevole e critico delle nuove tecnologie digitali. In questo scenario così fluido e complesso, l'insegnante assume il ruolo fondamentale di mediatore culturale, incaricato di gettare i ponti tra l'esperienza intuitiva e informale del bambino e il rigore formale della disciplina.

Il volume si propone come uno strumento operativo, flessibile ma rigorosamente strutturato, volto a sostenere i docenti nelle delicate fasi della progettazione, dell'azione didattica quotidiana e della valutazione formativa. Allontanandosi da una concezione frammentaria del «giorno per giorno», i percorsi e i dispositivi metodologici qui delineati sono stati declinati secondo una logica di coerenza interna e complessità progressiva, nel rispetto di quanto indicato dalle Nuove Indicazioni Nazionali, sostenuta dai più recenti contributi della ricerca neuroscientifica e della psicologia dell'età evolutiva. Con l'obiettivo di tradurre queste evidenze in prassi didattica, l'architettura dell'intero volume è stata edificata su quattro pilastri portanti e interconnessi.

### La classe come comunità pensante: il valore dell'interazione sociale

L'apprendimento in generale, e quello della matematica in modo specifico, si realizza appieno quando la classe si trasforma in una comunità pensante, un'agorà all'interno della quale ogni alunno è stimolato a verbalizzare i propri processi mentali, a negoziare significati e a condividere strategie risolutive. Il motore pulsante di questa comunità è il *conflitto socio-cognitivo*. Quando i bambini si trovano a dover risolvere un problema aperto e si confrontano con soluzioni differenti, si attiva una discrepanza cognitiva che funge da formidabile acceleratore dell'apprendimento. Il confronto dialettico «costringe» il singolo a decentrare il proprio punto di vista, a esplicitare il proprio pensiero per difenderlo o per modificarlo alla luce delle argomentazioni dei pari. In questa cornice, anche l'errore commesso — in prima persona o da un compagno o una compagna — assume un valore diverso: non viene stigmatizzato né corretto fret-

tosamente dall'insegnante, ma diventa il nucleo tematico di una discussione collettiva. L'aula si trasforma così in un laboratorio, una palestra di democrazia e pensiero critico, dove la matematica si fa linguaggio comune per interpretare il mondo e divenire cittadini consapevoli.

### La matematica nelle mani: la laboratorialità

Il secondo principio cardine risiede nella dimensione laboratoriale, intendendo il laboratorio non come uno spazio fisico preposto e separato dal resto della scuola ma come un vero e proprio metodo mentale, un *habitus* didattico diffuso. Per un bambino di sei anni, la cognizione è strutturalmente legata all'azione: *fare* e *capire* che diventano momenti sinergici e complementari l'uno all'altro. Per questo la guida propone percorsi didattici di *astrazione progressiva* accuratamente calibrati e strutturati attraverso:

- la fase corporea, in cui il concetto matematico viene sperimentato tramite il movimento, il ritmo, l'orientamento nello spazio e il gioco motorio;
- la fase manipolativa e oggettuale, in cui l'alunno agisce su materiali concreti, sia strutturati, sia non strutturati;
- la fase iconica, in cui il dato tangibile si traduce in rappresentazione visiva, disegno, schema grafico o diagramma, che fa da ponte verso l'astrazione;
- la fase simbolica: l'approdo finale, in cui il simbolo numerico formale viene introdotto solo quando il concetto sottostante è stato pienamente interiorizzato e agito.

### Nessuno escluso: Universal Design for Learning (UDL)

L'inclusione, all'interno di queste pagine, non è concepita come un correttivo ex post, un lavoro supplementare di «adattamento» o di semplificazione documentale destinato esclusivamente agli alunni che manifestano fragilità o bisogni educativi speciali. Una didattica che interviene solo a posteriori per «curare» l'esclusione è una didattica intrinsecamente fallimentare. Assumendo la prospettiva dell'Universal Design for Learning (UDL), la guida promuove una progettazione aperta e flessibile fin dal suo principio, concepita per accogliere l'eterogeneità come norma valorizzante della classe. Le attività descritte prevedono molteplici mezzi di rappresentazione dei concetti/argomenti e diverse modalità di azione ed espressione, in modo che ogni individuo possa rinvenire e utilizzare quello o quelli a sé più congeniali. Non esiste un unico canale per

accedere al sapere matematico, né esiste un unico modo per dimostrare la competenza acquisita: per questo l'insegnante viene incoraggiato a proporre esperienze e attività attraverso canali differenti sollecitando contemporaneamente tutte le molteplici intelligenze presenti in classe. Progettare attività accessibili a tutti significa abbattere le barriere cognitive prima ancora che l'alunno vi urti contro, riducendo drasticamente la necessità di interventi individualizzati separanti e valorizzando gli stili apprenditivi di ciascuno all'interno del medesimo percorso collettivo.

### L'apprendimento felice: quando si sta bene si apprende meglio

Il quarto e ultimo pilastro rivendica con forza il diritto dei bambini e delle bambine a un apprendimento fondato sul benessere psicofisico e sul divertimento cognitivo. Le neuroscienze hanno ampiamente dimostrato che il cervello umano è un organo plastico il cui funzionamento è profondamente condizionato dall'ambiente emotivo. I processi cognitivi e quelli emotivi sono biologicamente inscindibili: il cervello apprende in modo ottimale, stabile e duraturo quando l'organismo è nutrito da neurotrasmettitori del benessere come la dopamina, mentre si blocca letteralmente quando è saturato dal cortisolo, l'ormone dello stress e della paura. Questo fenomeno scientifico si traduce nella prassi della *warm cognition* (cognizione calda): le emozioni positive agiscono come un potente fissatore biochimico, capace di ancorare i concetti e le competenze apprese all'interno della memoria a lungo termine. Se un alunno associa l'esperienza del conteggio o della risoluzione di un problema all'ansia da prestazione, al timore del giudizio o alla fretta del tempo stringente, il suo canale cognitivo si chiude per difesa biologica, innescando un senso di impotenza appresa che lo accompagnerà negli anni a venire. In questa prospettiva, nei percorsi operativi si è prestata la massima attenzione a inserire in modo costante attività ludiche, nelle quali il gioco diventa motore e strumento potente per apprendere serenamente. Nella guida il gioco non è considerato come l'intervallo ricreativo, la «concessione» che arriva dopo il «vero lavoro» o il premio per i più veloci; rappresenta anzi il primo accesso ai nuovi apprendimenti e costituisce per ogni bambino una modalità elettiva di interazione con il reale. Attraverso il gioco strutturato, l'alunno accetta sfide cognitive di complessità elevatissima senza avvertire il peso paralizzante dell'ansia valutativa, sperimentando il piacere puro della scoperta, del superamento dell'ostacolo e dell'intuizione logica.

Per concludere, *Guida Matematica 1 Erickson Scuola - Progettazione annuale per una didattica attiva* si offre all'insegnante come un cammino condiviso per trasformare la classe prima in un luogo dove la matematica non si subisce, ma si vive, si tocca, si discute e, soprattutto, si ama.



# PROGETTAZIONE ANNUALE

**CA**

**COMPETENZE ATTESE** per la classe prima

**OSA**

**Obiettivi Specifici di Apprendimento** per la classe prima

## **CA1 NUMERI**

- Padroneggia calcoli scritti, mentali e stime con i numeri naturali (entro il 20 e oltre).

