

Finalità:

- Comprendere testi scritti o orali;
- Partecipare a conversazioni o giochi con messaggi chiari e pertinenti;
- Avviare alla lettura espressiva di testi rispettando i segni di punteggiatura;
- Arricchire il lessico;
- Riconoscere e raggruppare per categorie le parole ricorrenti.

Metodologie:

- *cooperative learning*;
- *storytelling*;
- drammatizzazione;
- giochi a squadre/coppie.

Fasi di lavoro: l'approccio di ogni lezione sarà caratterizzato da un ripasso della lezione precedente. Si proseguirà con l'attuazione di attività diversificate, pensate al fine di potenziare sia i prerequisiti sia le competenze linguistiche e lessicali di base degli alunni. Questi ultimi saranno coinvolti in modo attivo e partecipativo per mantenere alta la loro motivazione e attenzione.

Attività: attività ludiche, motorie e manipolative di gruppo e individuali.

Scansione oraria giornaliera: 4 ore al giorno, dalle 8:45 alle 12:45 con pausa ricreativa

Contenuti: ascolto, lettura e comprensione; difficoltà ortografiche; segni di punteggiatura; vocabolario.

FINALITA'

Il laboratorio ha la finalità di sviluppare le competenze logiche e matematiche attraverso il gioco e il divertimento. Il ragionamento deduttivo e induttivo per risolvere problemi, imparare a pensare e ragionare, sviluppare il pensiero intuitivo, saper quantificare e ordinare sequenze numeriche sono alcuni degli obiettivi da raggiungere attraverso i giochi proposti.

METODOLOGIE

Esplorazioni, esercitazioni, ricostruzione di esperienze, schematizzazione di concetti, mappe e percorsi.

FASI DI LAVORO

Alcuni giochi e attività saranno costruiti insieme, in tal modo i bambini sviluppano la competenza del saper fare e saper essere. Prima di ogni attività o gioco faremo un breve ripasso dei principali concetti numerici, per poi iniziare a giocare.

ATTIVITA' e GIOCHI

Saranno proposti giochi e attività come di seguito riportati.

Il quadrato magico o Sudoku: costruiamo insieme il quadrato magico e risolviamo a gruppi il sudoku.

Il Gioco dell'oca matematico: un gioco dell'oca dove per vincere devi risolvere operazioni, contare e risolvere problemi semplici, simulare problemi reali.

Palloncini numerici intelligenti: A ritmo di musica si balla. Ogni bambino avrà in mano un palloncino. La musica si ferma, il bambino prima sceglie un compagno poi scoppia il palloncino all'interno del quale troverà un biglietto con una piccola gara di matematica (ad es.: fai 50 salti contando ad alta voce per 2, perdi se ripeti il numero sbagliato)

Riempì il cerchio: i bambini divisi in due squadre hanno a disposizione dei cartoncini con alcuni quesiti matematici da risolvere. Dopo aver risolto il quesito possono portare dentro un cerchio, posto a distanza di circa 10m, un numero ben definito di cinesini che copriranno interamente l'area del cerchio. Vince chi completa per primo il cerchio.

Tangram: Realizziamo oggetti attraverso l'uso delle 5 figure geometriche piane. I bambini su un quadrato 25x25 realizzano la base del Tangram, la colorano, la ritagliano e infine ci divertiamo a realizzare diverse figure.

La scatola magica: Ci sono solo 3 modi per ottenere la chiave della scatola magica, risolvere enigmi e problemi di logica e matematica. Provaci e scoprirai cosa contiene la scatola.

MAtEMemory: scopri le carte e abbina gli stessi risultati.