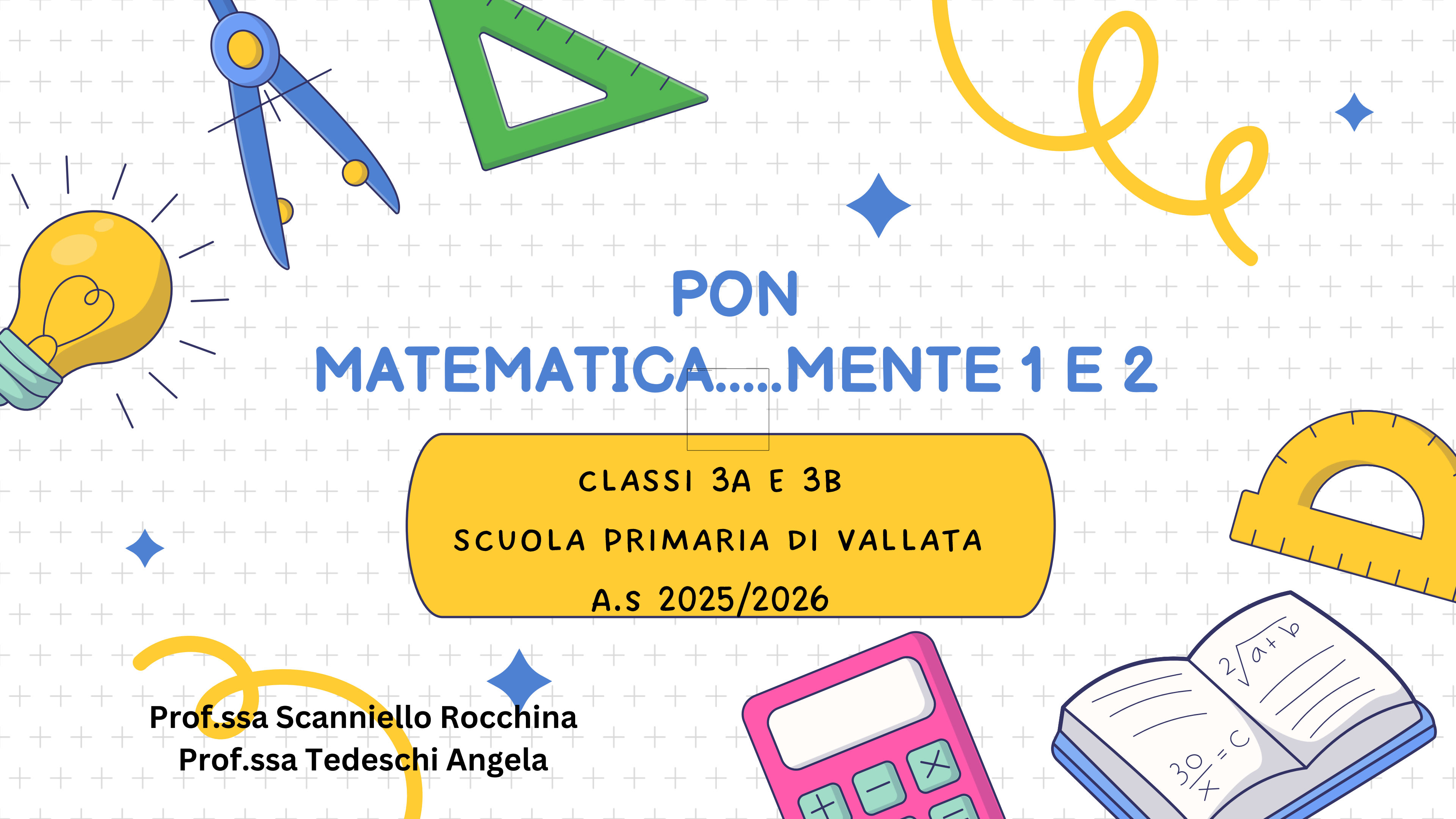




PON MATEMATICA...MENTE 1 E 2

CLASSI 3A E 3B
SCUOLA PRIMARIA DI VALLATA
A.S 2025/2026

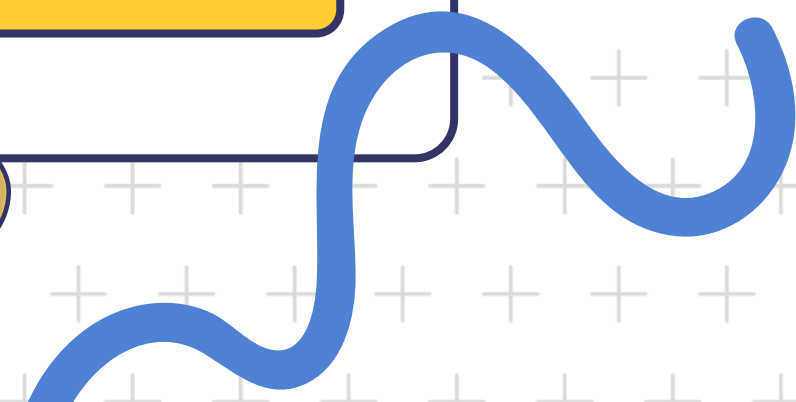
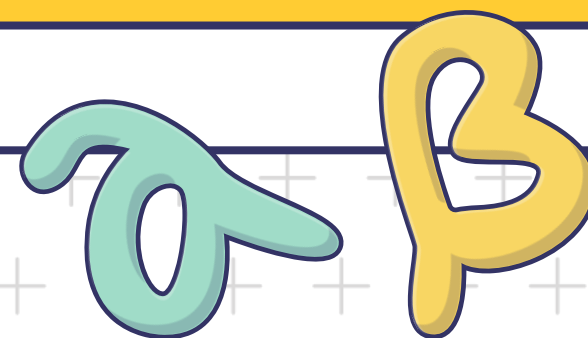
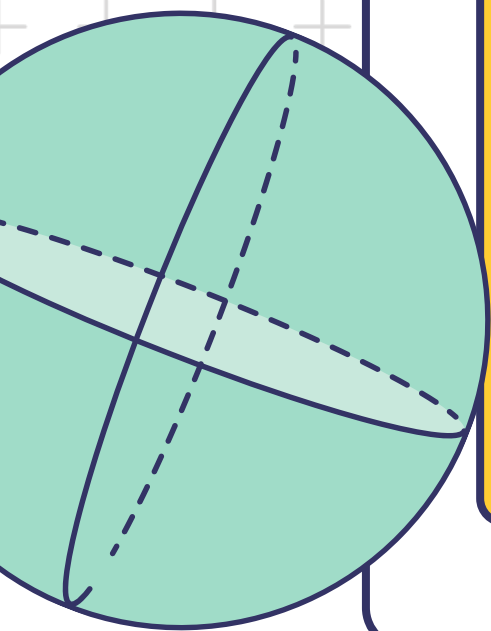
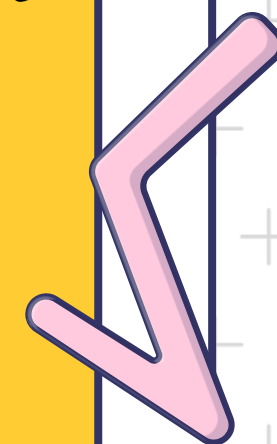
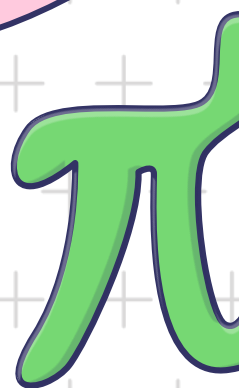
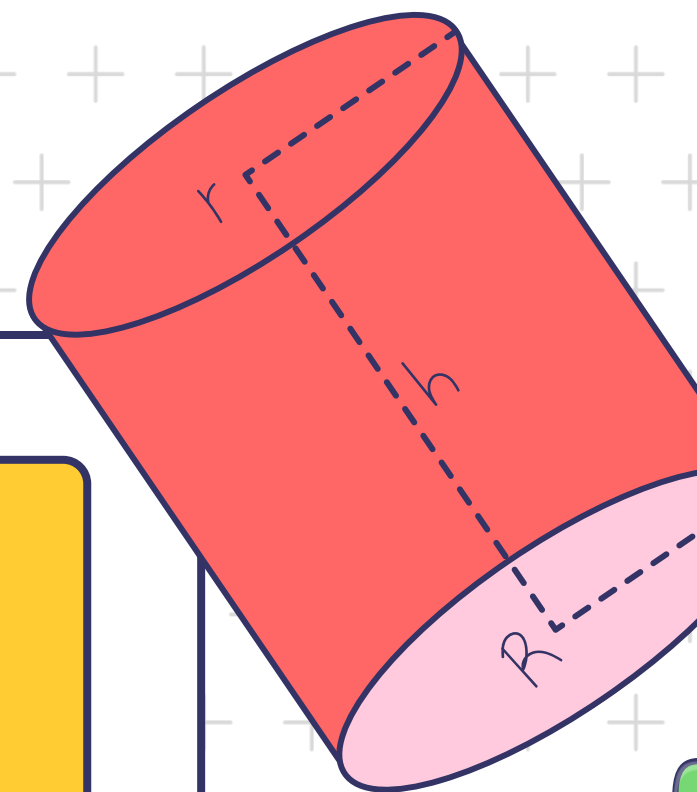
Prof.ssa Scanniello Rocchina
Prof.ssa Tedeschi Angela

♦ Obiettivi:

L'OBIETTIVO DEL MODULO È STATO QUELLO DI AVVICINARE GLI ALUNNI ALLA MATEMATICA IN MODO COINVOLGENTE E MOTIVANTE, FAVORENDO UN APPRENDIMENTO ATTIVO E SIGNIFICATIVO.