**OSA1.** Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 20 e oltre.

**OSA2.** Leggere, scrivere, costruire e manipolare i numeri naturali entro e oltre il 20 (incluso lo 0), riconoscendo l'aspetto cardinale e ordinale.

**OSA3.** Confrontare, ordinare e rappresentare numeri entro e oltre il 20.

**OSA4.** Eseguire semplici addizioni e sottrazioni.

**OSA5.** Riconoscere addizione e sottrazione come operazioni inverse.

**OSA6.** Verbalizzare le strategie aritmetiche usate nel calcolo mentale.

## **CA2 PROBLEMI**

- Individua e formula semplici problemi partendo da situazioni concrete; cerca strategie per risolverli.
- Affronta e risolve problemi matematici, legati a contesti reali, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni.

**OSA1.** Individuare e riconoscere situazioni problematiche nella realtà o in una narrazione.

**OSA2.** Rappresentare in modi diversi (grafici, iconici, verbali, simbolici) la situazione problematica individuata, per scoprire dati e informazioni utili alla soluzione.

**OSA3.** Individuare strategie risolutive e metterle in pratica utilizzando rappresentazioni grafico-iconiche, schemi e parole, argomentando le soluzioni scelte.

## APPUNTI



## CA3 SPAZIO E FIGURE

- Riconosce e rappresenta forme e figure del piano e dello spazio.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a semplici caratteristiche geometriche.

.....

**OSA1.** Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.

**OSA2.** Utilizzare semplici coordinate cartesiane per localizzare e individuare oggetti su mappe e reticoli.

**OSA3.** Riconoscere e denominare le principali figure geometriche, individuandone le caratteristiche principali.

**OSA4.** Disegnare le principali figure geometriche.

## CA4 RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Formula semplici giudizi e prende decisioni raccogliendo dati per ottenere informazioni.
- Costruisce rappresentazioni di dati attraverso semplici tabelle e grafici.
- Ricava informazioni dalla lettura dei dati rappresentati.

.....

**OSA1.** Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà, argomentando i criteri di classificazione seguiti.

**OSA2.** Misurare e confrontare concretamente le grandezze tra loro per individuarne le caratteristiche (più lungo/più corto, più pesante/più leggero, ecc.).

**OSA3.** Utilizzare le misure di valore (euro) in semplici situazioni concrete.

**OSA4.** Raccogliere dati e organizzarli con schemi, tabelle, grafici.

**OSA5.** Leggere e operare semplici interpretazioni sui dati raccolti.

## CA5 INFORMATICA

- Descrive procedure per lo svolgimento di semplici compiti pratici mediante algoritmi.

.....

**OSA1.** Descrivere a parole e/o per immagini attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi e saperle eseguire.

## APPUNTI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# SETTEMBRE

## CHE COS'È LA MATEMATICA

Riconoscere i simboli numerici nella realtà circostante

Quando i bambini e le bambine fanno il loro ingresso alla scuola primaria, arrivano già con un ampio bagaglio esperienziale di situazioni matematiche costruite nei contesti scolastici ed extrascolastici precedenti. È fondamentale quindi dedicare il primo periodo a rilevare le competenze logico-numeriche e spaziali che gli alunni mostrano di avere, per costruire su di esse apprendimenti efficaci e personalizzati. Iniziamo cercando di far capire che la matematica non è «chiusa» dentro un quaderno di scuola, ma è il «superpotere» che tutti noi usiamo ogni giorno senza saperlo: quando contiamo le costruzioni per giocare, quando andiamo a comprare un paio di scarpe, quando torniamo a casa e facciamo il percorso giusto, ecc. Iniziamo quindi con un brainstorming collettivo: chiediamo a ogni bambino di individuare una situazione della sua quotidianità nella quale ha usato la matematica e di disegnarla su un cartoncino. Dopo questa prima fase ogni bambino mostra il proprio disegno e lo argomenta davanti agli altri. Al termine, raccogliamo tutti i lavori e disponiamoli su un cartellone collettivo da appendere in aula a memoria del lavoro effettuato. Chiediamo poi di completare la Scheda n. 1 (l'insegnante legge sempre la consegna ad alta voce) nella quale è rappresentata una situazione reale in cui sono presenti diversi numeri: l'obiettivo è verificare se il bambino riconosce il simbolo numerico rispetto ad altri simboli presenti e lo associa a una situazione, provando a individuarne l'uso. Possiamo proporre una Caccia al tesoro matematico: portiamo i bambini in giro per la scuola con l'obiettivo di scoprire tutte le forme, tutti i numeri e tutto ciò che può farci pensare alla matematica. Ciò che scopriranno sarà il «tesoro matematico» della loro scuola. Al termine, facciamo rappresentare con un disegno collettivo l'attività appena svolta.

ATTIVAZIONE



CONSOLIDAMENTO



GIOCO MOTORIO



LAVORO DI GRUPPO



## LA QUANTITÀ NON CAMBIA

Acquisire il concetto di conservazione della quantità

Possedere il concetto di conservazione della quantità richiede un passaggio delicatissimo che i bambini acquisiscono di solito con le esperienze concrete e di gioco quotidiane, e che è indispensabile interiorizzare per procedere nelle acquisizioni matematiche successive. È il momento in cui il bambino comprende che un numero di oggetti non cambia, anche se li distanziamo o cambiamo loro posizione; che la stessa quantità di un liquido resta invariata se cambiamo il contenitore o che il peso di un pacchetto di plastilina resta uguale se modelliamo una pallina o un lungo serpente. All'ingresso della scuola primaria qualche bambino potrebbe non avere ancora interiorizzato questo concetto e ciò potrebbe influenzare negativamente i suoi apprendimenti matematici successivi. Proponiamo a tutti i bambini diverse esperienze manipolative con oggetti, liquidi e materiali modellabili: ad esempio, mettiamo cinque cubetti vicini e poi allontaniamoli tra loro; facciamo creare un mucchio di 5-10 cubetti e poi chiediamo

PERSONALIZZAZIONE



CONSOLIDAMENTO



GIOCO MOTORIO



LAVORO DI GRUPPO



MATERIALE  
CONSIGLIATO



Cerasoli A. (2011), *Gatti neri gatti bianchi*, Firenze-Trieste, Editoriale Scienza.

CONSOLIDAMENTO



GIOCO MOTORIO



di prenderne lo stesso numero e disporli orizzontalmente sul banco distanziati l'uno dall'altro. Se il bambino, pur avendo concretamente lui stesso disposto i cubetti nelle due modalità, continua ad affermare che quelli disposti tra loro lontani sono di più perché occupano più spazio, significa che il concetto non è stato ancora appreso. In tal caso possiamo ripetere spesso proposte simili fino a che c'è piena interiorizzazione. A consolidamento proponiamo le Schede n. 2 e n. 3.

## O TUTTI O NESSUNO

### Usare correttamente i quantificatori

Proponiamo attività ludiche nelle quali sia indispensabile usare in modo efficace i principali quantificatori: in questo caso i bambini capiranno che l'uso di queste «parole matematiche» è fondamentale nella vita di tutti i giorni. Proponiamo il Gioco del vero e del falso. Chiediamo ai bambini di alzarsi in piedi, ascoltare la frase pronunciata (con un quantificatore) e decidere se sia vera o falsa. Se è vera, fanno un salto; se è falsa, si siedono a terra. Alcuni esempi possono essere: «Tutti i bambini hanno le scarpe» (vero); «Nessun bambino ha gli occhiali» (falso, se qualcuno li ha); «Alcuni bambini hanno il grembiule aperto» (vero); ecc. Questa attività è preziosa perché induce i bambini a guardarsi intorno con occhio critico. Spesso confondono «alcuni» con «tanti»: aiutiamoli a capire che «alcuni» significa «almeno uno, ma non tutti». Possiamo leggere con loro l'albo Gatti neri gatti bianchi di Anna Cerasoli. Consolidiamo le attività con la Scheda n. 4: chiediamo ai bambini di discriminare le diverse quantità in gruppi di elementi, operando confronti e definendo la differenza tra «pochi», «molti», «nessuno».

