

# Il numero nella scuola dell'infanzia

---

Dal conteggio alle relazioni tra i primi dieci numeri naturali



# Il conteggio

Conteggio progressivo

Conteggio regressivo

Contare per due, per tre...

E' un precursore della moltiplicazione e delle tabelline

Contare a partire da...

“Conta 3 a partire da 8”. E' un precursore dell'addizione: il bambino costruisce il fatto aritmetico di base  $8 + 3 = 11$ .

“Quanto manca a 8 per arrivare a 11?”- E' un precursore della sottrazione: il bambino costruisce il fatto aritmetico di base  $11 - 3 = 8$ .

# Attività di conteggio

***Riempi gli scivoli***

***Conta ritmica***

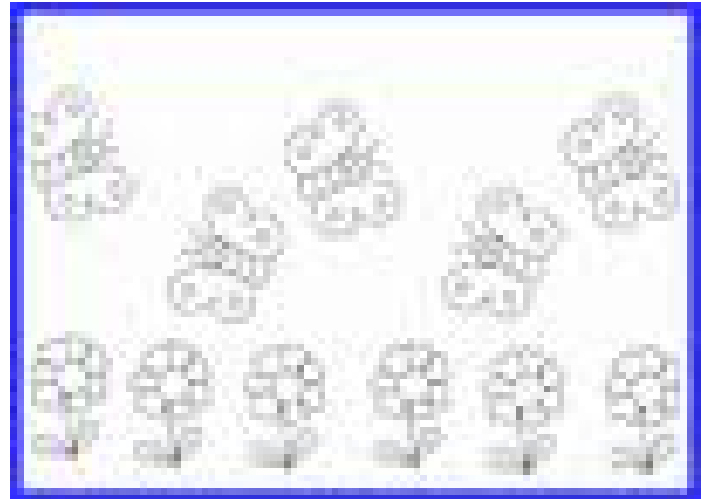
***Conta coi gettoni***



# Confronti di quantità

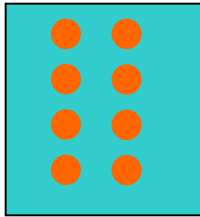
All'inizio della scuola dell'infanzia, il bambino è spesso in grado di confrontare correttamente piccole quantità di oggetti.

Attività specifiche possono aiutare il bambino ad acquisire o consolidare questa capacità

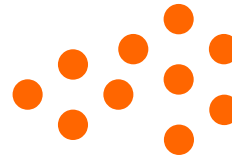


# Attività di confronto

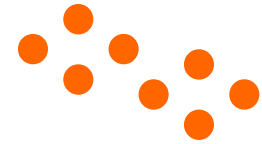
***Più, meno e uguale***



Meno

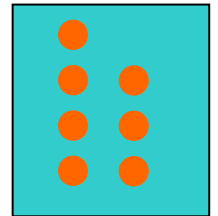
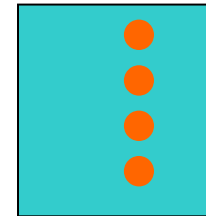
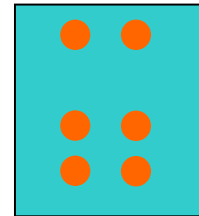
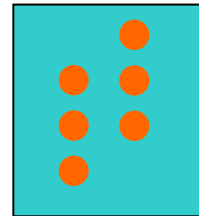
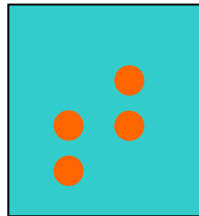
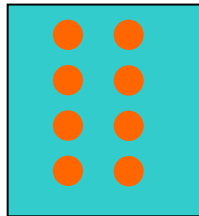
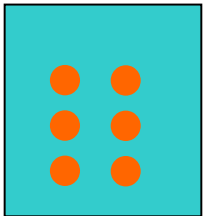


Più



Uguale

***Trova la stessa quantità***



# Relazioni tra i numeri 1-10

- Relazioni spaziali (“subitizzare” piccole quantità senza contarle)
- “Uno o due in più, uno o due in meno” (7 è uno in più di 6, 2 in meno di 9)
- Relazioni parte-tutto (7 è fatto da 3 e 4 o anche da 2 e 5)
- Numeri-ancora (5 e 10)

# Relazioni 1-10: relazioni spaziali

Per sviluppare il senso numerico è importante che il bambino impari a riconoscere configurazioni di oggetti e associarle al numero corrispondente; è una strategia che permette di superare il conteggio in certe situazioni.