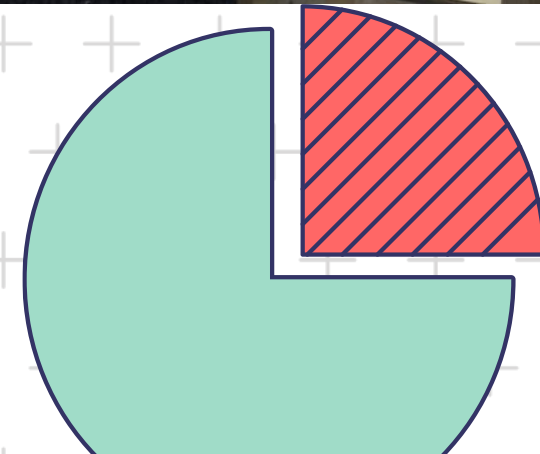
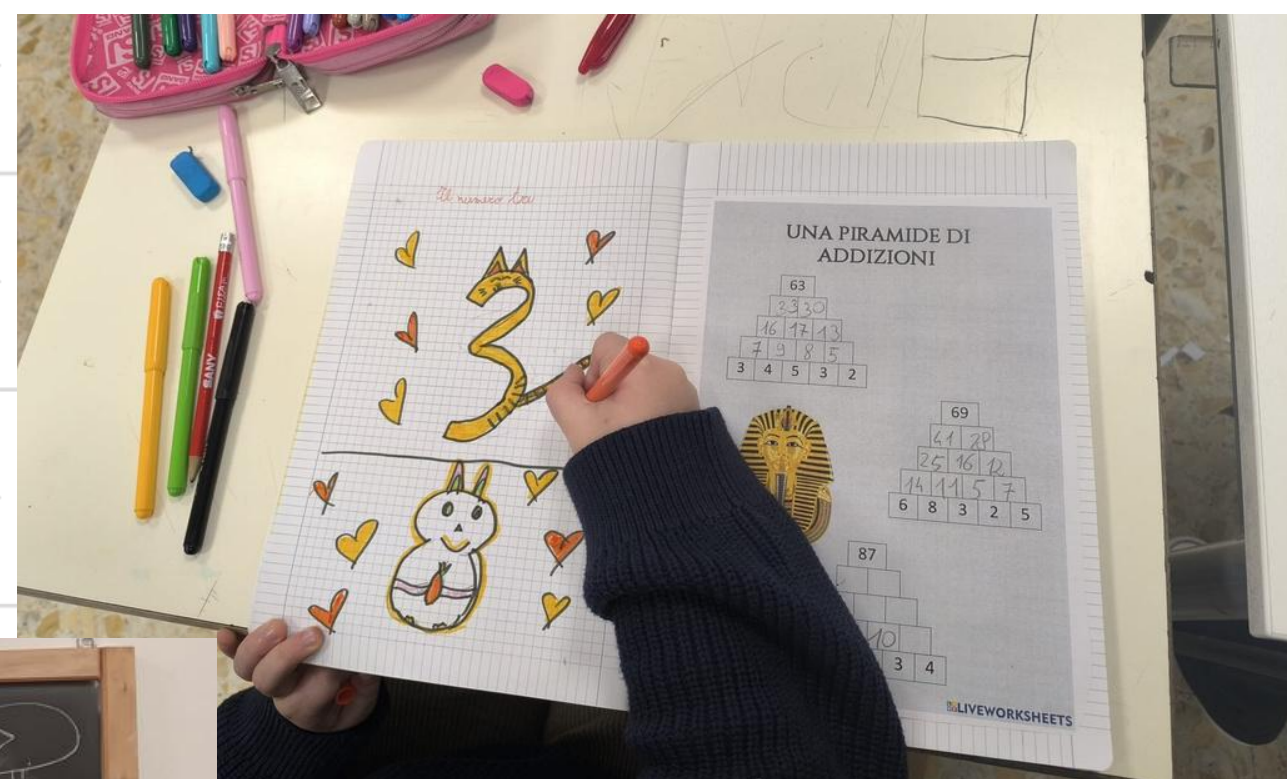
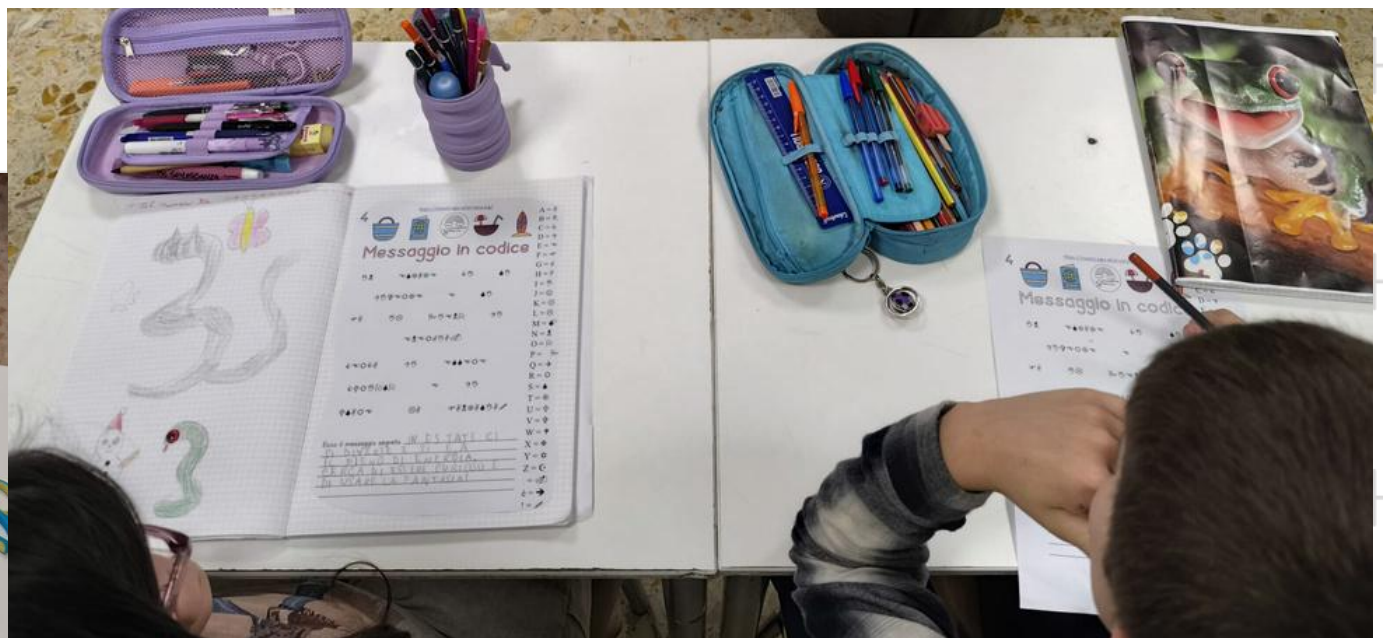
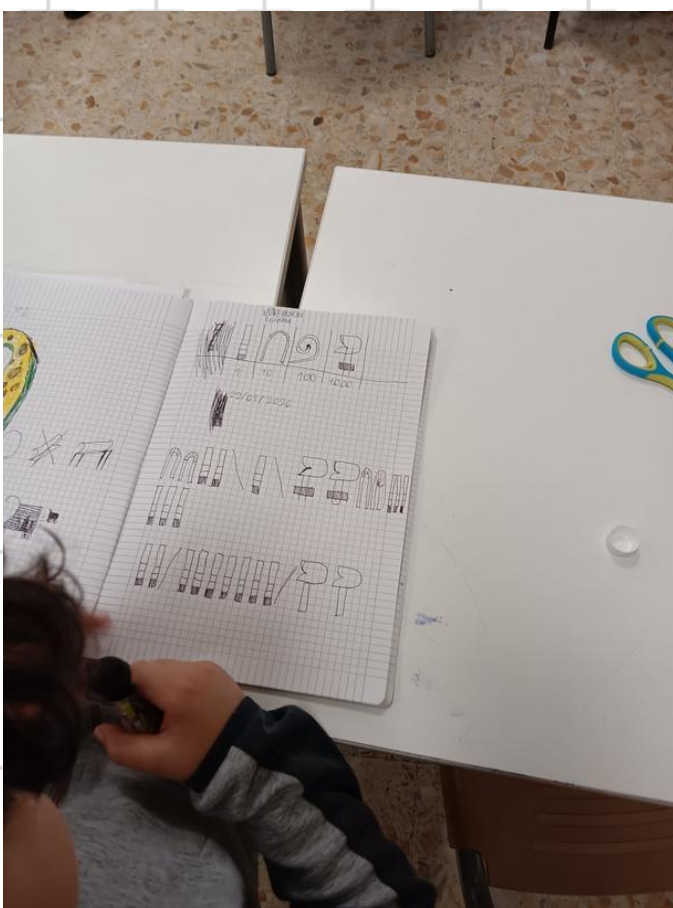
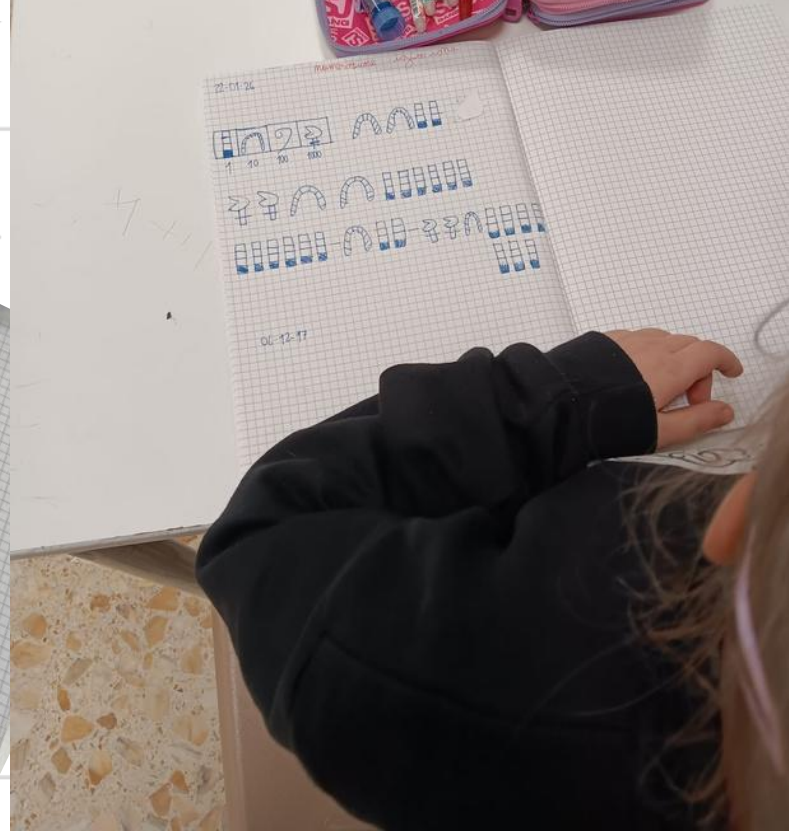
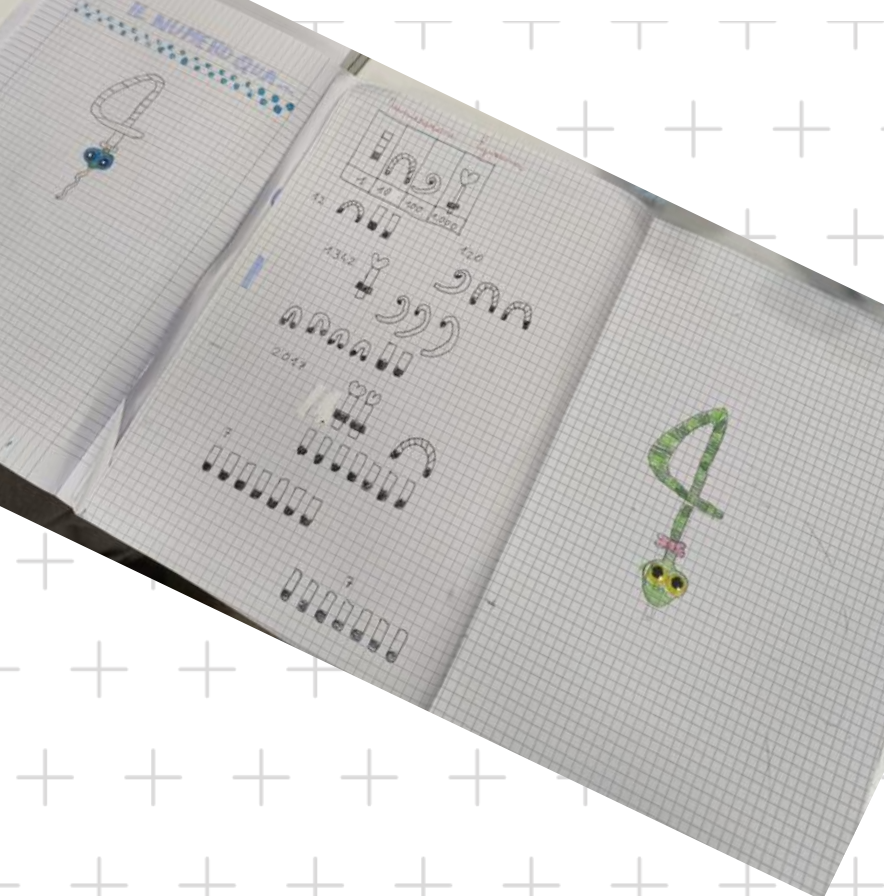
ATTRAVERSO GIOCHI LOGICI, PICCOLE SFIDE A SQUADRE, LABORATORI CON MATERIALI MANIPOLATIVI, ATTIVITÀ DI PROBLEM SOLVING E ATTIVITÀ DI TINKERING, GLI ALUNNI SONO STATI GUIDATI A SPERIMENTARE, COSTRUIRE E RIFLETTERE SULLE PROPRIE STRATEGIE DI RISOLUZIONE. L'APPROCCIO HA PERMESSO DI IMPARARE FACENDO, VALORIZZANDO LA CREATIVITÀ, L'ERRORE E LA SPERIMENTAZIONE COME PARTE INTEGRANTE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO.

LE ATTIVITÀ PROPOSTE SONO STATE PENSATE PER SVILUPPARE IL PENSIERO LOGICO-MATEMATICO, LA COLLABORAZIONE E L'AUTONOMIA, RAFFORZANDO LA FIDUCIA NELLE PROPRIE CAPACITÀ IN UN CLIMA SERENO E INCLUSIVO.

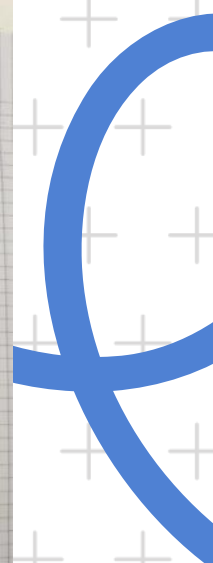


◆“Mi presento con i numeri!”

$$(ab)^2 = a^2b$$



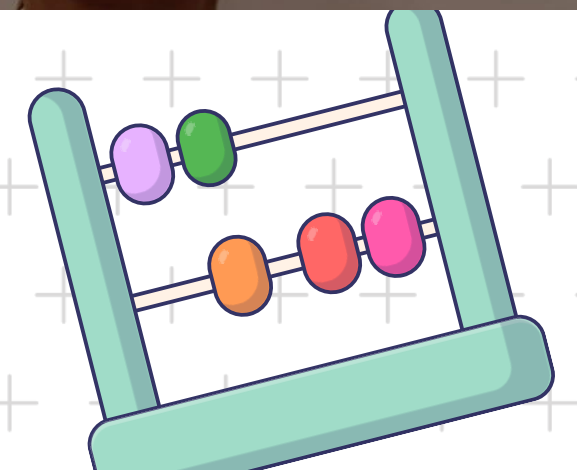
ento



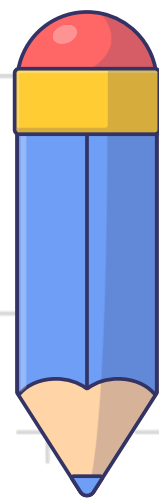
"GIOCHI DI LOGICA IN VALIGIA"

ATTIVITÀ

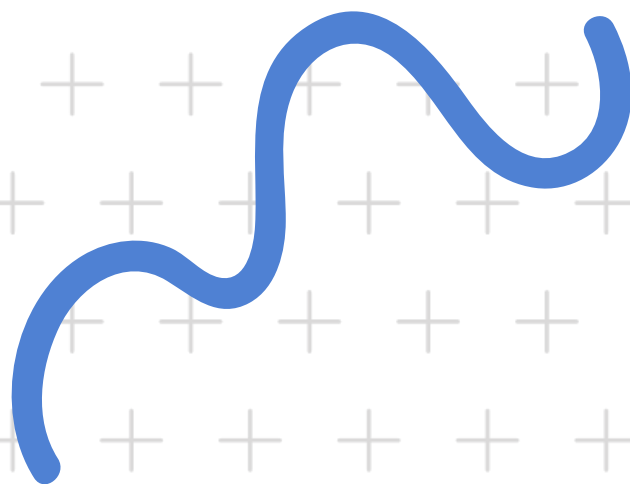
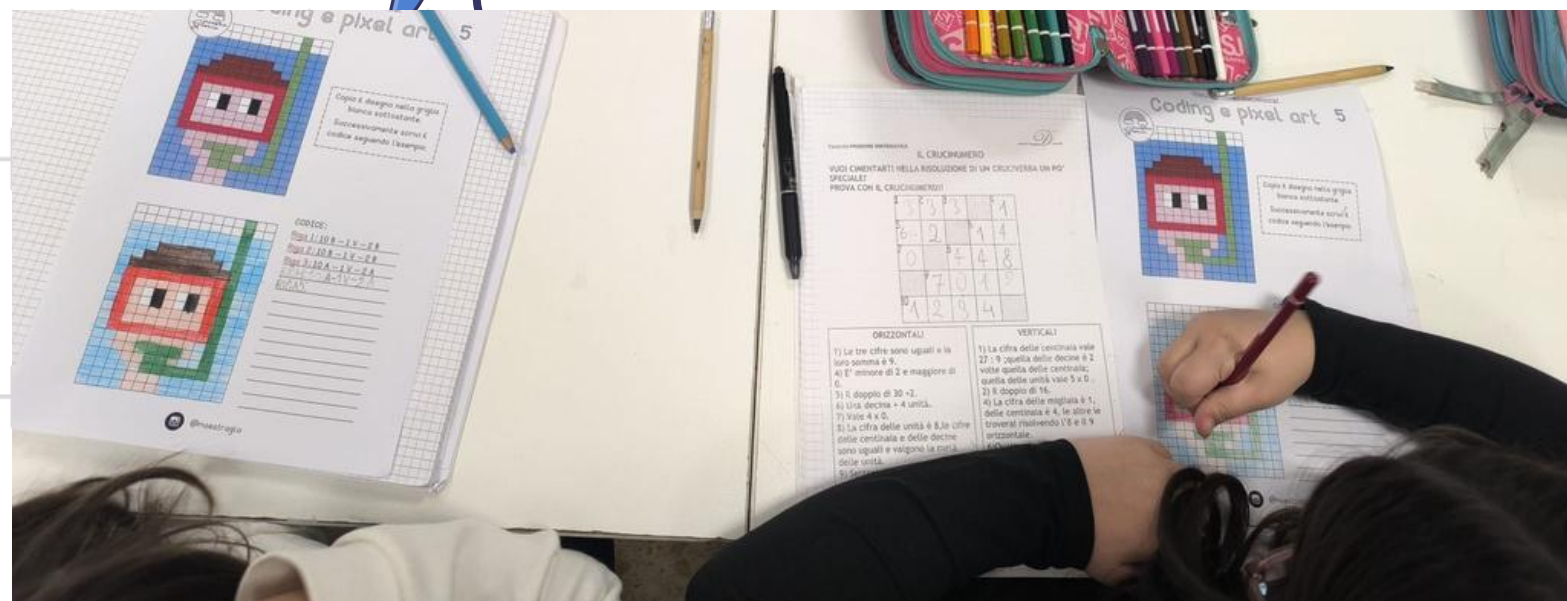
- Gioco di logica: Sudoku
- Il Sudoku degli animali on line.
- Messaggio in codice: i bambini hanno associato alle immagini trovate una lettera, utilizzando il codice fornito.
- Il Crucinnumero gioco didattico di matematica.
- Gioco a squadre: la sfida delle quattro operazioni.