## DOVE SIAMO?

### Comprendere e utilizzare i concetti topologici e di orientamento

Percepire la posizione del proprio corpo nello spazio e sapersi orientare è un'abilità fondamentale per poter procedere all'uso consapevole ed efficace dello spazio grafico e di vita. Per favorire l'interiorizzazione dei concetti topologici e il loro uso corretto proponiamo come primo step giochi motori e attività ludiche che permettano di sperimentare su di sé le varie posizioni, per passare ad analizzare quelle di oggetti, fino ad arrivare a formalizzare i nuovi apprendimenti sul foglio di una scheda. Prepariamo un percorso in palestra nel quale chiediamo di passare sotto a una sedia, salire sopra una panca, passare lontano da un cerchio ma vicino a un ostacolino abbattibile (sono solo esempi), disporsi a destra o a sinistra individuando punti di riferimento specifici. Dopo la fase corporea passiamo a una nuova attività ludica con l'uso del POP-IT: dividiamolo a metà in orizzontale con una strisciola di nastro adesivo nero e diamo i seguenti comandi, che vengono di volta in volta mostrati a tutti e spiegati: «Schiaccia una bolla nello spazio sopra la linea nera e due bolle nello spazio sotto la linea nera»; «Schiaccia, in sequenza, una bolla sopra la linea nera e una bolla sotto la linea nera alternandole; ripeti la sequenza ritmica fino alla fine delle righe». Posizioniamo ora il POP-IT con la linea nera in verticale e diamo questi comandi: «Schiaccia tutte le bolle nella parte a destra della linea nera e schiacciane di meno nello spazio a sinistra» (in questo caso, nella fase dell'argomentazione i bambini discuteranno anche sul quantificatore «meno»,

CONSOLIDAMENTO 

che può prevedere diverse soluzioni, tutte potenzialmente esatte). Inseriamo poi nel POP-IT una nuova strisciola di nastro in modo da dividerlo in quattro quadranti. Proseguiamo il gioco con le nuove indicazioni: «Schiaccia due bolle in alto a sinistra e tre bolle in basso a destra. Schiaccia cinque bolle in basso a sinistra e una in alto a destra». Come consolidamento finale proponiamo la [Scheda n. 5](#).

## DIAMO IL RITMO

Comprendere e utilizzare ritmi e sequenze

Per verificare l'abilità di riconoscere e seguire ritmi, partiamo sempre prima dalla dimensione corporea con l'attività [Il codice segreto](#). Battiamo le mani e i piedi creando una sequenza: mani; piedi; mani; piedi. Chiediamo ai bambini di continuare. Possiamo anche chiedere di rappresentare sul quaderno il ritmo prodotto scegliendo un simbolo da usare per le mani (cerchio) e uno per i piedi (triangolo). In un secondo momento rendiamo più complesso il ritmo: ad esempio mani; mani; salto. In questo caso il bambino deve usare la memoria di lavoro, deve tenere a mente la «regola» e applicarla in seguito. [Se un bambino si perde nel movimento](#), quasi certamente si perderà anche nel contare grandi quantità. Possiamo procedere chiedendo di produrre ritmi utilizzando oggetti diversi da sistemare in sequenze, e poi di registrare graficamente i ritmi realizzati. Consolidiamo le acquisizioni chiedendo di completare la [Scheda n. 6](#).

GIOCO MOTORIO 

PERSONALIZZAZIONE 

CONSOLIDAMENTO 

## SOMIGLIANZE E DIFFERENZE

Riconoscere uguaglianze/differenze e seriazione

Lavorare su somiglianze e differenze significa allenare lo sguardo e il pensiero a operare classificazioni. Proponiamo molte attività concrete con oggetti presenti in aula appartenenti alla stessa categoria e affinando sempre di più la percezione visiva a scoprire uguaglianze e differenze tra oggetti simili. Facciamo completare la [Scheda n. 7](#).

RISORSA ONLINE 

## CHE COSA VA CON CHE COSA?

Classificare insieme di oggetti e individuare il criterio di classificazione

Anche per le prime esperienze di classificazione proponiamo ai bambini esperienze ludiche e concrete. Molto utili per questo risultano i materiali dei blocchi logici, analizzando i quali i bambini possono scoprire e sperimentare diversi criteri di classificazione: forma, colore, dimensione e spessore. Completiamo con la [Scheda n. 8](#).

RISORSA ONLINE 

**ALTRI MATERIALI ERICKSON:** Flori V. e Cuni C. (2024), *Matematica con le dita*, Trento, Erickson.

**RISORSE ONLINE:** POP-IT.





ALUNNO/A: .....

| ABILITÀ OSSERVATE                                                         | CON PADRONANZA |          | FEEDBACK DI MIGLIORAMENTO | NOTE |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------|----------|---------------------------|------|
|                                                                           | COMPLETA       | PARZIALE |                           |      |
| Riconosce i simboli numerici nella realtà circostante.                    |                |          |                           |      |
| Padroneggia il concetto di conservazione della quantità.                  |                |          |                           |      |
| Usa correttamente i quantificatori.                                       |                |          |                           |      |
| Comprende e utilizza i concetti topologici e di orientamento.             |                |          |                           |      |
| Comprende e utilizza ritmi e sequenze.                                    |                |          |                           |      |
| Riconosce uguaglianze/ differenze e seriazione.                           |                |          |                           |      |
| Classifica insiemi di oggetti e individua il criterio di classificazione. |                |          |                           |      |

APPUNTI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# DICEMBRE Primo periodo

**oos**

**Obiettivi Operativi Specifici** che definiscono maggiormente nel dettaglio gli obiettivi di apprendimento per ciascun periodo dell'anno.

## CA1 NUMERI

- OOS1.** Contare a voce (enumerazione, ordine stabile dei numeri) oltre il 20 in senso progressivo.
- OOS2.** Usare il numero per contare oggetti (aspetto cardinale): l'ultima parola-numero corrisponde alla numerosità degli oggetti fino al 15.
- OOS3.** Potenziare il *subitizing* ordinato entro il 10.
- OOS4.** Scoprire ed esplorare il primo raggruppamento: la decina.
- OOS5.** Leggere e scrivere sia in cifre sia in lettere i numeri fino al 15.
- OOS6.** Costruire, manipolare i numeri fino al 15 e scomporli in decine e unità.



1

1

**2-6**

**7-9**

1

1

## CA2 PROBLEMI

- OOS1.** Individuare le informazioni presenti in una situazione problematica, ipotizzare soluzioni.
- OOS2.** Rappresentare per immagini e in forma grafica le situazioni problematiche presentate.



