

CONTENUTI MATEMATICI EMERSI	CHE COSA SANNO GIÀ I BAMBINI	CHE COSA NON SANNO ANCORA	QUAL È L'OBIETTIVO DA RAGGIUNGERE	COME SI SVILUPPA L'ATTIVITÀ PER RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO (fasi dell'attività)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• SIMMETRIA</li> <li>• NON – SIMMETRIA</li> <li>• PUNTI DI VISTA</li> <li>• FORME GEOMETRICHE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contare e rappresentare quantità di oggetti</li> <li>• Discussione “Cosa sono i numeri? Dove si trovano? A cosa servono? Chi li ha inventati?”</li> <li>• Riconoscere e denominare f. geometriche (quadrato, triangolo, rettangolo, cerchio)</li> <li>• Riconoscere e riprodurre moduli ripetuti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetto di simmetria</li> <li>• Costruire e riconoscere figure geometriche con la piegatura del foglio</li> </ul>	<p>-Comunicare la posizione di oggetti nello spazio usando termini adeguati.</p> <p>-Riconoscere, descrivere, costruire modelli di figure geometriche e composizioni di oggetti materiali.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservazione di alcune creazioni matematiche, conversazione sulla domanda-stimolo “COSA VEDETE DI MATEMATICO?” (&gt;&gt; PROTOCOLLO)</li> <li>2. Introduzione del concetto di SIMMETRIA ASSIALE (riconoscere la simmetria in creazioni matematiche, fotografie, nel corpo umano)</li> <li>3. Attività col corpo: coppie di bambini in posizione frontale si “rispecchiano” uno nell’altro</li> <li>4. Sul pavimento: costruzione di figure simmetriche con bastoncini di legno e bacchette cinesi</li> <li>5. In palestra: costruzione di una grande creazione matematica con materiali vari e costruzione di una composizione simmetrica.</li> <li>6. Con la carta: tempera su foglio piegato, creazione di una macchia simmetrica</li> <li>7. Mandala: colorare un mandala in modo simmetrico, creare un mandala con le piegature di un foglio quadrato</li> <li>8. La simmetria in un foglio di carta: bucare in modo casuale un foglio piegato e riconoscere la simmetria unendo i puntini.</li> </ol>