"SFIDA A COLPI DI TABELLINE"



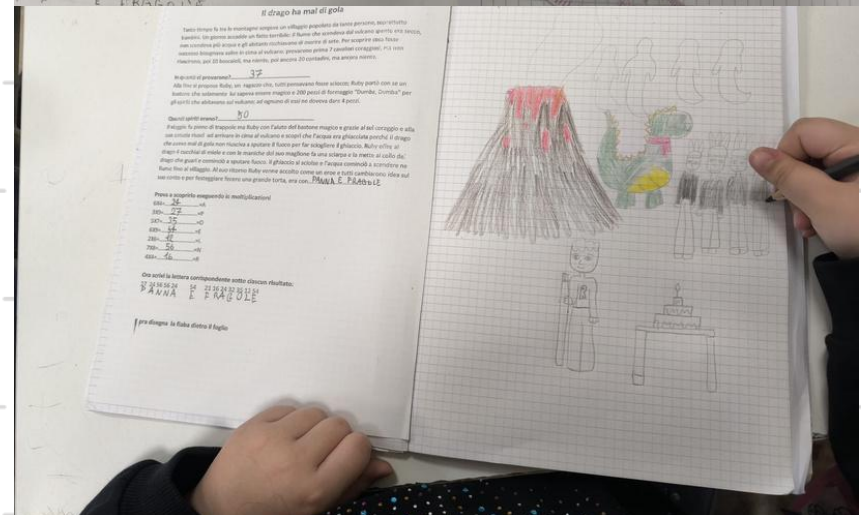
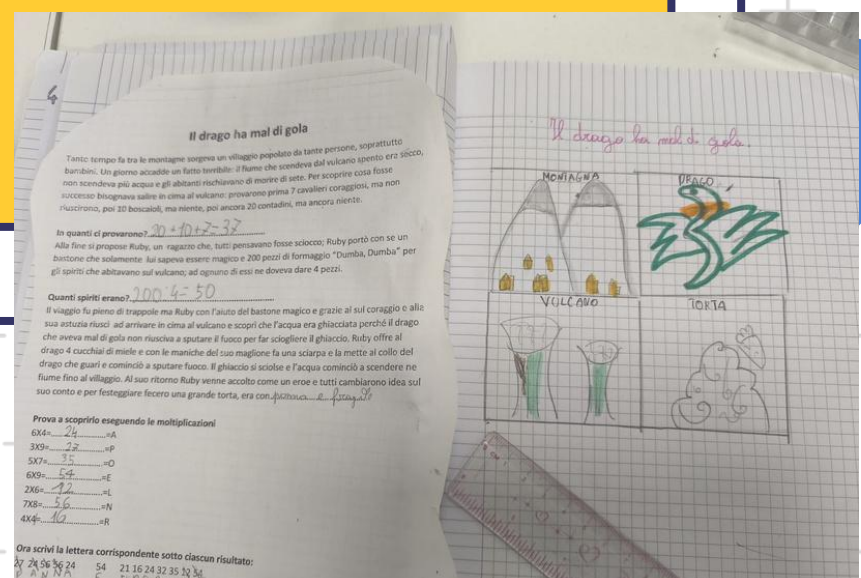
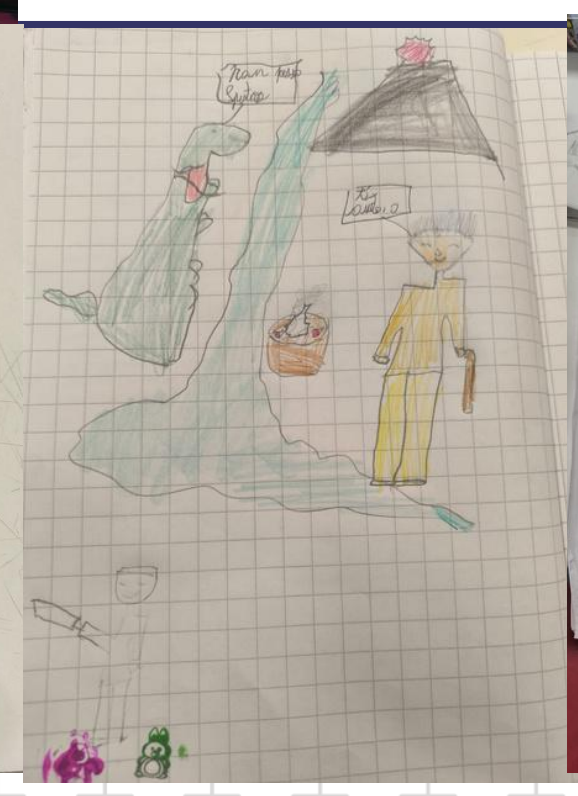
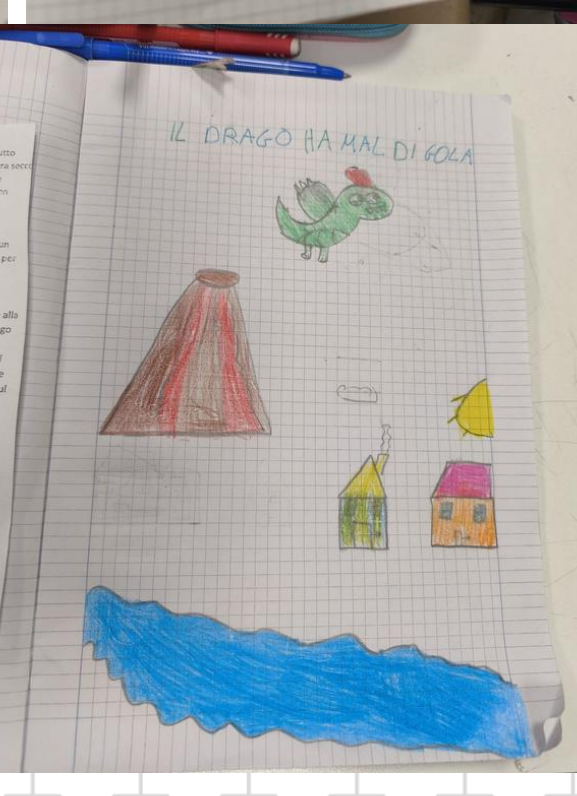
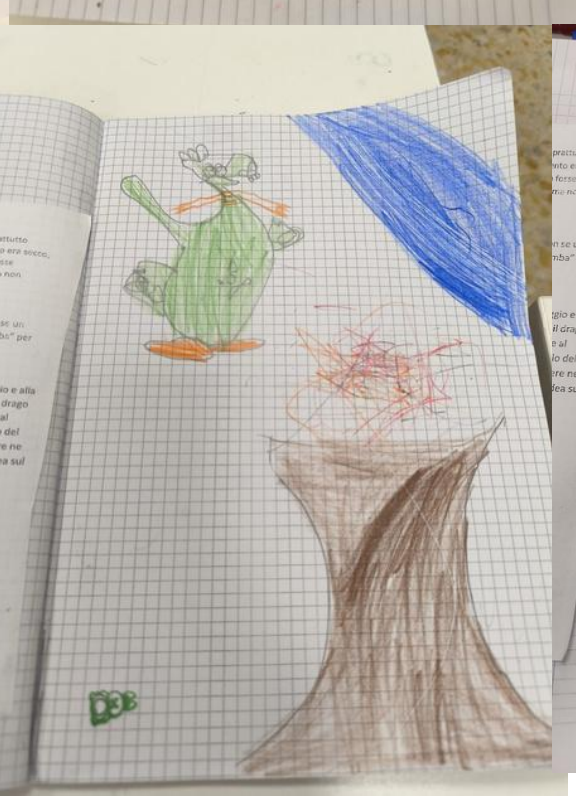
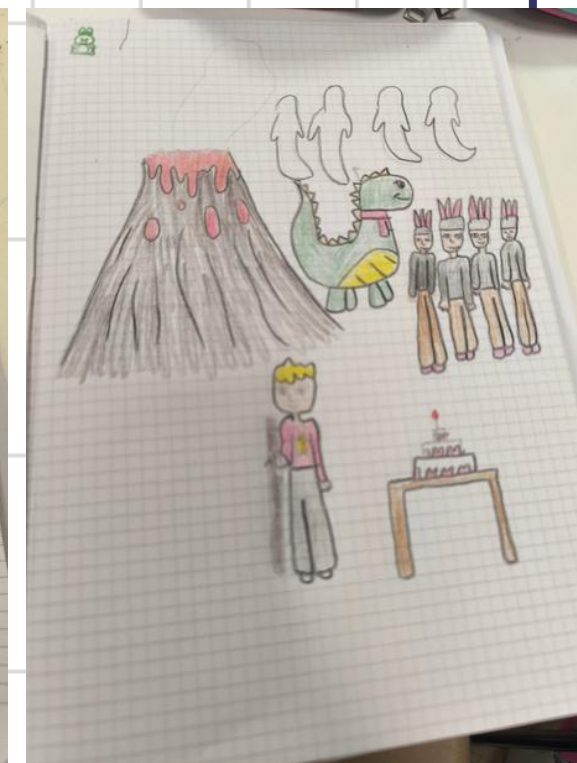
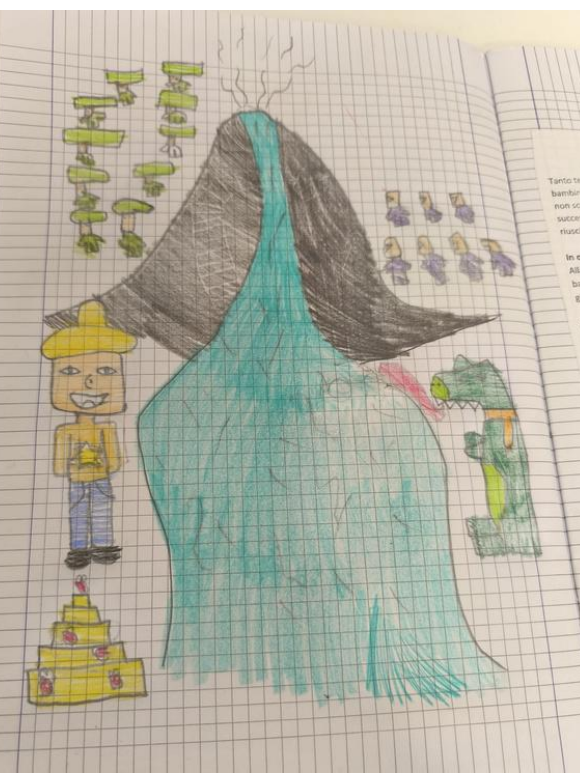
LA MOLTIPLICAZIONE È STATA AFFRONTATA ATTRAVERSO ATTIVITÀ LUDICHE E COINVOLGENTI COME LA GARA DELLE TABELLINE, IL GIOCO DELL'OCA DELLE MOLTIPLICAZIONI, GIOCHI A SQUADRE E PERCORSI MATEMATICI. LE ATTIVITÀ HANNO FAVORITO LA PARTECIPAZIONE ATTIVA DEGLI ALUNNI E RENDENDO L'APPRENDIMENTO DELLE TABELLINE DINAMICO E MOTIVANTE, ALL'INTERNO DI UN CONTESTO COLLABORATIVO.



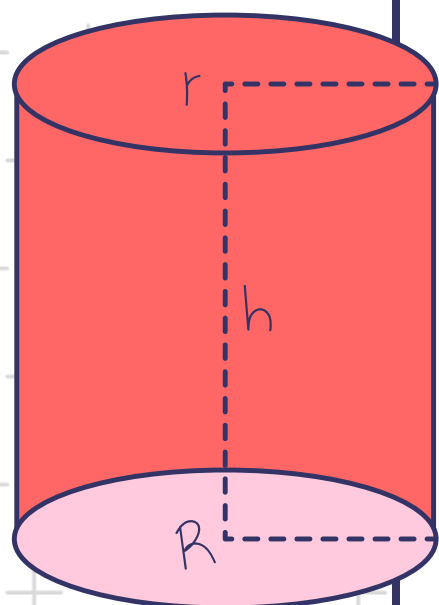
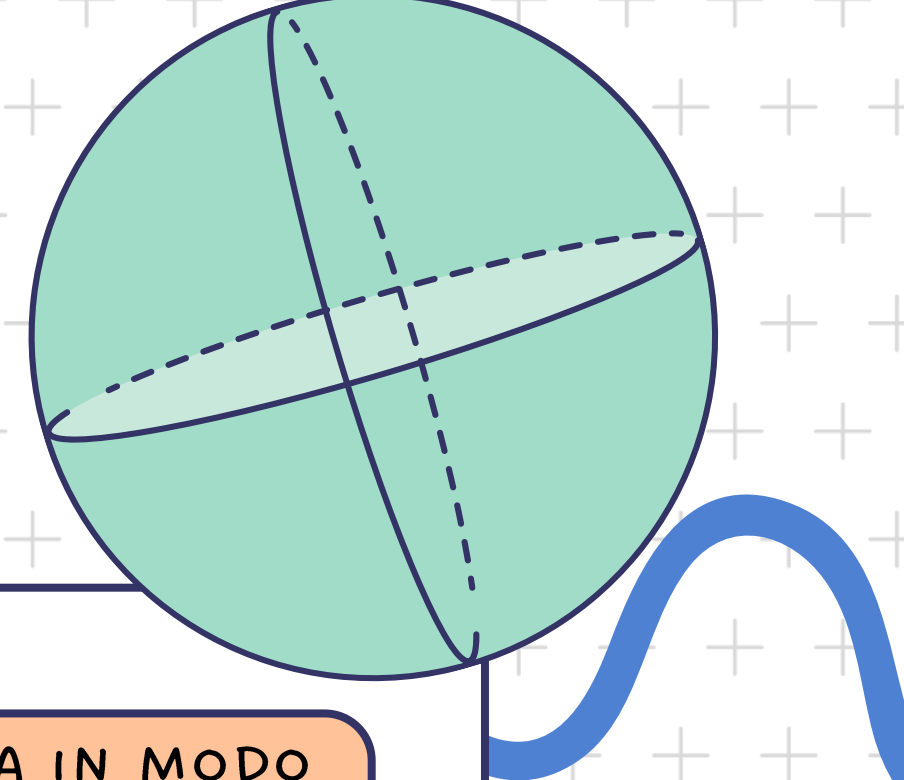
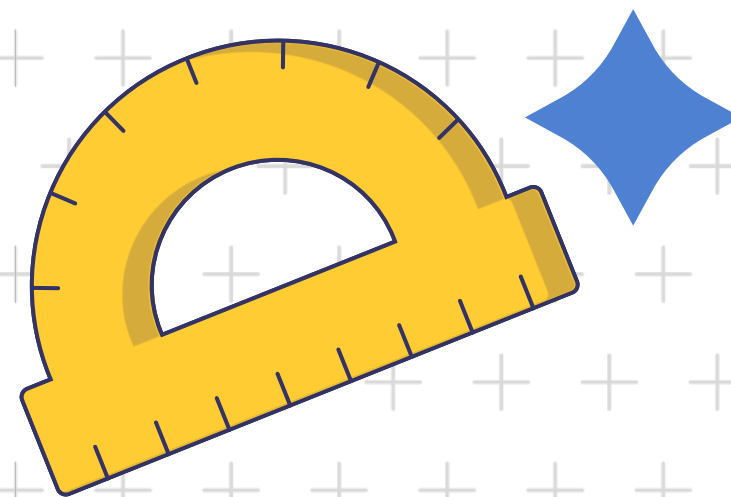
◆ Il Drago ha il mal di gola: fiaba con rebus matematico. ◆



