

058 Gli amici del 10

Esercitare, con l'aiuto della manualità, concetti matematici come la scomposizione del numero, numeri complementari, quantità e rappresentazione grafica.

Introduzione alla sessione

Consegnare il gioco The Rocket 10 di Miniland per familiarizzarsi con i suoi elementi e le varie proposte di gioco indicate nelle istruzioni del prodotto. Il gioco digitale aiuta sia a rafforzare i contenuti appresi dopo aver giocato con il giocattolo, che a presentare e familiarizzarsi con la dinamica di gioco. Questa attività permette di "toccare" ed esercitare vari concetti matematici.

Gioco con prodotto Miniland

- 1 Scaricare e stampare la scheda di gioco 058-A "Rocket 10" e piegarla lungo linea punteggiata (Fig. 1).
- 2 Nel lato A della scheda, colorare di blu una quantità determinata di cerchi sul disegno del razzo (Fig. 2).
- 3 Disporre nel razzo (giocattolo) le puntine blu, nella stessa posizione e nella stessa quantità di quelle colorate.
- 4 Localizzare la carta quantità-grafia (blu) che corrisponde alla quantità di cerchi che si sono colorati e situare sul riquadro con il punto interrogativo blu (Fig. 3).
- 5 Colorare di verde gli altri cerchi (Fig. 4). E disporre anche le puntine verdi nel razzo (giocattolo) nella stessa disposizione.
- 6 Localizzare la carta quantità-grafia (verde) che corrisponde ai pulsanti che si sono colorati di verde e situare sul riquadro con il punto interrogativo verde (Fig. 5).



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5

L'attività può disporre di autocorrezione, se precedentemente il professore o la professoressa completa il retro della carta.

Gioco digitale

Il gioco consiste nell'associare quantità con la rispettiva rappresentazione grafica e cercare i numeri complementari del numero 10. Nella parte centrale del razzo appare in modo casuale un numero di puntine blu in varie posizioni, l'attività consiste nel contarle, associare questa quantità con la rispettiva rappresentazione grafica e cercare il numero complementare.

- 1 Contare le puntine blu indicate nella parte centrale del razzo.
- 2 Localizzare la carta quantità e grafia che corrisponde al numero di puntine (parte sinistra dello schermo).
- 3 Trascinare la scheda quantità-grafia (blu) fino al punto interrogativo blu. Se è corretto, si sentirà un suono e apparirà un'immagine di risposta esatta. Se è sbagliato, si ascolterà un suono accompagnato da un'immagine di errore che indica di provare di nuovo.
- 4 Localizzare nella parte destra la carta con il numero complementare e trascinarlo fino al punto interrogativo verde.
- 5 Se si è indovinato, si otterrà un mini razzo. Se si ottengono 3 mini razzi, il grande razzo decollerà!



Contenuti Educativi

Matematica

- Apprendimento dei numeri da 1 a 10.
- Agilità di conteggio.
- Scomposizione del 10, numeri complementari.
- Associazione numero-quantità.
- Principio di conservazione della quantità numerica, ovvero, la quantità non dipende dalla disposizione degli elementi.
- Introduzione all'addizione e alla sottrazione.

TIC

Uso ambiente digitale.



Materiale Miniland compatibile

- Ref. 31781 Rocket 10.

Educazione multilingue

Vocabolario ed espressione orale.



Età
3-7 anni



Tematica
Logica e matematica