**10, 11**

**10, 11**

## APPUNTI

CA1 > OSA1 > OOS1

ATTIVAZIONE 

GIOCO MOTORIO 

## GIOCHIAMO DOPO IL 20

Contare a voce oltre il 20

Riprendiamo le attività di conteggio acustico dando la possibilità ai bambini di contare oltre il 20 in senso progressivo fino a dove riescono. Il conteggio acustico è il preludio alla «linea dei numeri mentale»; più il ritmo è fluido, più sarà facile per il bambino, in seguito, eseguire calcoli a mente. Oltre il 20, la difficoltà principale è la gestione del cambio di decina e la regolarità dei nomi dei numeri. Per sostenere questa nuova abilità proponiamo alcuni giochi da fare collettivamente. Nel primo gioco, Ping pong dei numeri, viene allenata la rapidità di recupero del numero successivo nella memoria a breve termine. Disponiamo gli alunni in cerchio, iniziamo lanciando una pallina di spugna a uno di loro e diciamo: «Uno!». Chi riceve la palla deve dire il numero successivo e lanciarla a un compagno, che dirà quello dopo ancora, e così via fino ad arrivare a 20. Nella seconda fase chiediamo ai bambini di provare ad andare oltre e di arrivare al 30. Si procede in questo modo fino a quando i bambini riescono. Per movimentare un po' il gioco, si può partire con il primo lancio da un numero intermedio della sequenza (ad esempio 15) e chiedere di proseguire. Il secondo gioco, Il confine, è utile per percepire la scansione delle decine attraverso variazioni di intensità del suono. Suggeriamo di utilizzare un tamburello o dei legnetti. Partiamo dal numero 10 e procediamo con l'enumerazione dall'11 al 19, scandendo ogni numero con un battito leggero. Usiamo invece un battito forte per sottolineare il passaggio alla decina successiva, quindi 20, 30, 40, ecc. Il cambio di suono aiuta a «marcare il confine» della decina, rendendo il conteggio più strutturato gerarchicamente. Prestiamo attenzione ai «nodi» (19-20, 29-30, 39-40), che sono i punti di rottura più comuni nel conteggio acustico. Incoraggiamo i bambini a rallentare il ritmo proprio in prossimità del cambio di decina per dare tempo al cervello di «caricare» la nuova parola-numero.

CA1 > OSA1 > OOS2

## DIECI E...

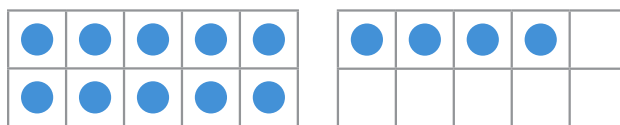
Usare il numero per contare oggetti

Anche in questo caso, come nel primo bimestre, la fase successiva consiste nell'applicazione del conteggio acustico al conteggio effettivo degli oggetti: l'ultima parola-numero indica la quantità totale. Spingendoci oltre il 10 proponiamo di arrivare almeno al numero 20, ma lasciando liberi i bambini di sperimentare conteggi più lunghi. Proponiamo diverse attività.

**Attività 1:** riprendiamo in mano il POP-IT e chiediamo di allenarsi a schiacciare le bolle progressivamente, pronunciando via via il numero delle bolle schiacciate. Lasciamo liberi i bambini di ripetere l'attività tutte le volte che desiderano e di arrivare fino a dove riescono.

**Attività 2:** potenziamo l'attività di *subitizing* (o subitizzazione, la capacità immediata di riconoscere a colpo d'occhio, senza contare, la numerosità di un piccolo gruppo di elementi) fino al 10, proponendo di utilizzare la griglia dei *ten frame* (griglie con 10 celle disposte su 2 file da 5). Prepariamo dei *ten frame* su cartoncino; alcuni sono completi, altri contengono un numero variabile di palline sufficienti a formare i numeri dall'11 al 15 (ricordiamo che non sono stati ancora presentati i simboli numerici oltre il 10, anche se qualche bambino potrebbe già riconoscerli). Distribuiamo a ciascuno una griglia completa e una parziale: il bambino visualizza subito la quantità 10 nel primo

*ten frame* e procede nel conteggio aggiungendo le palline colorate nel secondo, come nell'esempio.



Facciamo giocare più volte i bambini in modo che possano scoprire più numeri. Consolidiamo l'attività con la Scheda n. 1 (negli ultimi due *ten frame*, sono stati intenzionalmente scambiati i posti delle unità e delle decine: questo crea dissonanza nel bambino e lo induce a riflettere e ad attivare il confronto con i compagni).

## CONSOLIDAMENTO

CA1 > OSA2 > OOS3

# FACCIAMO GRUPPO

Potenziare il *subitizing*

Il passaggio dal conteggio unitario alla decina è uno dei momenti più delicati in classe prima: si passa dalla quantità percepita al concetto di «gruppo». Proponiamo diverse attività per fare sperimentare ai bambini la necessità di operare dei raggruppamenti per poter contare quantità maggiori di 10. Iniziamo con il laboratorio Quante cannucce? che crea il «bisogno» di raggruppare per non perdere il conto. Suddividiamo i bambini in gruppi da 3 e diamo loro 40-50 cannucce con la richiesta di contarle e riferire il numero esatto. Lasciamoli lavorare per una decina di minuti: i bambini sperimenteranno la difficoltà di tenere a mente le cannucce conteggiate; interrompiamo l'attività nel momento in cui notiamo questa fatica e chiediamo a ogni gruppo di condividere come sta procedendo e che problema sta incontrando; proviamo a trovare insieme una soluzione. Di solito arriva da qualche bambino la proposta di formare dei gruppetti; se ciò non accade, possiamo noi dare l'idea e decidere insieme quante cannucce mettere in ogni gruppo. Anche in questo caso di solito la proposta arriva dai bambini, altrimenti saremo noi a dare la soluzione: è più comodo raggruppare 10 cannucce ogni volta, come le dita delle nostre mani. Forniamo dei laccetti e dei bicchieri di carta. Ogni volta che si forma un gruppetto da 10 cannucce, i bambini le legano e le inseriscono in un bicchiere. Ogni gruppo viene denominato «1 decina». A questo punto basta contare il numero di bicchieri: i bambini comprenderanno che occorrerà contare le cannucce come «10 e 10 e 10 e 10» (non usiamo il segno + che non abbiamo ancora introdotto), che in tutto sono 40. È necessario far ripetere più volte l'attività in modo che i bambini conquistino l'abilità di fare gruppi, con numeri diversi, così da poter individuare anche le cannucce che restano da sole nel banco, che chiameremo «unità». Al termine dell'esperienza facciamo riflettere i bambini su ciò che è accaduto ponendo queste domande: «È stato più veloce contare i gruppetti o le cannucce sciolte? Che cosa succede se faccio gruppetti da 10 cannucce?». Queste domande aiutano i bambini a passare dall'attività manipolativa alla metacognizione, a comprendere e a verbalizzare la necessità della struttura decimale.

Per consolidare l'abilità di raggruppare e comprendere il concetto di decina come contenitore di 10 elementi, si propone un gioco sonoro e motorio: La danza delle decine. Si diffonde una musica ritmata, i bambini camminano liberamente nell'aula. Quando la musica si ferma, pronunciamo un numero (es. «14»). A questo comando i bambini devono formare il numero: i primi 10 si dispongono in cerchio (la decina) tenendosi per mano. Chi resta fuori (le 4 unità) deve saltellare sul posto. Chi non compone il numero resta in disparte. Il cerchio chiuso rappresenta la forza e la solidità del gruppo

## LABORATORIO

## LAVORO DI GRUPPO

## GIOCO MOTORIO

PERSONALIZZAZIONE 

CONSOLIDAMENTO 

CA1 > OSA2 > OOS3

RISORSA ONLINE 

RISORSA ONLINE 

CONSOLIDAMENTO 

CA1 > OSA2 > OOS4

LABORATORIO 

RISORSE  
ONLINE:



che sta fermo (la decina) mentre le unità sciolte sono «leggere» e mobili. Con numeri oltre il 20, si formeranno due cerchi da 10 e alcuni bambini resteranno fuori. Questo aiuta a visualizzare plasticamente la struttura del numero (es. 23 = due cerchi e tre singoli). Anche in questo caso si suggerisce di far giocare i bambini più volte sperimentando ogni volta numeri diversi, verificando che tutti abbiano compreso il meccanismo e partecipino a formare le cifre. Al termine possiamo procedere alla formalizzazione proponendo di nominare le decine con il simbolo «da» e le unità con «u».