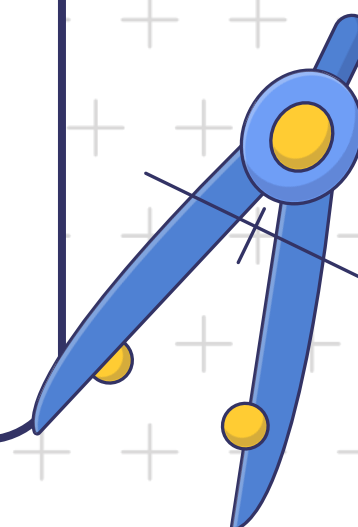
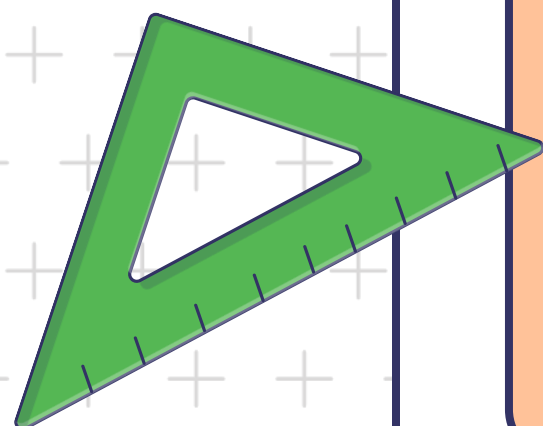
ATTIVITÀ LUDICHE COME QUADRATI MAGICI E GIOCHI MATEMATICI A SQUADRE, PRESENTATE ANCHE CON PERSONAGGI E SITUAZIONI TRATTE DALLE FIABE. GLI ALUNNI HANNO AFFRONTATO LE SFIDE MATEMATICHE ALL'INTERNO DI BREVI RACCONTI O SCENARI FIABESCHI, STIMOLANDO FANTASIA, ATTENZIONE E RAGIONAMENTO IN MODO DIVERTENTE E MOTIVANTE



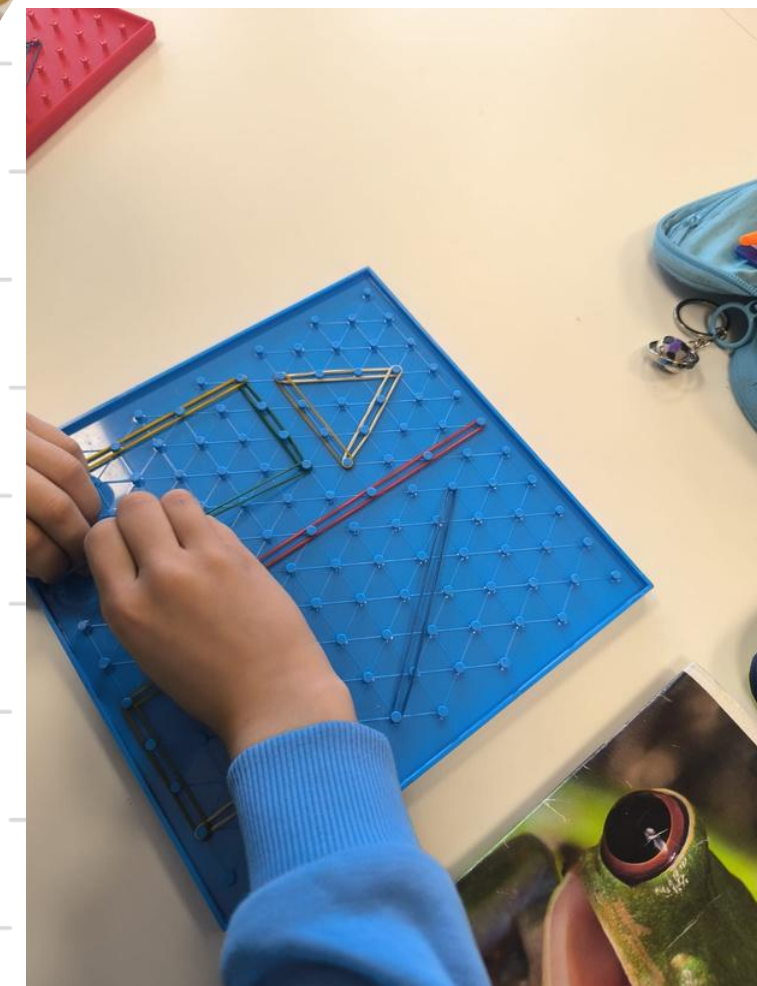
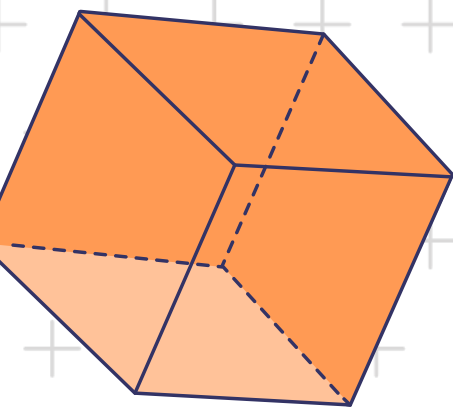
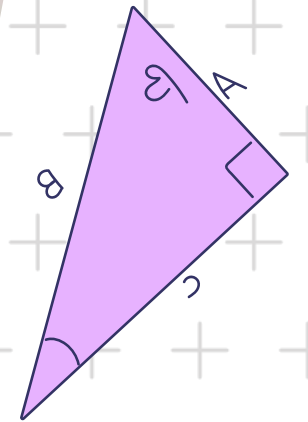
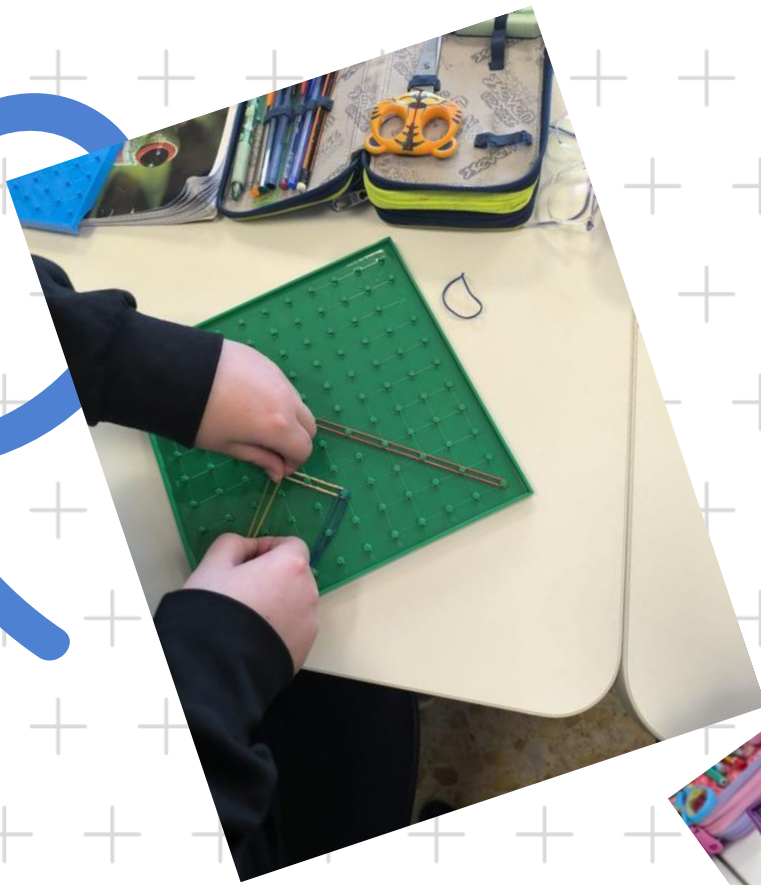
"Geometriamo: forme, spazio e figure"



LE ATTIVITÀ SONO STATE PENSATE PER AVVICINARE GLI ALUNNI ALLA GEOMETRIA IN MODO CREATIVO E LABORATORIALE, FAVORENDO LA SCOPERTA DI FORME, SPAZIO E FIGURE ATTRAVERSO IL GIOCO, L'OSSERVAZIONE E LA MANIPOLAZIONE CONCRETA DEI MATERIALI. PARTICOLARE ATTENZIONE È DEDICATA ALLA SIMMETRIA, ESPLORATA MEDIANTE L'USO DI BASTONCINI, IL COMPLETAMENTO DI DISEGNI SU GRIGLIA, LA REALIZZAZIONE DI PIEGATURE E RITAGLI E L'USO DEL GEOPIANO CON ELASTICI PER RAPPRESENTARE FIGURE GEOEMTRICHE. ATTRAVERSO QUESTE ESPERIENZE SI GUIDA ALLA COMPrensIONE DEL CONCETTO DI ASSE DI SIMMETRIA E ALLA CAPACITÀ DI RICONOSCERLO NELLA REALTÀ CIRCOSTANTE. IL PERCORSO MIRA A SVILUPPARE ORIENTAMENTO SPAZIALE, CAPACITÀ LOGICHE E DI PROBLEM SOLVING, PRECISIONE E SPIRITO DI OSSERVAZIONE, PROMUOVENDO UN APPRENDIMENTO ATTIVO, COINVOLGENTE E SIGNIFICATIVO.

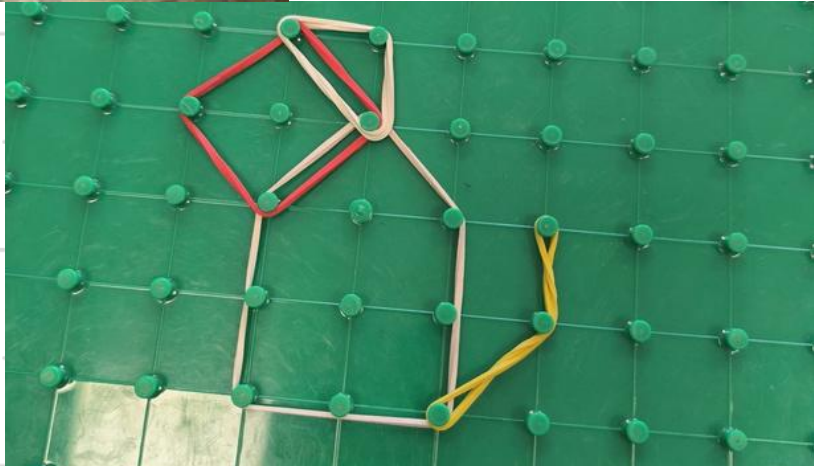
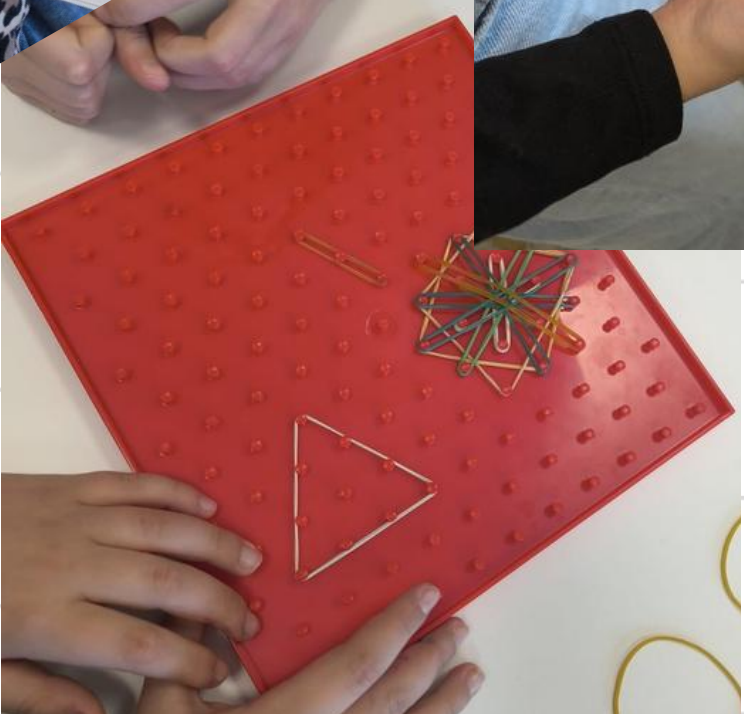
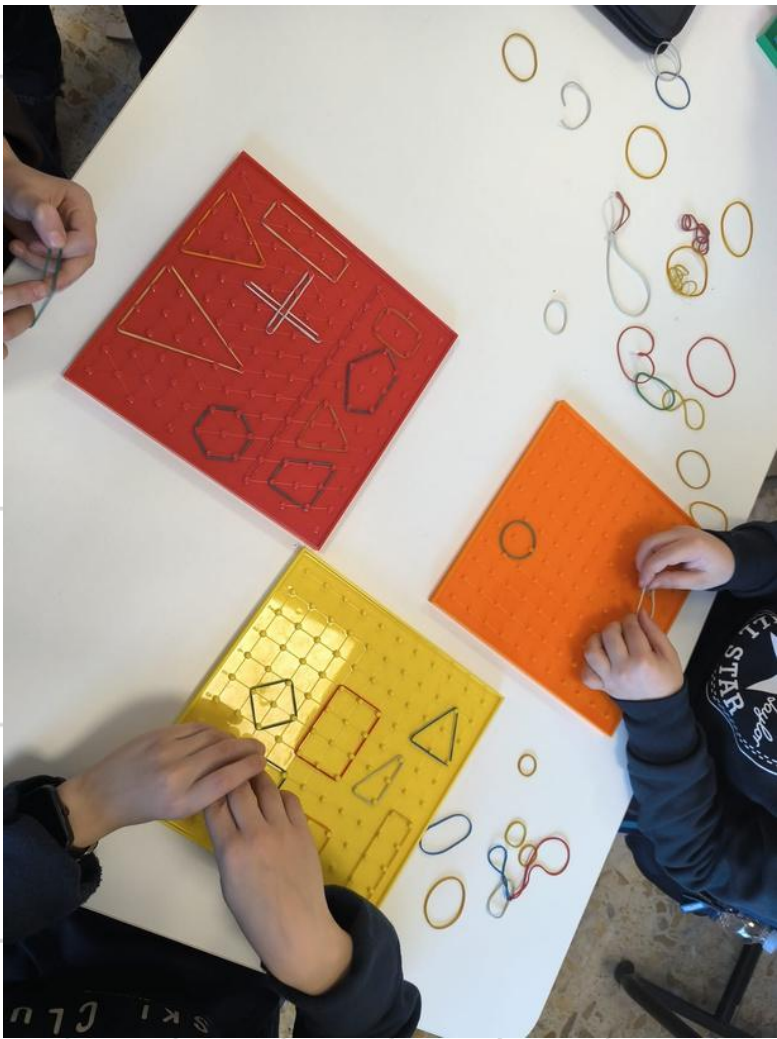
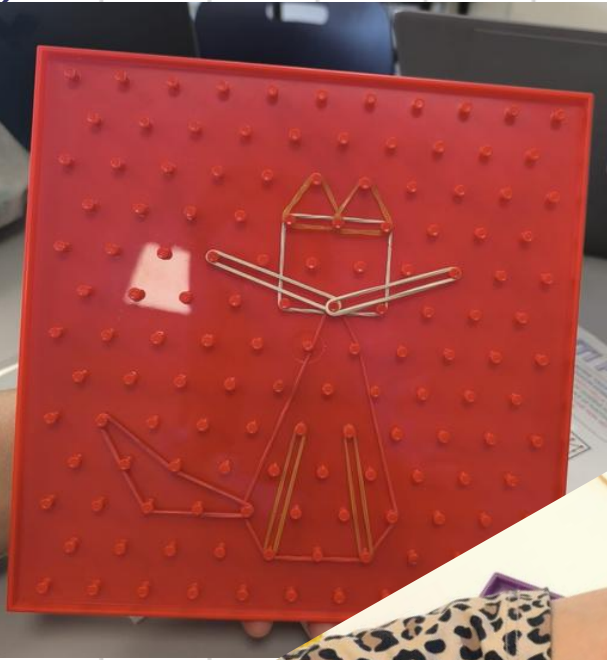


