

## ESPERIENZA DIDATTICA DI USO DELLA LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE (LIM)

- TITOLO DELL'ESPERIENZA: **L'ORDINALITA'**

DENOMINAZIONE DELL'ISTITUTO/SCUOLA	"I.C. Padre Vittorio Falsina" – CASTEGNATO (BS)
NOME DEL DIRIGENTE	Elia Ravelli
URL DEL SITO DELLA SCUOLA E-MAIL DELLA SCUOLA	www.iccastegnato.it primaria.castegnato@gmail.it
DOCENTI	FALAPPI ROSA
ABSTRACT	Gli alunni, anche attraverso l'uso della LIM, acquisiscono e consolidano il concetto di numero ordinale
DISCIPLINE COINVOLTE	Motoria e matematica
CLASSE COINVOLTA	classe prima scuola primaria
TIPO DI ESPERIENZA	1. Rispetto alle discipline (indicare quale/quali) x PLURIDISCIPLINARE 2. Rispetto alla fonte (prassi di studio) x FONTE MISTA 3. In vista di verifica x SCRITTA

- BREVE DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA

IL CONTESTO (SITUAZIONE DI PARTENZA)	Le attività sono pensate per una classe prima	
I CHI	Insegnanti e alunni.	
I COSA	Ordinalità: 1 terminologia dei numeri ordinali 2 i criteri d'ordine in situazioni dinamiche e statiche 3 la linea dei numeri come successione numerica	
I PERCHE'	<b>I COME (COSA FA L'INSEGNANTE)</b>	<b>I COME (COSA FA L'ALUNNO)</b>
Scoprire il criterio d'ordine per descrivere attività di gioco	<b>PROPONE GIOCHI:</b> - percorsi a tempo - gare di velocità <b>Utilizza il linguaggio dei numeri ordinali per stabilire l'ordine di partenza e successivamente quello di arrivo</b>	Gioca: 1 esegue percorsi a tempo in squadra di 5 persone e gare di velocità <b>Utilizza e ripete i numeri ordinali per leggere l'ordine di partenza e successivamente quello di arrivo.</b>

<p>Acquisire il concetto di numero (fino al 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ordinare una situazione statica e dinamica con i numeri ordinali</li> <li>- contare in senso progressivo e regressivo</li> </ul>	<p><b>Propone situazioni dinamiche e statiche di seriazione.</b>  <b>Utilizza la terminologia dei numeri ordinali</b>  <b>Favorisce la scoperta delle relazioni e dei criteri d'ordine in situazioni dinamiche e statiche.</b>  <b>Costruisce la torre con i cartellini per rappresentare la relazione d'ordine della situazione-gioco proposta</b>  <b>Costruisce la linea dei numeri come successione numerica</b>  <b>Stimola con domande l'osservazione e la riflessione sulle situazioni</b></p>	<p><b>a) livello corporeo</b>  I bambini hanno in mano un cartellino con il loro nome, si muovono liberamente nell'aula fino al comando di stop.  Due b. con una corda tesa avanzano, ogni b. toccato dalla corda consegna il cartellino e si siede.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 gioco con una o più corde (rossa - verde - gialla - blu) <b>per stabilire la posizione e l'ordine dei bambini</b> nel territorio delimitato dalle corde (ogni corda avanza in direzioni diverse)</li> <li>2 <b>scoprono che ogni corda avanzando determina un ordine diverso</b></li> <li>3 <b>rappresentano l'ordine delle corde con torri</b> (ogni mattone corrisponde ad un bambino)</li> <li>4 <b>scoprono la propria posizione nel territorio in base all'ordine rappresentato dalla torre</b></li> <li>5 <b>applicano il concetto topologico di vicino e lontano in relazione alla propria posizione</b> (il 1° è il più vicino alla corda, il 5° il più lontano)</li> </ol>
---	---	---

<p>Conoscere e utilizzare la LIM per facilitare l'apprendimento</p>	<p><b>Predisporre dei materiali con la LIM</b> per riprodurre le situazioni vissute a livello corporeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- corde di vario colore da muovere nelle diverse direzioni</li> <li>disegni di oggetti da collocare nel piano</li> <li>- mattoncini con simboli</li> <li>- Costruisce tabelle a doppia entrata</li> <li>- Propone altri giochi-attività che prevedono l'ordinalità (estrazione di pedine colorate o con disegni)</li> <li>- Aiuta a registrare le estrazioni</li> <li>- Fa riflettere sulle relazioni d'ordine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colloca gli oggetti nel piano della LIM</li> <li>(la stessa attività viene svolta dagli alunni ma le corde sono sostituite da bastoni sul pavimento ed i bambini da oggetti; successivamente lavorando sul banco le corde saranno sostituite da bastoncini colorati e i bambini da oggetti)</li> <li>- Alla LIM rappresentano ciò che i compagni fanno al posto</li> <li>- Costruiscono la torre con l'ordine delle posizioni</li> <li>- abbinano ad ogni posizione della torre un numero</li> <li>- completano la linea dei numeri, predisposta all'ins., con i numeri fino al 5</li> </ul> <p><b>c) livello grafico (con la LIM e sul quaderno)</b></p> <p><b>Esercizi su schede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- costruisci la torre seguendo l'ordine stabilito dalla corda</li> <li>- viceversa seguendo l'ordine indicato dalla torre disegna gli oggetti al posto giusto.</li> <li>- registra in tabella a doppia entrata le situazioni d'ordine proposte</li> </ul>
<p>Saper lavorare a coppie</p>	<p>Aiuta a formare le coppie</p> <p>Segue e sostiene la relazione e l'attività</p>	<p>Si dividono i compiti all'interno della coppia.</p> <p>Si confrontano sulle decisioni da prendere.</p> <p>Giungono ad una decisione condivisa.</p> <p>Aiutano il compagno in difficoltà.</p> <p>Si adattano al ritmo del compagno.</p>

Saper utilizzare dei programmi per PC già predisposti per consolidare i concetti appresi	Sceglie i programmi per PC più adatti	A coppie o individualmente si esercitano al computer con programmi che prevedono seriazioni di oggetti, forme, colori
Saper utilizzare i concetti e la terminologia acquisita	Prepara esercizi per la verifica scritta individuale	Eseguono individualmente gli esercizi proposti sul quaderno o su schede
<b>I DOVE</b>	Palestra Aula di classe Laboratorio LIM e di informatica	
<b>I QUANDO</b>	Il lavoro verrà suddiviso in tre fasi: Prima fase: esperienza corporea in palestra Seconda fase: livello manipolatorio attraverso l'uso della LIM Terza fase: consolidamento e verifica attraverso la rappresentazione grafica e la verbalizzazione delle esperienze	