A consolidamento di tutta l'attività proponiamo le Schede n. 2, 3 e 4. Nella Scheda n. 4, in particolare, si lavora con immagini di monete e banconote (disponibili anche nelle Risorse online). Si tratta di un'esperienza concreta, manipolativa e socialmente rilevante: maneggiare soldi è molto motivante per i bambini, permette loro di sperimentare l'utilità della conoscenza numerica e li prepara a situazioni quotidiane (fare la spesa, ricevere il resto), trasformando l'aritmetica in uno strumento di autonomia.

## STORIE DOPO IL DIECI

### Potenziare il *subitizing*

Procediamo nella scoperta e nella esplorazione dei numeri fino al 15, utilizzando come nel periodo precedente materiali e artefatti diversi, passando dalla manipolazione di oggetti, alla visualizzazione sui *ten frame*, all'ampliamento della linea dei numeri. Ogni nuovo numero viene proposto come quantità, simbolo in cifre, parola e nella sua scomposizione in decine e unità. Per focalizzare l'attenzione sulla costruzione dei diversi numeri proponiamo due attività narrative. *La festa nel bosco dei Dieci* è una breve storia che servirà ai bambini per costruire concretamente di volta in volta i numeri fino al 15, e rappresentarli. Mentre leggiamo il testo (disponibile, insieme all'audio, anche nelle Risorse online), i bambini usano come «tana» un *ten frame* vuoto su cartoncino, che devono riempire con dei cubetti che rappresentano gli scoiattoli. Ogni volta che si aggiunge un ospite oltre il dieci, devono posizionarlo *fuori* dal *ten frame*. Questo rende visivamente esplicito che  $11 = 10 + 1$ ;  $12 = 10 + 2$  e così via. In seguito, possiamo proporre ai bambini anche una semplice drammatizzazione.

Si prosegue con la proposta di ascoltare e recitare *La filastrocca dei numeri ribelli* utilizzando la dimensione corporeo-cinestetica: i bambini battono le mani per il 10 e schioccano le dita per le unità. Al termine chiediamo ai bambini di memorizzare la filastrocca e di rappresentarla con un disegno. Facciamo completare le Schede n. 5 e 6.

## L'ABACO SEGNAPOSTO

### Scoprire la decina

Dopo aver esplorato il nome e il simbolo dei numeri fino al 15, invitiamo i bambini a giocare, manipolandoli, costruendoli e scomponendoli in decine e unità. Iniziamo sempre dalla manipolazione concreta per poi passare alla rappresentazione, attraverso un nuovo artefatto. L'abaco segnaposto introduce il bambino a comprendere non solo la struttura decimale del numero ma anche il valore posizionale delle cifre: il valore di

.....

**CONSOLIDAMENTO**

.....

**CONSOLIDAMENTO**

.....

**LABORATORIO**

.....

**LAVORO DI COPPIA**

ogni cifra è determinato dalla posizione che occupa all'interno del numero. Iniziamo proponendo la costruzione dell'abaco. Consegniamo a ogni bambino:

- una spugnetta divisa a metà da una linea tracciata con il pennarello;
- due cartoncini (uno con scritto «da» e l'altro con scritto «u»);
- due stecchini per spiedini;
- due tipi di pasta (es. mezze maniche per le decine e i ditalini per le unità).

Consegniamo la Scheda n. 7 e seguiamo le indicazioni: incolliamo sulla spugna i simboli delle decine e delle unità, posizioniamo gli stecchini e iniziamo a costruire il numero inserendo la pasta più piccola sul bastoncino delle unità e quella più grande su quello delle decine. Facciamo ripetere la *Filastrocca dei numeri ribelli* e di volta in volta ricostruiamo il numero sull'abaco. Proseguiamo in questo modo fino al numero 15. È importante che, in questo primo uso dell'abaco segnaposto, le unità e le decine vengano identificate con formati di pasta di dimensioni diverse: la decina deve essere più grande dell'unità. A conclusione facciamo completare le Schede n. 8 e 9. In questo caso facciamo capire ai bambini che sarebbe complicato disegnare sulle schede i due formati di pasta: li sostituiamo nel disegno con delle palline che, benché siano simili come forma, ormai sappiamo (perché lo abbiamo sperimentato) che hanno un valore diverso.

.....

## ESPLORIAMO NUOVI PROBLEMI

Interpretare e rappresentare situazioni problematiche

Proseguiamo nel percorso di esplorazione delle situazioni-problema, chiedendo questa volta a ogni bambino di osservare una sequenza di immagini (Scheda n. 10), interpretare la situazione problematica rappresentata e descriverla in parole. Facciamo seguire a questa prima fase un confronto e una discussione nel grande gruppo, per arrivare infine alla descrizione corretta per ogni problema. Suggeriamo di documentare l'attività svolta, realizzando un cartellone dove posizionare le immagini e le descrizioni di ogni situazione. Concludiamo con un'attività cooperativa in coppia consegnando la Scheda n. 11: nella coppia stabiliamo chi è l'alunno A e chi l'alunno B. Ognuno riceve una copia della scheda; l'alunno A deve completare la prima parte e l'alunno B la seconda, in un tempo definito. L'esercizio richiede di osservare un'immagine che descrive una situazione problematica, comprenderla e rispondere ad alcune domande per individuare le informazioni presenti. Al termine del tempo i bambini, all'interno della coppia, condividono il lavoro fatto individualmente, si confrontano sulle risposte date e (se occorre) le modificano arrivando a una sintesi conclusiva da condividere nel grande gruppo.

**ALTRI MATERIALI ERICKSON:** Gentili G. (2022), *Didattica Universale. Matematica per le classi 1 - 2 - 3*, Trento, Erickson. - Gentili G. (2026), *In forma con la matematica! 1: attività per il potenziamento delle abilità numeriche e di calcolo*, Trento, Erickson.

**RISORSE ONLINE:** *Ten frame* - *Ten frame* precompilati - Fac simile monete e banconote dell'euro - *Storia La festa nel bosco dei Dieci*.