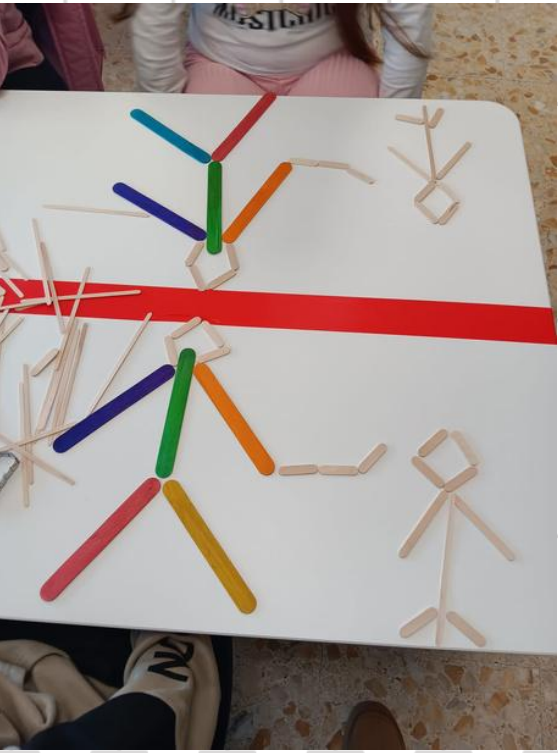
IL GEOPIANO



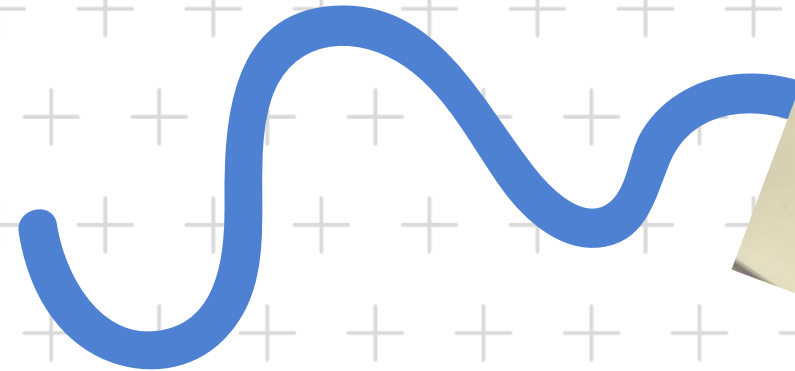
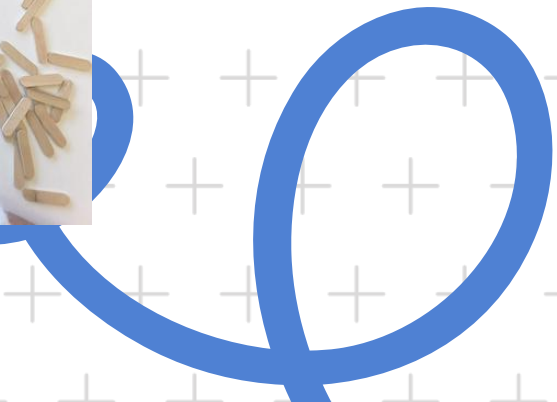
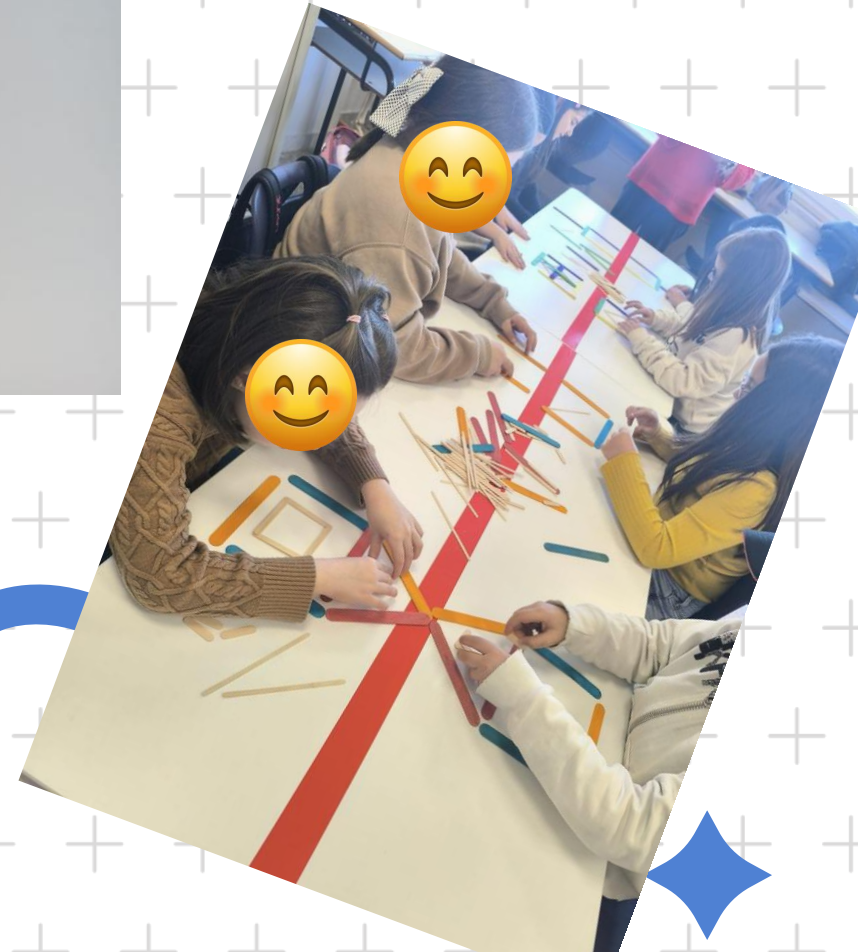
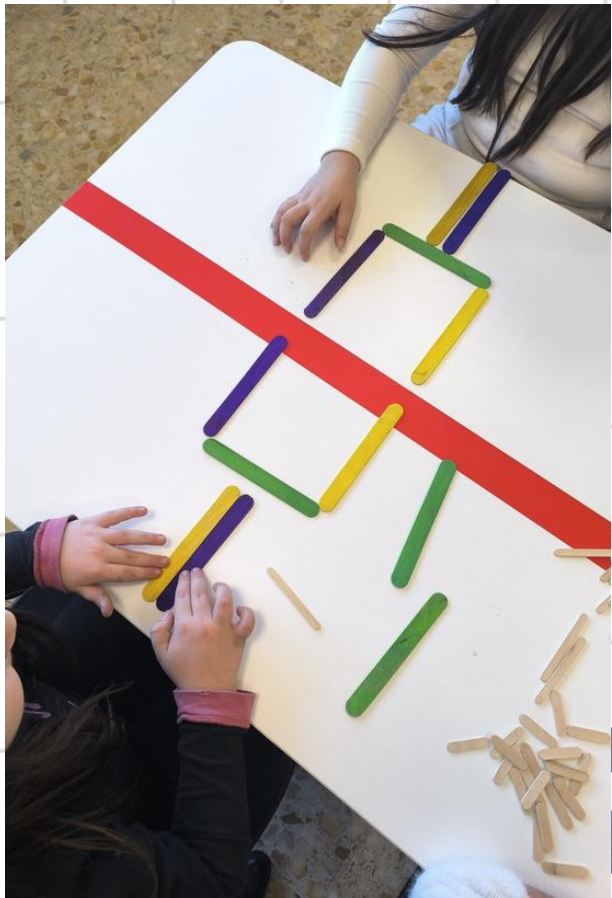
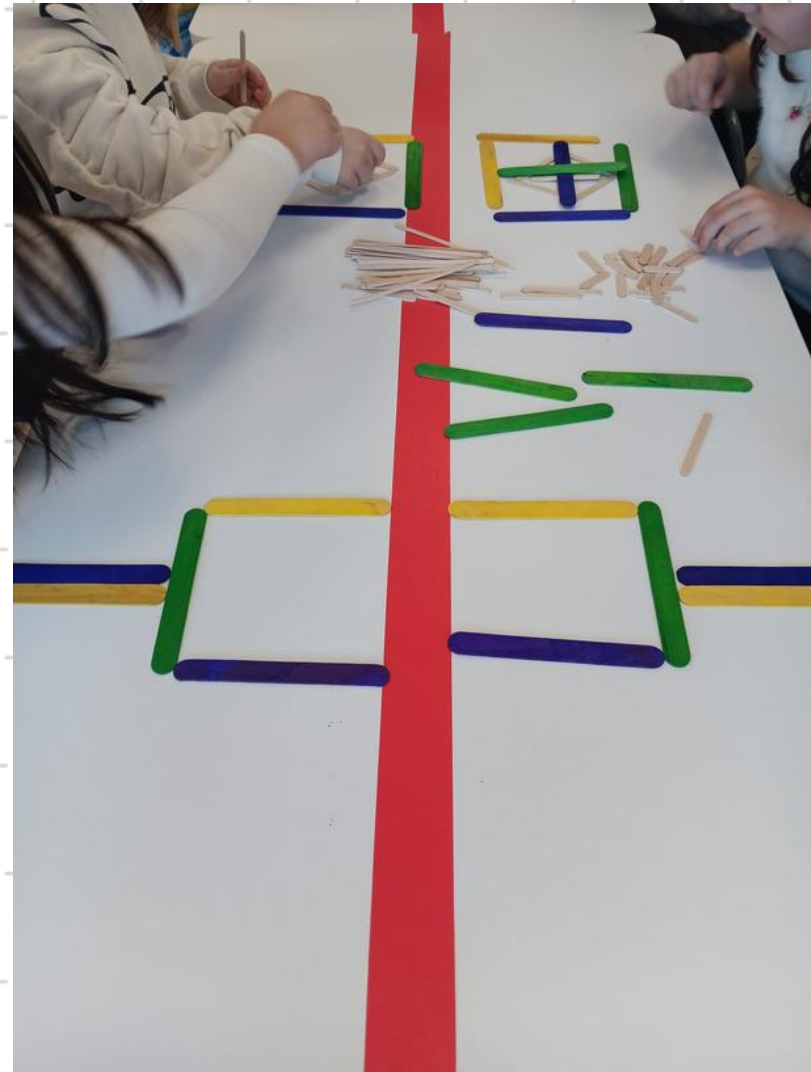
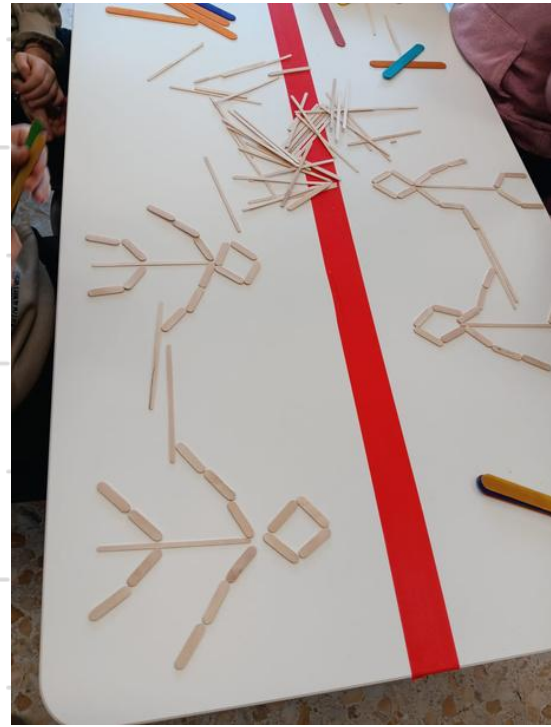
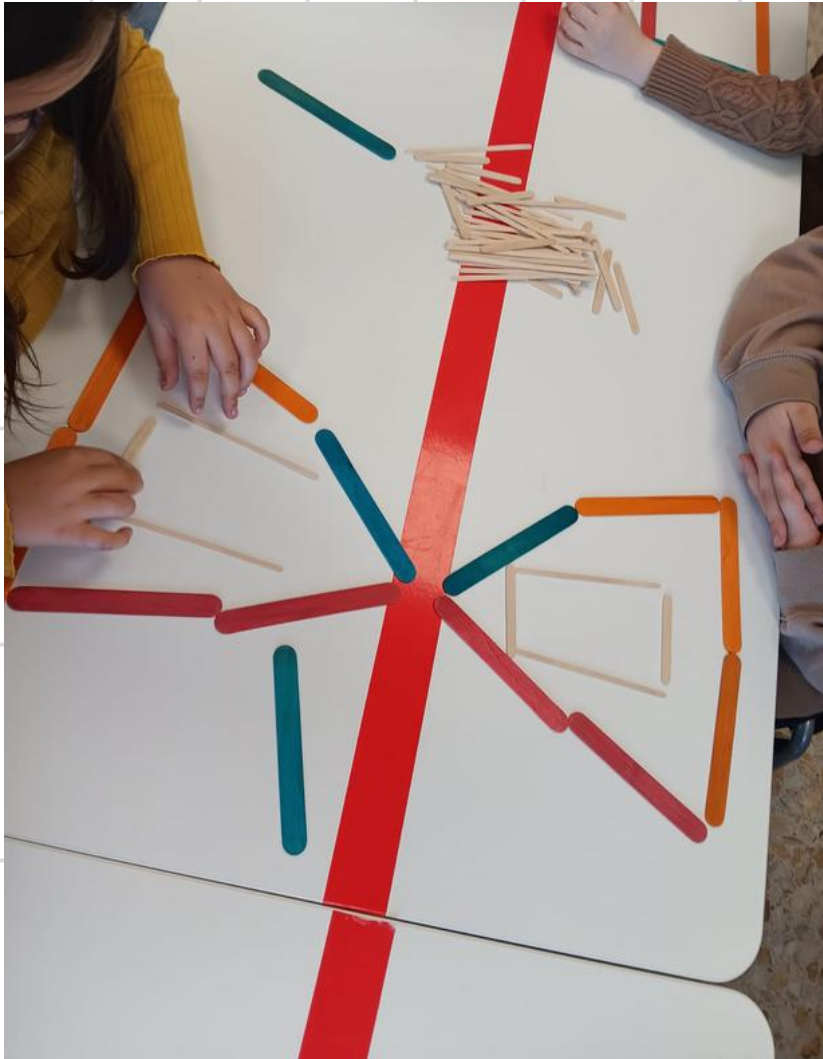
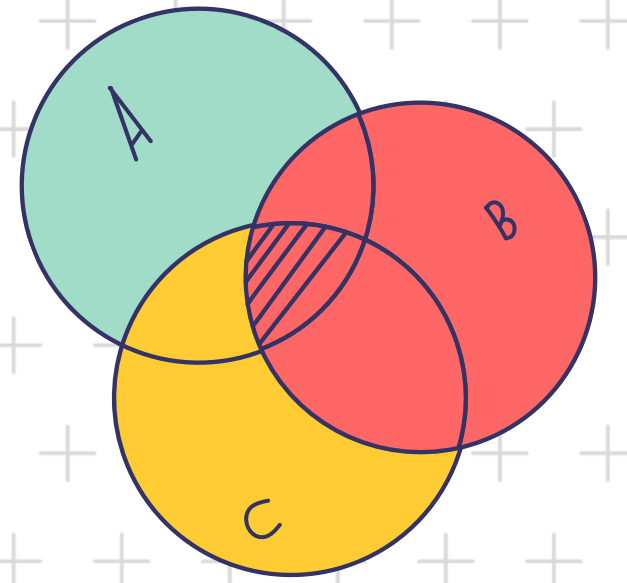