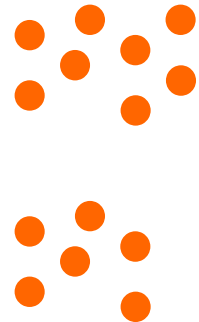
***Riconoscimento  
istantaneo***

# Relazioni 1-10: “Uno o due in più, uno o due in meno”

Quando il bambino conta, non riflette sulle relazioni tra i numeri: deve solo associare numerali a oggetti. Per imparare che  $8 = 6 + 2$ , bisogna farlo riflettere su queste idee nell'ambito di compiti che permettono il conteggio

***Domino a scalare***

***Due in più***



# Relazioni 1-10: relazioni parte-tutto

La capacità di pensare a un numero in termini delle sue parti  
è una tappa fondamentale nell'acquisizione del senso del  
numero

***Fallo a pezzi!***

***Due su tre***

***Vorrei un...***



# Relazioni 1-10: numeri- ancora

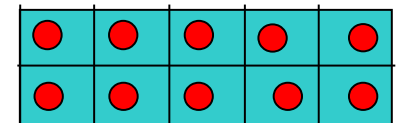
Nel calcolo mentale, il bambino deve apprendere a ancorare i fatti aritmetici al 10 e al 5:  $8 + 6 = 8$  più 2 fa 10, e 4 che ne rimangono fa 14

LO STRUMENTO FONDAMENTALE PER ANCORARE A 10 è LA **TEN FRAME**

***Piazza il numero***

***Numeri pazzi a casaccio***

***Riconoscimento istantaneo***



# Relazioni 11-20

Si possono usare ten frames già riempite per estendere le relazioni numeriche tra numeri entro il 10 a quelli della decina successiva.

Es. quanti sono due in più di 6?

E due in più di 16?

Il "gioco del doppio":

Cos'è 14? Il doppio di 7!

E 17? Il doppio di 8 più uno.

# Il numero: altre esperienze in classe

- Il pastore preistorico;
- **La caccia al numero;**
- Il “paese senza numeri” (Lucy Coats).

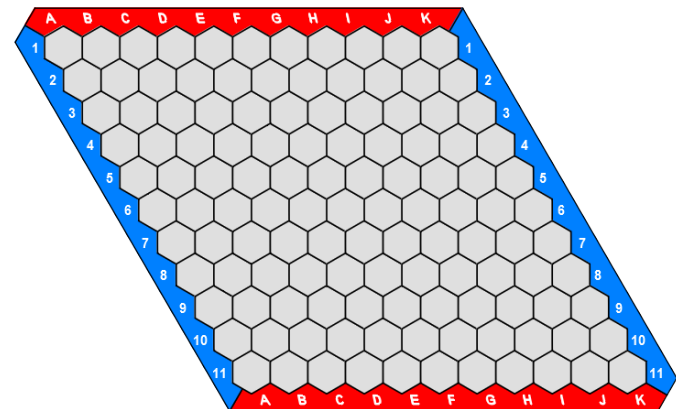
# Giochi con le carte

- Coinvolgono:
  - Riconoscimento e confronto di quantità;
  - Seriazione e classificazione;
  - Corrispondenza biunivoca;
  - Esecuzione di semplici addizioni.
- Le carte napoletane stimolano conteggio e subitizing.
- Domino: aspetti cardinali, ordinali e ricorsivi del concetto di numero.



# Giochi con tessere e pedine

- **Domino vivacizzato**: al posto dei puntini, facce di animali o altre immagini gradevoli.
- **Domino nascosto**: l'insegnante toglie una tessera e il bambino deve scoprire quella mancante (ordinamento, metacognizione, socializzazione della scoperta);
- **Hex**: pensiero strategico e comprensione della continuità.



# Giochi con carta e penna

- **Filetto**: evoluzione di strategie sempre più adeguate.
- **Nim**: la strategia vincente è fuori della portata del bambino di 5 anni, ma l'insegnante può discutere finali altamente coinvolgenti;
- **Battaglia navale**: (con colori al posto delle lettere e incentivi-ricompensa per chi affonda il bersaglio): pensiero strategico, orientamento, sistemi di coordinate, conteggio.