**USA LO STRUMENTO CHE PREFERISCI E CALCOLA VELOCEMENTE.**

$4+3+1 = \underline{\quad\quad\quad}$

$5+1+3 = \underline{\quad\quad\quad}$

$2+2+6 = \underline{\quad\quad\quad}$

$1+4+5 = \underline{\quad\quad\quad}$

$6+0+3 = \underline{\quad\quad\quad}$

$4+4+1 = \underline{\quad\quad\quad}$

$3+1+2 = \underline{\quad\quad\quad}$

$7+1+2 = \underline{\quad\quad\quad}$

$5+0+3 = \underline{\quad\quad\quad}$

$6+1+0 = \underline{\quad\quad\quad}$

$3+3+3 = \underline{\quad\quad\quad}$

$8+0+2 = \underline{\quad\quad\quad}$

**RICORDI GLI INCROCI DEL RETICOLO? USALI PER RISOLVERE LE ADDIZIONI NELLE TABELLE. TI SVELO UN TRUCCO. PARTI SEMPRE DAL NUMERO PIÙ GRANDE.**

|   |   |   |   |    |   |
|---|---|---|---|----|---|
| + | 2 | 6 | 5 | 10 | 7 |
| 4 |   |   |   |    |   |
| 0 |   |   |   |    |   |
| 5 |   |   |   |    |   |
| 3 |   |   |   |    |   |

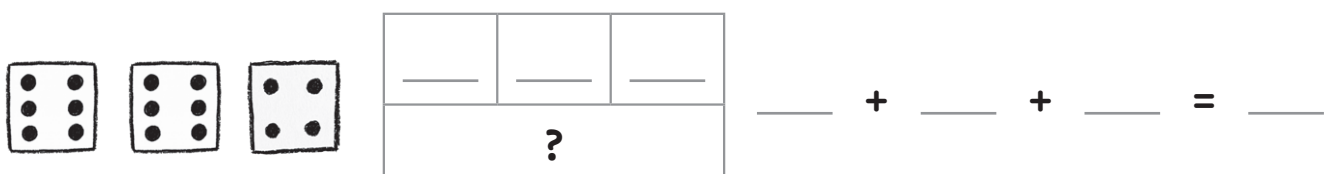
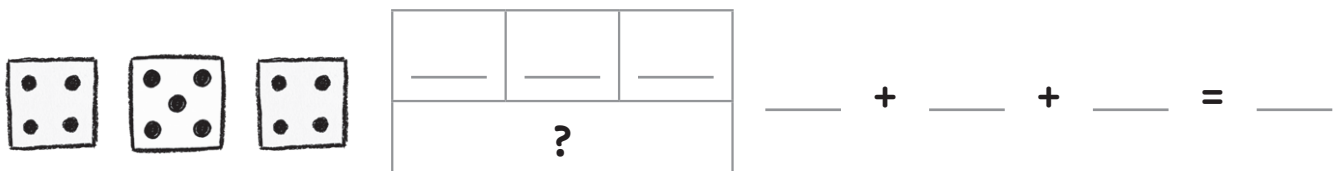
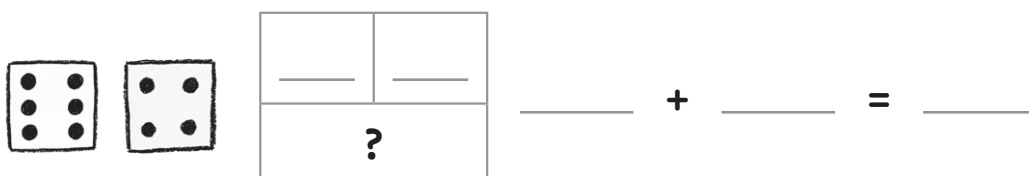
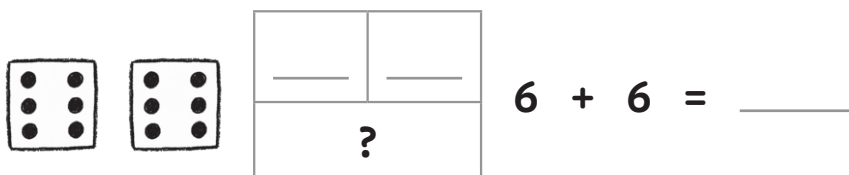
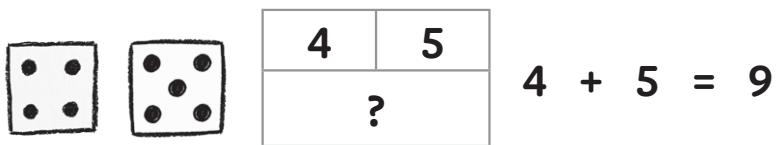
|    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| +  | 1 | 7 | 5 | 0 | 9 |
| 10 |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |

|   |    |   |   |    |   |
|---|----|---|---|----|---|
| + | 12 | 9 | 5 | 10 | 7 |
| 8 |    |   |   |    |   |
| 3 |    |   |   |    |   |
| 6 |    |   |   |    |   |
| 1 |    |   |   |    |   |

|    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| +  | 3 | 6 | 5 | 4 | 0 |
| 14 |   |   |   |   |   |
| 11 |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |



**RICORDI LA SFIDA DEI DADI? ORA PUOI TRASFORMARE LA SITUAZIONE IN UNO SCHEMA: IL BAR MODEL. GUARDA L'ESEMPIO E COMPLETA.**



### LAVORO DI COPPIA

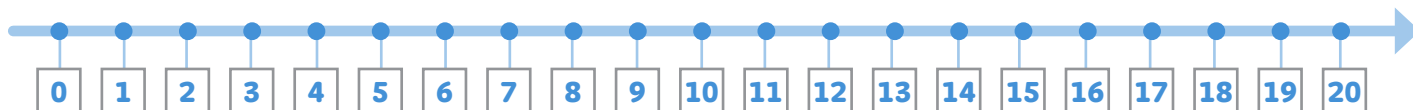
ORA CONFRONTATE IL VOSTRO LAVORO IN COPPIA E SPIEGATE LE VOSTRE SCELTE.

AVETE OTTENUTO GLI STESSI RISULTATI? **SÌ** ☐ **NO** ☐

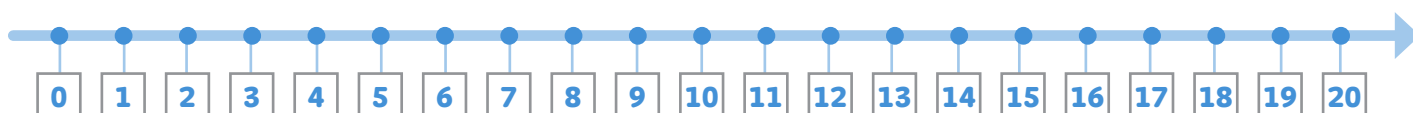
AVETE LAVORATO NELLO STESSO MODO? **SÌ** ☐ **NO** ☐



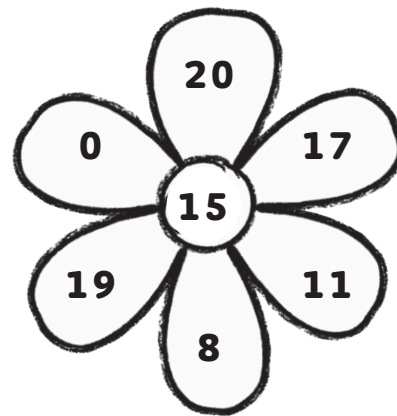
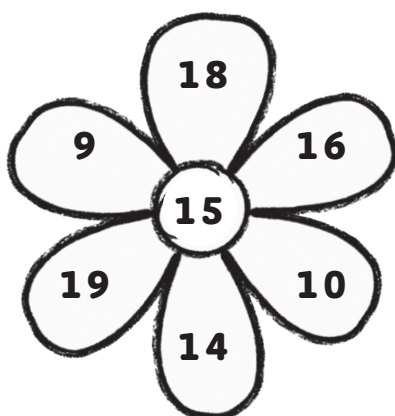
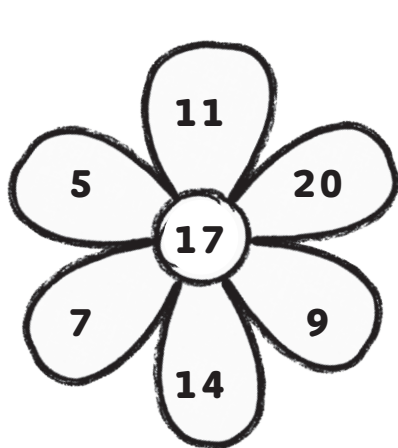
COLORA DI ROSSO I NUMERI **PRECEDENTI** AL 15  
E DI GIALLO QUELLI **SEGUENTI**.