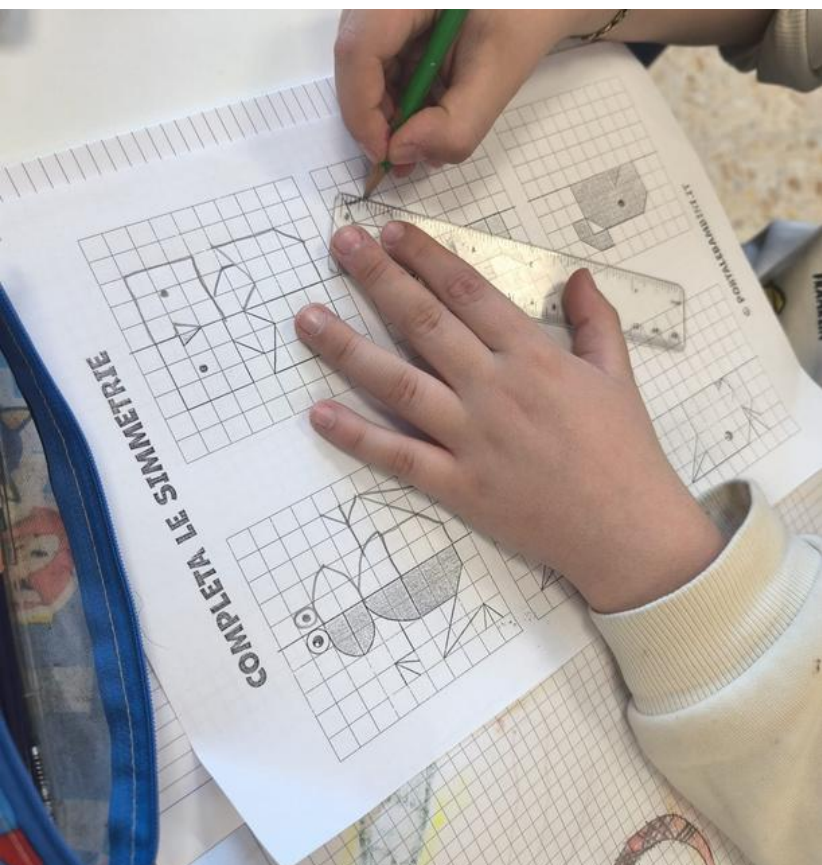
IL GEOPIANO



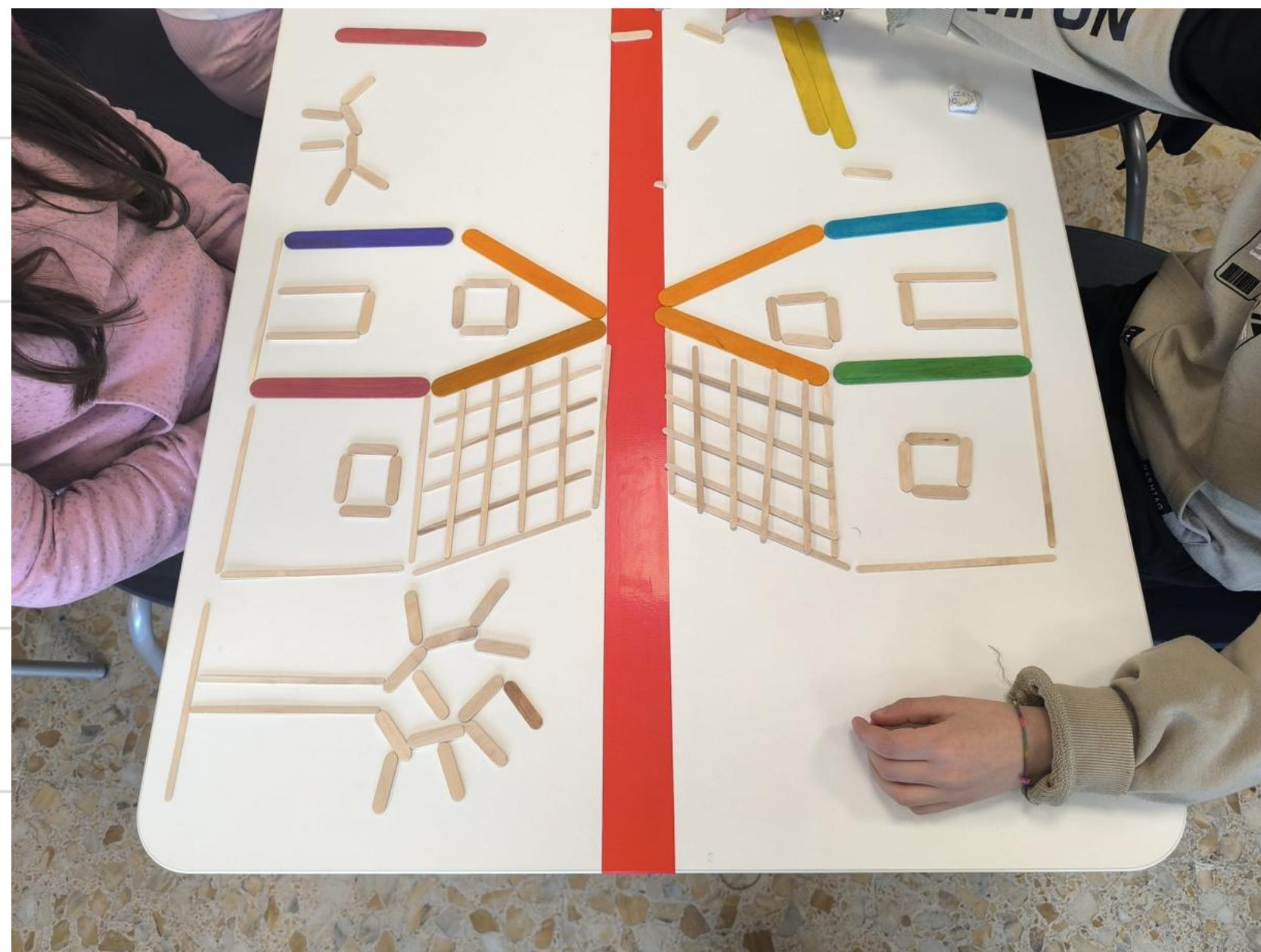
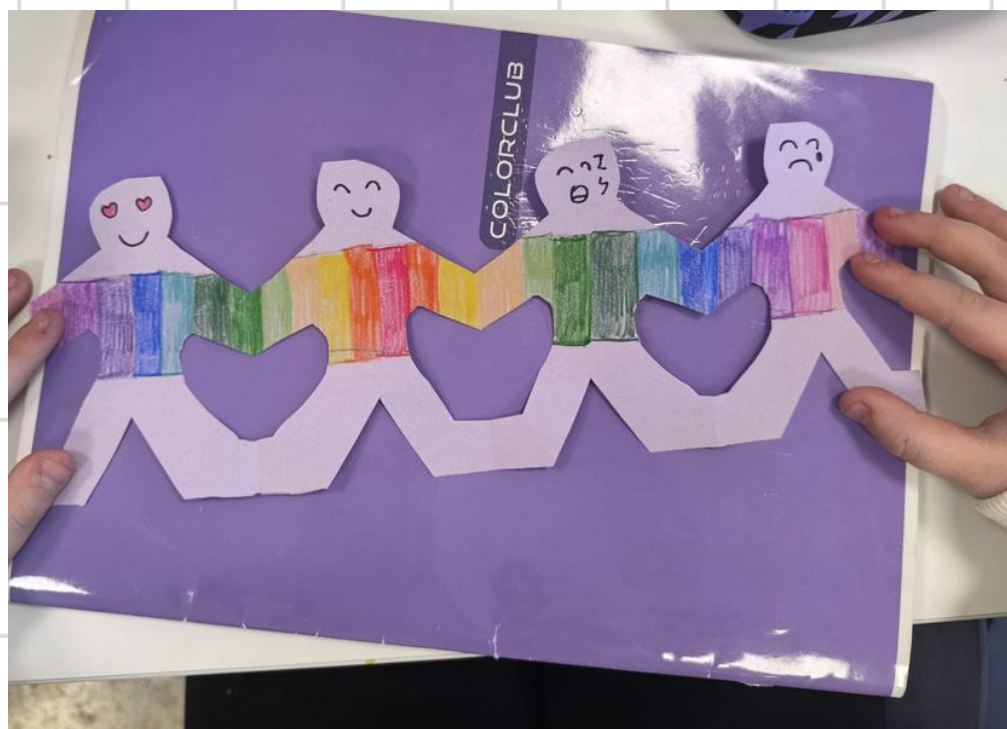
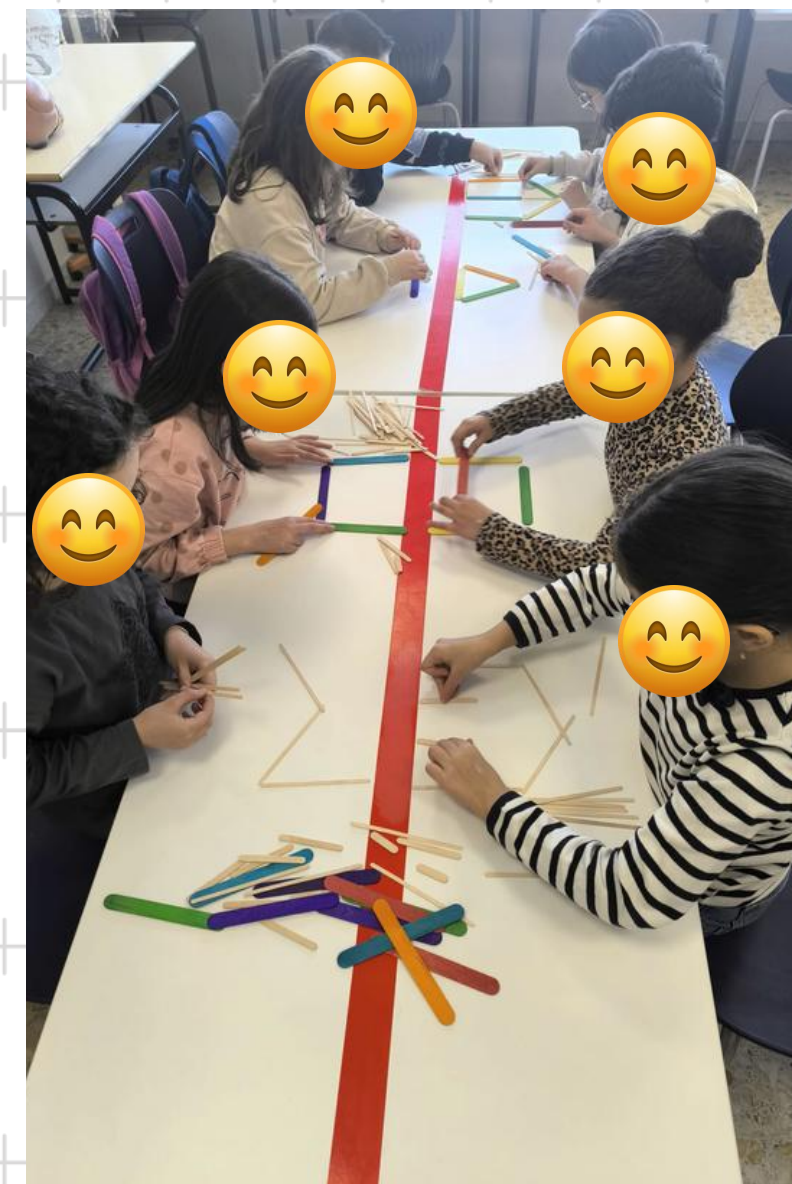


LA SIMMETRIA

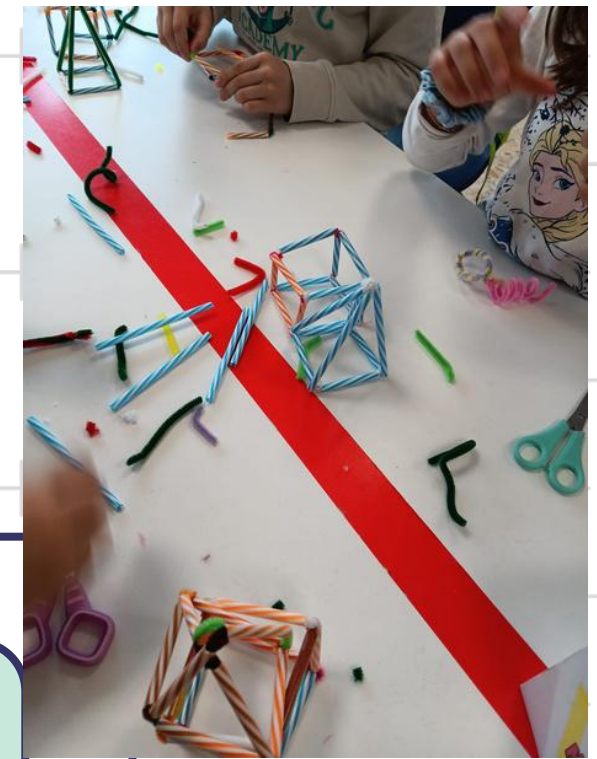
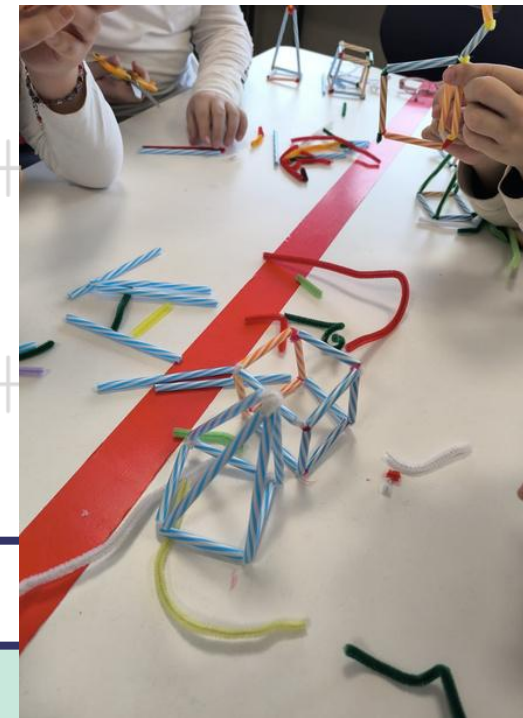
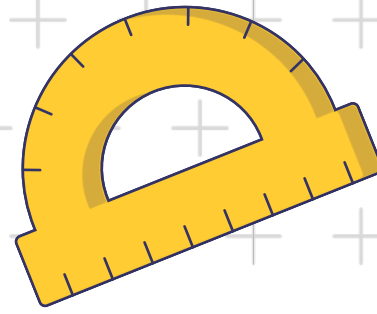




LA SIMMETRIA

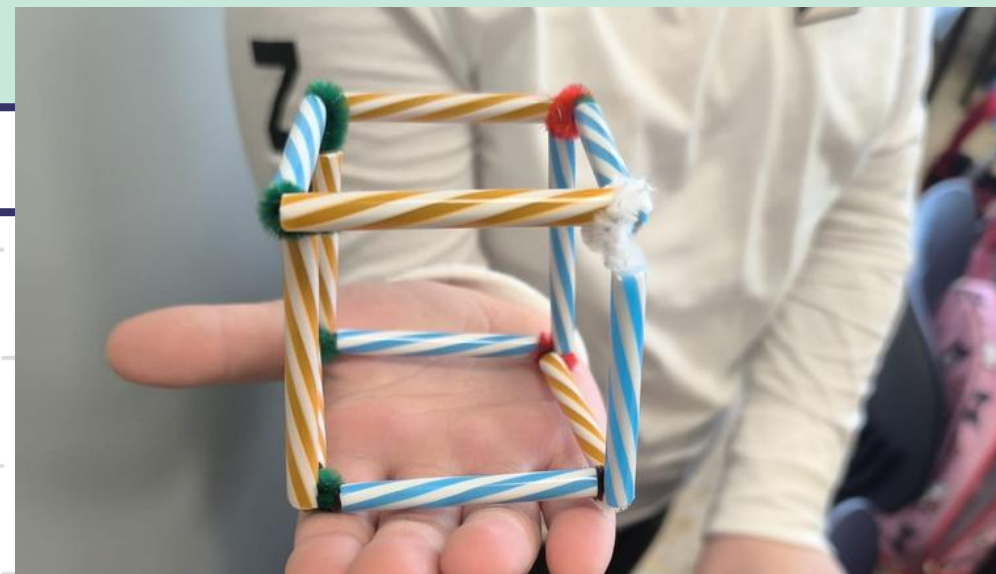
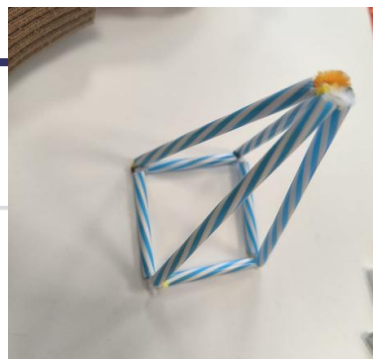
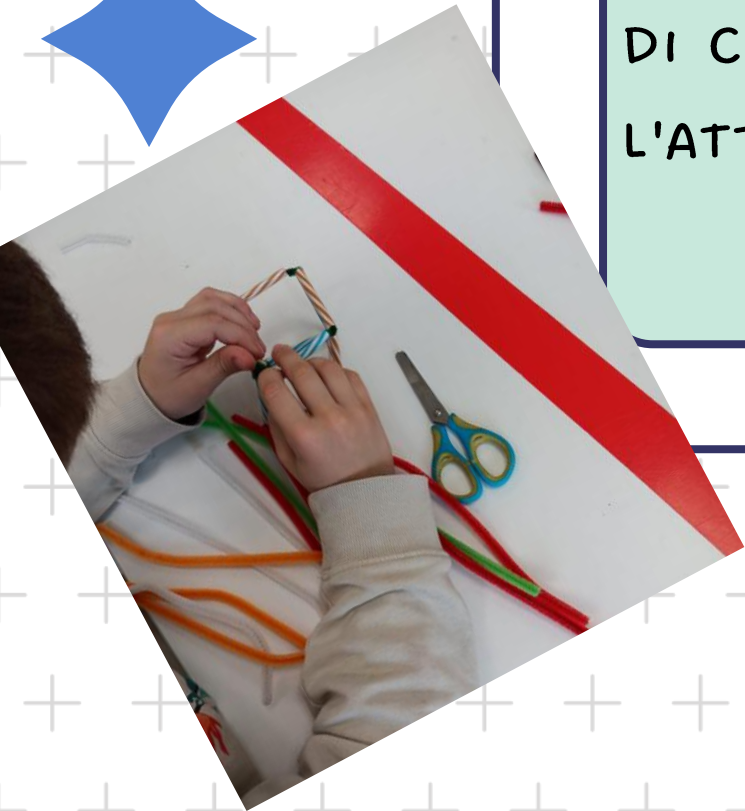


"I solidicon cannucce e scovolini"

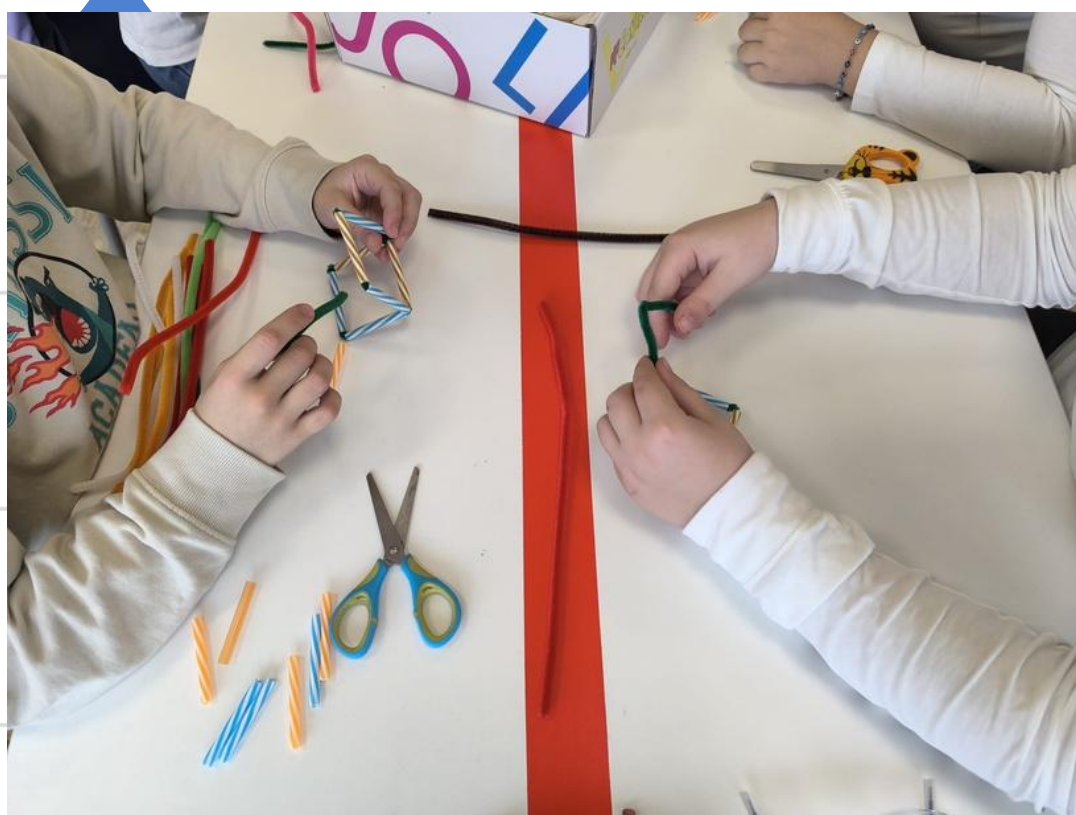
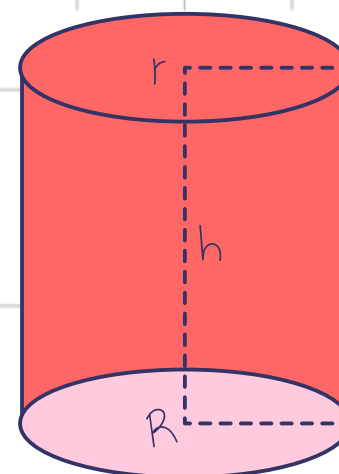
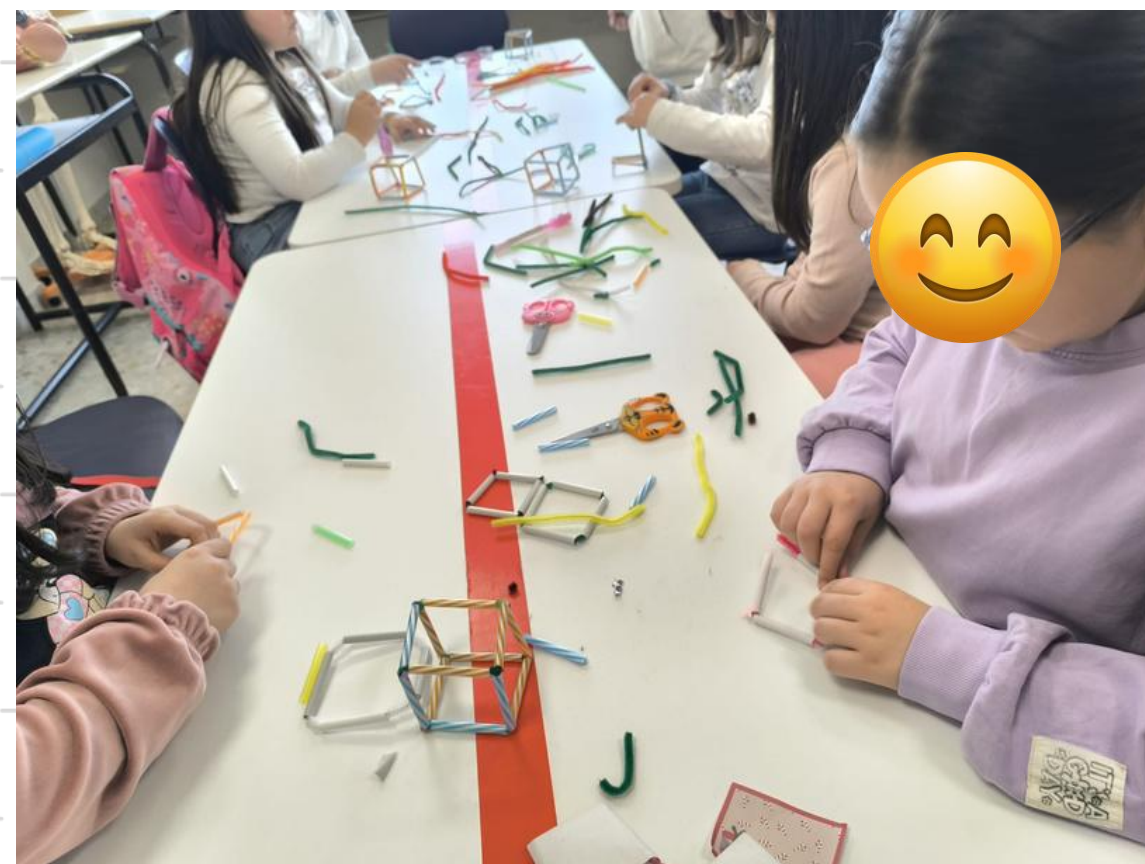
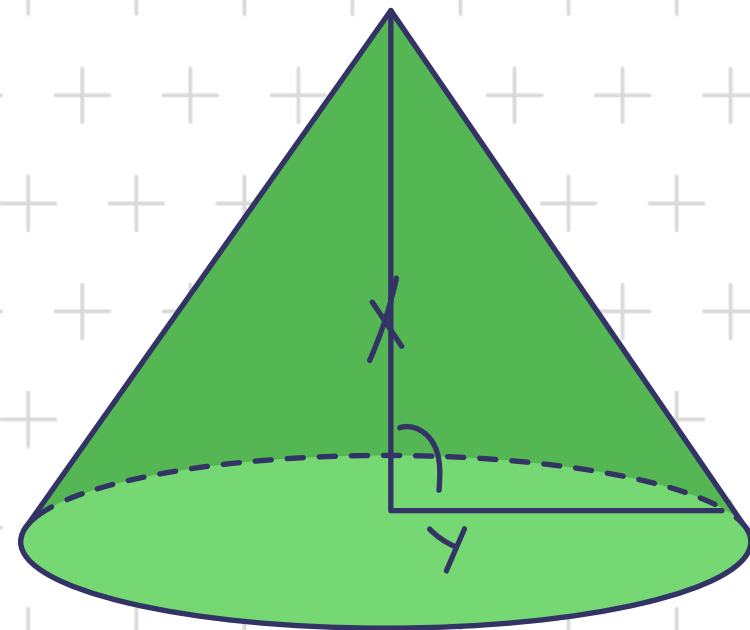


L'ATTIVITÀ HA PERMESSO DI ESPLORARE LA GEOMETRIA DELLO SPAZIO ATTRAVERSO LA COSTRUZIONE CONCRETA DEI PRINCIPALI SOLIDI GEOMETRICI. UTILIZZANDO CANNUCCE E SCOVOLINI, SI REALIZZANO LE STRUTTURE DEI SOLIDI RAPPRESENTANDO IN MODO CHIARO SPIGOLI E VERTICI.