COLORA DI VERDE I NUMERI CHE **PRECEDONO** IL  
18 MA CHE **SEGUONO** IL 15.



IN OGNI FIORE, COLORA DI GIALLO I NUMERI  
**MINORI** E DI ROSSO I NUMERI **MAGGIORI** DI  
QUELLO AL CENTRO.



SCOPRI I NUMERI MISTERIOSI.

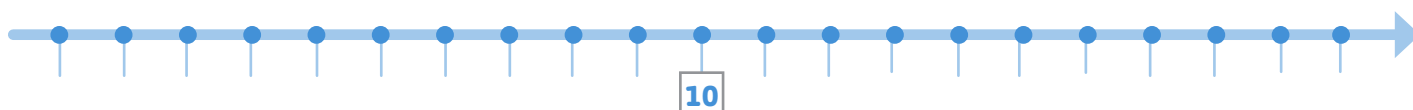
SONO MAGGIORE DI 10. PRECEDO IL 15. HO LE CIFRE DELLE  
DECINE E DELLE UNITÀ UGUALI. CHI SONO? \_\_\_\_\_

PRECEDO IL 19. SONO MAGGIORE DI 16. LE MIE UNITÀ SONO PIÙ  
DELLE DECINE. CHI SONO? \_\_\_\_ C'È UNA SOLA RISPOSTA? \_\_\_\_

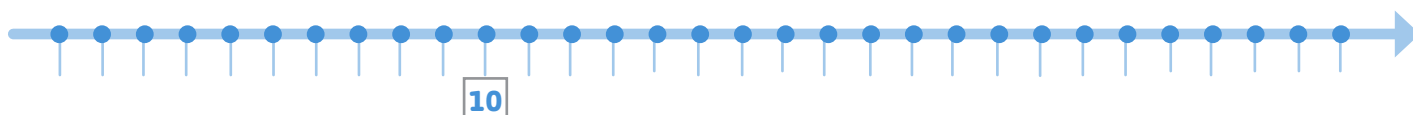


OSSERVA CON ATTENZIONE. INSERISCI AL POSTO GIUSTO IL NUMERO INDICATO.

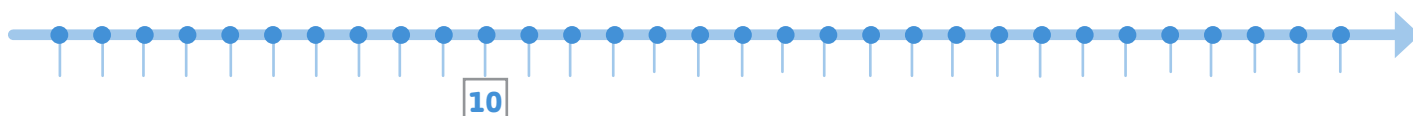
DOV'È IL NUMERO 9?



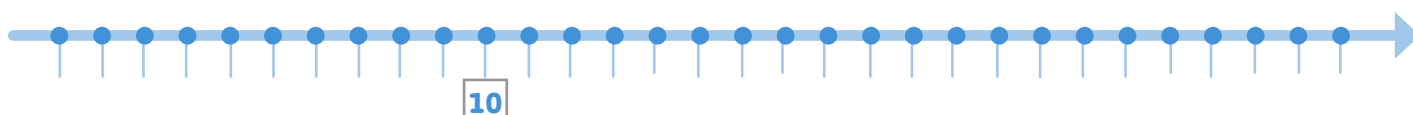
DOV'È IL NUMERO 15?



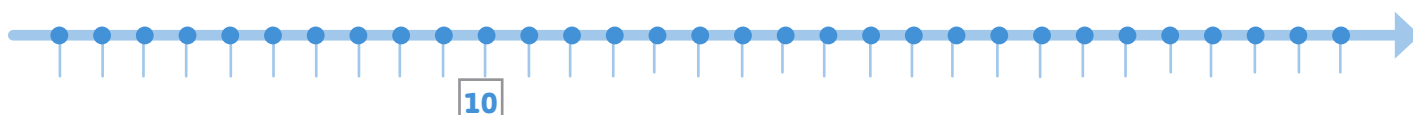
DOV'È IL NUMERO 18?



DOV'È IL NUMERO 20?



DOV'È IL NUMERO 25?



### LAVORO DI COPPIA

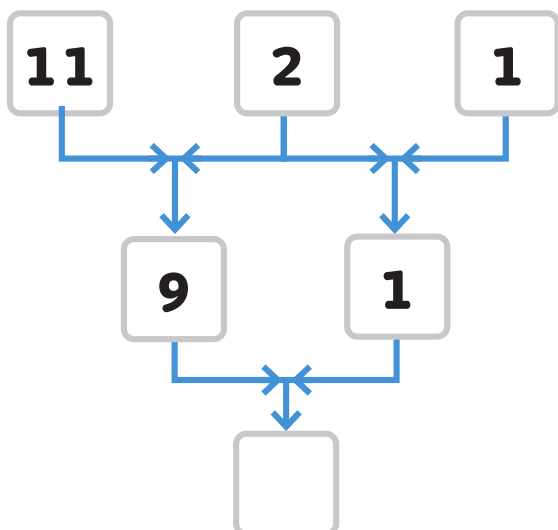
ORA CONFRONTATE IL VOSTRO LAVORO IN COPPIA E CORREGGETE SE NECESSARIO.

AVETE INSERITO I NUMERI NELLO STESSO POSTO? **SÌ** ☐ **NO** ☐

AVETE LAVORATO NELLO STESSO MODO? **SÌ** ☐ **NO** ☐

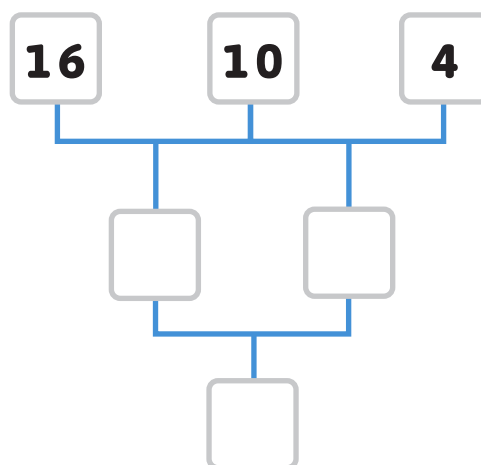
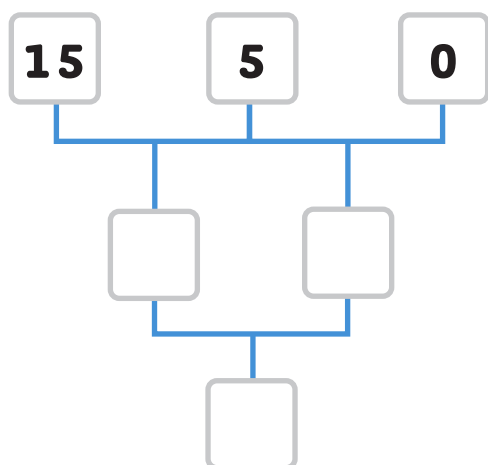


OSSERVA LE CASCATE. SOTTRAIRAI I NUMERI A DUE A DUE SEGUENDO LE FRECCE E SCOPRI IL RISULTATO FINALE.



### LAVORO DI COPPIA

PROVA ANCORA, POI PASSA LA SCHEDA AL TUO COMPAGNO O COMPAGNA CHE CONTROLLERÀ.





COLLEGA CON UN FRECCIA OGNI FIGURA GEOMETRICA AL SUO NOME.



QUADRATO

RETTANGOLO

CERCHIO

TRIANGOLO

SEGUI LE INDICAZIONI E COLORA LE IMMAGINI.



VERDE



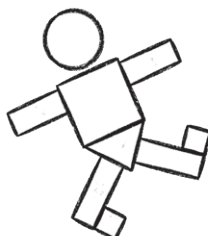
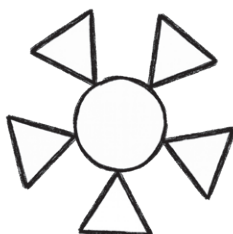
AZZURRO



GIALLO



ROSSO



INDICA CON UNA X CIÒ CHE PUOI MISURARE.



SPIEGA A VOCE LA TUA SCELTA.



**INDICA CON UNA CROCETTA QUELLO CHE HAI IMPARATO.**

- ☐ SO LEGGERE E SCRIVERE I NUMERI OLTRE IL 20.
- ☐ SO COSTRUIRE E SCOMPORRE I NUMERI OLTRE IL 20.
- ☐ SO CONFRONTARLI (MAGGIORE, MINORE, UGUALE).
- ☐ SO ORDINARLI (PRECEDENTE, SEGUENTE).
- ☐ SO CALCOLARE ADDIZIONI.
- ☐ SO CALCOLARE SOTTRAZIONI.
- ☐ SO RISOLVERE UN PROBLEMA.
- ☐ CONOSCO LE FIGURE GEOMETRICHE (TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, RETTANGOLO).
- ☐ SO CONFRONTARE E MISURARE.

**COME PREFERISCI LAVORARE?**

DA SOLO/A

IN COPPIA

IN GRUPPO

**COME VALUTI IL TUO LAVORO FINO A ORA?**

- ☐ 😊 HO SVOLTO LE ATTIVITÀ BENE E CON SICUREZZA.
- ☐ 😐 SONO MIGLIORATO/A.
- ☐ ☹️ DEVO ESERCITARMICI ANCORA.



ARRIVA IL PRIMO CLIENTE CON LA PRIMA ORDINAZIONE. AIUTA IL CUOCO: LEGGI COSA ORDINA IL DRAGO E INDICA QUANTI INGREDIENTI OCCORRONO.



AIUTATI CON I NUMERI

DI QUANTI INGREDIENTI IN TUTTO HA BISOGNO IL CUOCO? \_\_\_\_



### LAVORO DI COPPIA

ORA CONFRONTATE IL VOSTRO LAVORO IN COPPIA E CORREGGETE SE NECESSARIO. POI MOSTRATE I VOSTRI PIATTI ALLA CLASSE.

## Compito di realtà: costruire il Grande libro delle ricette mostruose

| CRITERI                                               | LIVELLI                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                       | AVANZATO                                                                                                                                                                         | INTERMEDIO                                                                                                                                                                                   | BASE                                                                                                                                                                    | INIZIALE                                                                                                                                                                      |
| <i>Problem posing</i>                                 | Individua e riconosce con sicurezza la situazione problematica da risolvere. Inventa nuove varianti di ingredienti ponendosi spontaneamente il problema della quantità.          | Individua e riconosce la situazione problematica da risolvere. Propone semplici varianti di ingredienti ponendosi il problema della quantità.                                                | Individua e riconosce con qualche incertezza la situazione problematica da risolvere. Se incoraggiato/a propone semplici varianti degli ingredienti.                    | Riconosce la situazione problematica da risolvere, con il supporto dei compagni e/o dell'insegnante.                                                                          |
| Calcolo (addizione)                                   | Conta con precisione, associa la quantità corretta agli ingredienti. Individua con sicurezza l'operazione corretta e calcola in modo esatto e autonomo.                          | Conta correttamente, associando la quantità corretta agli ingredienti. Individua l'operazione corretta e calcola in modo esatto e autonomo.                                                  | Conta con qualche incertezza, associando la quantità corretta agli ingredienti. Individua l'operazione corretta anche se a volte i calcoli risultano parziali o errati. | Conta con difficoltà, pur associando correttamente la quantità agli ingredienti considerati. Esegue calcoli con il supporto dei compagni o dell'insegnante.                   |
| Calcolo (sottrazione)                                 | Conta con precisione, associa la quantità corretta agli ingredienti. Individua con sicurezza l'operazione corretta e calcola in modo esatto e autonomo.                          | Conta correttamente, associando la quantità corretta agli ingredienti. Individua l'operazione corretta e calcola in modo esatto e autonomo.                                                  | Conta con qualche incertezza, associando la quantità corretta agli ingredienti. Individua l'operazione corretta anche se a volte i calcoli risultano parziali o errati. | Conta con difficoltà, pur associando correttamente la quantità agli ingredienti considerati. Esegue calcoli con il supporto dei compagni o dell'insegnante.                   |
| <i>Problem solving</i>                                | Trova da solo/a la strategia per risolvere il pasticcio del cuoco (es. usa le dita, i gettoni, fa un disegno o conta a mente) e sa spiegare a voce il procedimento che ha usato. | Risolve il problema applicando una strategia suggerita o già vista in classe. Arriva alla soluzione corretta compiendo un percorso semplice e lineare.                                       | Riesce a risolvere il problema solo con il materiale concreto e insieme al compagno di coppia, spesso procedendo per tentativi ed errori.                               | Riesce a risolvere il problema solo se guidato/a passo passo dall'insegnante o dal compagno di coppia.                                                                        |
| Realizzazione grafica dei piatti (carte)              | Il piatto e la relativa carta risultano rappresentati in modo chiaro, ricco, creativo e pulito, rispettando fedelmente le quantità indicate e calcolate.                         | Il piatto e la relativa carta risultano rappresentati in modo chiaro e comprensibile. Rispetta le quantità indicate, anche se il tratto o l'uso dello spazio sul foglio sono un po' incerti. | Il disegno del piatto e della carta è essenziale e compaiono in modo parziale le quantità degli ingredienti.                                                            | Il disegno del piatto e della carta è confuso e corrisponde parzialmente alle richieste del compito. Ha bisogno di essere incoraggiato/a a completare e arricchire il lavoro. |
| Realizzazione di fumetti (aspetto grafico-espressivo) | Struttura il fumetto in modo chiaro e creativo: inserisce correttamente il balloon (parole e calcolo) in autonomia, associando perfettamente il testo al disegno.                | Struttura il fumetto in modo semplice ma efficace: inserisce correttamente il balloon (parole e calcolo) in autonomia, associando bene il testo al disegno.                                  | Disegna correttamente il piatto, ma inserisce il balloon e le parole solo su suggerimento esplicito di un compagno o dell'insegnante.                                   | Fatica a organizzare graficamente il piatto; inserisce il balloon e le parole solo se guidato/a da un compagno o dall'insegnante.                                             |