LA MANIPOLAZIONE DIRETTA DEI MATERIALI PERMETTE DI COMPRENDERE MEGLIO LA DIFFERENZA TRA FIGURE PIANE E SOLIDE, DI RICONOSCERE FACCE, SPIGOLI E VERTICI E DI COLLEGARE I SOLIDI GEOMETRICI AGLI OGGETTI PRESENTI NELLA REALTÀ QUOTIDIANA. L'ATTIVITÀ FAVORISCE PRECISIONE, COORDINAZIONE E COLLABORAZIONE.

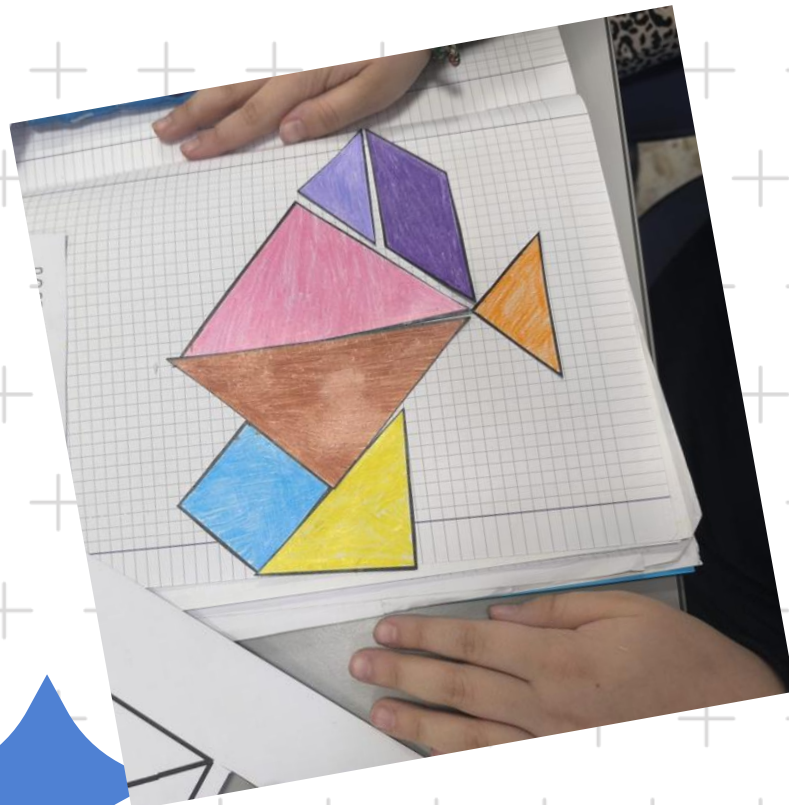


"I solidicon cannucce e scovolini"

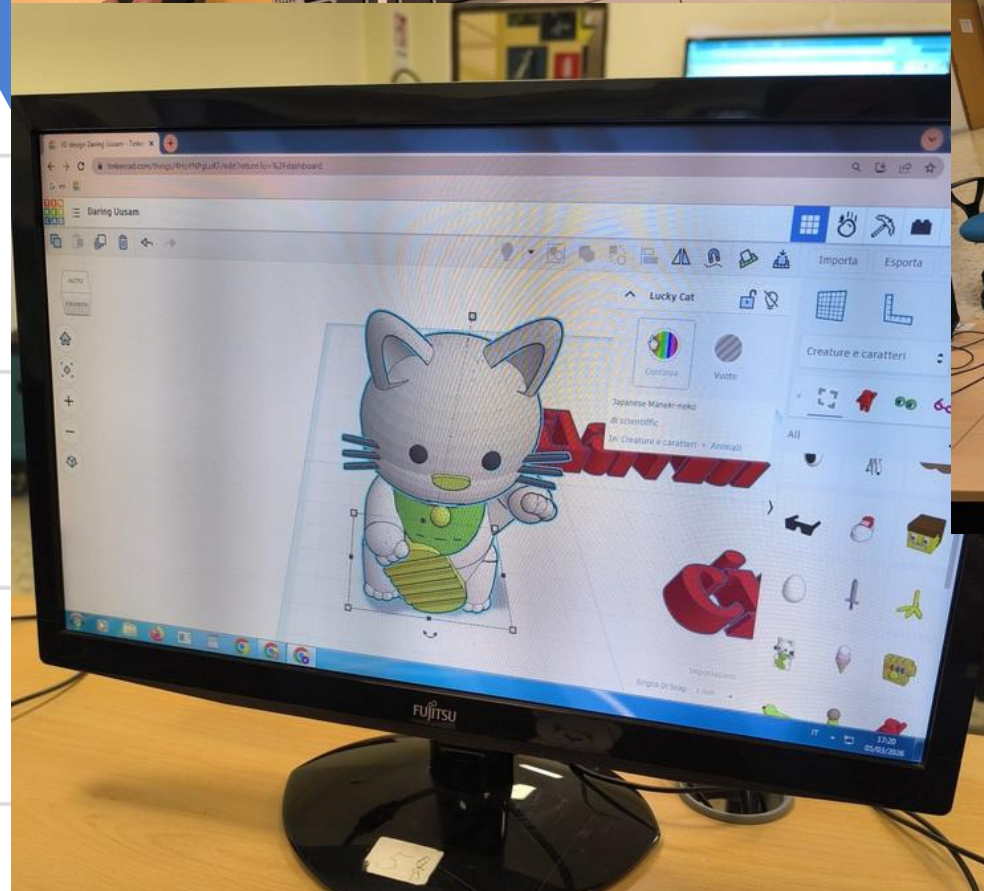
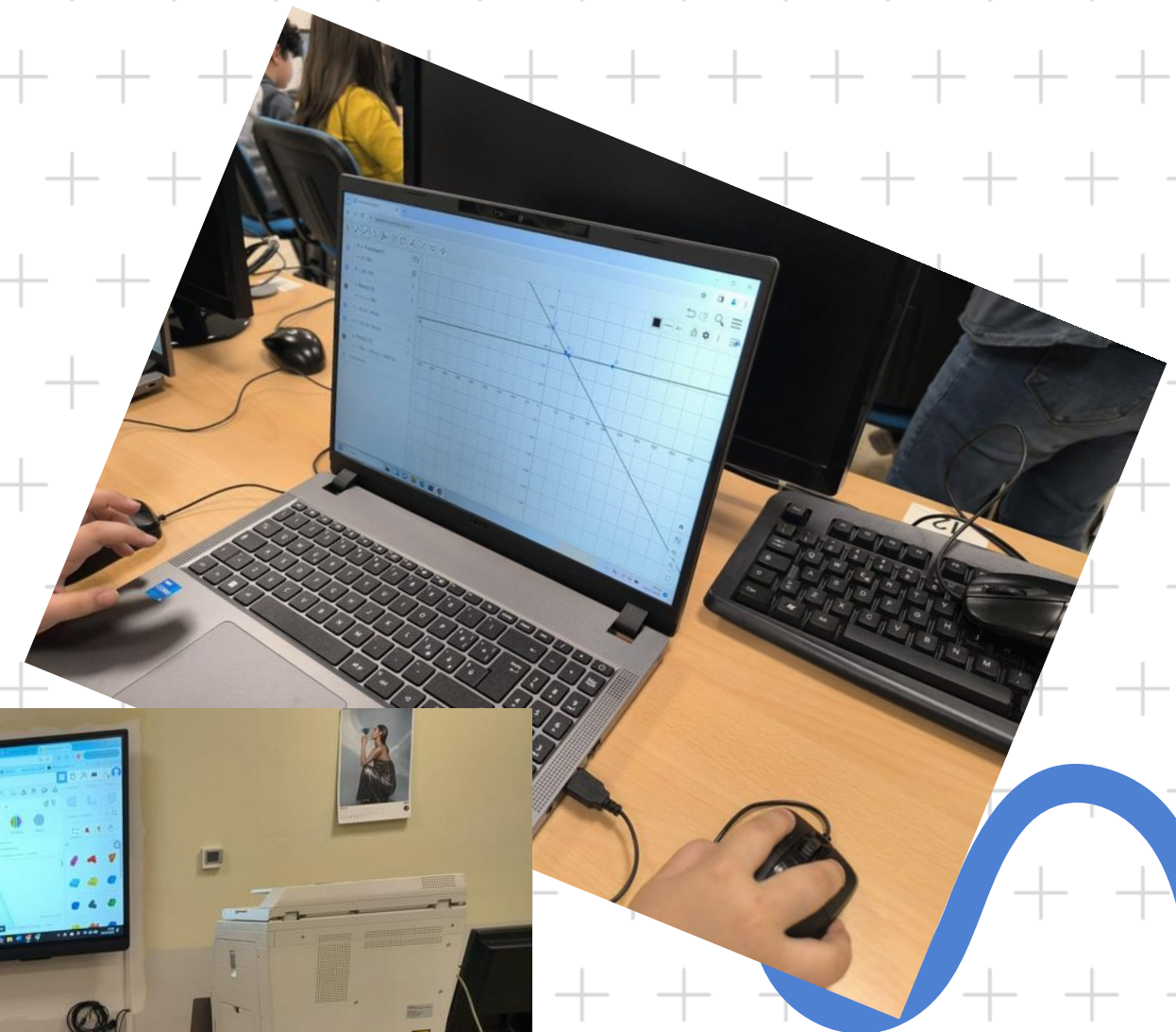
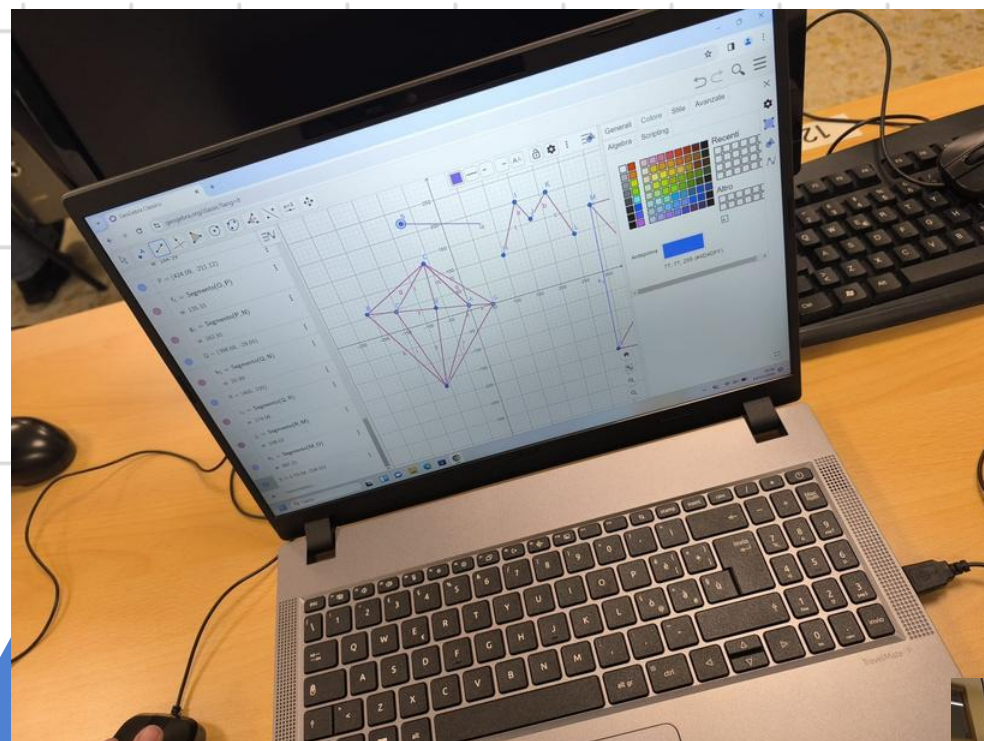


“Giocare con le forme -Tangram- GeoGebra e TinkerCad”

L'ATTIVITÀ È STATA FINALIZZATA ALLO SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO E DELLE COMPETENZE GEOMETRICHE ATTRAVERSO L'USO DEL TANGRAM E DEI SOFTWARE DI GEOMETRIA DINAMICA GEOGEBRA E TINKERCAD . PARTENDO DALLA MANIPOLAZIONE CONCRETA DEI SETTE PEZZI DEL TANGRAM, GLI ALUNNI HANNO ESPLORATO LA COMPOSIZIONE E SCOMPOSIZIONE DELLE FIGURE GEOMETRICHE, RICONOSCENDO FORME, DIMENSIONI E RELAZIONI SPAZIALI. SUCCESSIVAMENTE, ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI GEOGEBRA, HANNO TRASFERITO L'ESPERIENZA IN AMBIENTE DIGITALE, DISEGNANDO GLI ELEMENTI GEOMETRICI SUL PIANO CARTESIANO. L'ATTIVITÀ HA FAVORITO L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL GIOCO, LA COLLABORAZIONE TRA PARI E LA CREATIVITÀ, PROMUOVENDO AL TEMPO STESSO L'USO CONSAPEVOLE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI COME STRUMENTI PER L'ESPLORAZIONE MATEMATICA.



“Giocare con le forme -Tangram- GeoGebra e TinkerCad”



ed infine....tanto divertimento!!!



Grazie a tutti!!!

