

## 13 ATELIER

### ATELIER 1

#### Risorse digitali con MaMa e Generatore di operazioni

Marco Bettoni

L'uso della tecnologia è una componente molto presente nella nostra quotidianità e in quella delle nostre allieve e allievi, tanto da rappresentare una competenza trasversale prevista dal Piano di studio. Ecco perché, all'interno del progetto MaMa, è stato previsto dal CERDD lo sviluppo di alcuni giochi e supporti da svolgere in un ambiente digitale, con l'idea di sfruttare i vantaggi delle tecnologie per offrire alle allieve e agli allievi esperienze didattiche motivanti e interattive, che trovano però anche un facile collegamento con quanto proposto in forma cartacea nei materiali MaMa. In questo atelier si mostrano le possibilità offerte dalle proposte digitali della piattaforma MaMa, con l'idea di esplorare le varie attività e di lavorare tra reale e virtuale. Saranno anche mostrate le potenzialità del Generatore di operazioni.

I Ciclo

### ATELIER 2

#### Giochiamo con il tempo

Jasmin Ghidossi e Dalila Simoni

Fin dall'antichità molte civiltà, come i Sumeri e i Maya, si sono interessate alla misurazione del tempo. Questo tema, oltre a suscitare grande fascino, è ancora oggi fondamentale perché è legato all'organizzazione della nostra vita quotidiana. Tramite la descrizione di un percorso didattico svolto sia alla scuola dell'infanzia sia alla scuola elementare, nell'atelier è presentato un possibile approccio per affrontare questo argomento a partire dalla percezione e dalle conoscenze delle allieve e degli allievi, fino ad arrivare alla creazione di supporti e giochi didattici. Nello specifico, durante il percorso si pone l'accento sulle parti della giornata, sui giorni della settimana, sui mesi e sulle stagioni, approfondendo le loro caratteristiche e la ciclicità del tempo che scorre, anche grazie al materiale presente sulla piattaforma MaMa. Durante l'atelier ci sarà anche l'occasione per osservare i materiali realizzati, sperimentare i giochi ideati e scoprire alcuni albi illustrati inerenti agli argomenti trattati.

I e II Ciclo

### ATELIER 3

#### Dal catalogo al mercatino

Marika Catelli

Questa proposta nasce dalla volontà di far confrontare le bambine e i bambini con i numeri che li circondano. Il progetto è suddiviso in diverse fasi, che a dipendenza dell'età, delle competenze e dell'interesse degli allievi si possono più o meno approfondire. Si parte con l'esplorazione dei cataloghi, per focalizzare l'attenzione sui numeri e sulle rispettive funzioni, per poi approfondire le misure di valore. Successivamente si creano delle pubblicità di oggetti personali che confluiscono nella creazione di un catalogo, di un mercatino di classe e di situazioni problema.

I Ciclo

### ATELIER 4

#### I numeri nelle mani

Monica Treppiedi

Perché il 10 è così importante nel nostro sistema numerico? Da dove viene il nostro modo di contare e scrivere i numeri? Per rispondere a queste domande le allieve e gli allievi hanno intrapreso un viaggio nel tempo, esplorando le tecniche di conteggio di antichi popoli. Attraverso esperienze concrete e coinvolgenti, che verranno presentate durante l'atelier, le bambine e i bambini hanno scoperto come l'uso delle dieci dita abbia giocato un ruolo chiave nello sviluppo del sistema numerico decimale posizionale. I materiali MaMa sono stati preziosi lungo tutto il percorso: inizialmente offrendo un solido supporto teorico e suggerimenti didattici per la docente, poi mettendo a disposizione schede utili per aiutare gli allievi a consolidare ed esercitare le nuove conoscenze sul nostro sistema numerico.

I Ciclo

## ATELIER 5

### Pizza prosciutto e matematica

*Michela Bettoni*

E se il giovedì diventassimo tutti dei pizzaioli, anziché allievi di scuola elementare? Ecco come è nata l'idea di portare in aula "Pizza prosciutto e matematica", un materiale con il quale allieve/i e docenti possono seguire (ma anche ideare) percorsi che coinvolgono i diversi ambiti della matematica, senza dimenticare le altre discipline. Il progetto nasce da una forte volontà di creare un materiale concreto e vicino alla quotidianità del bambino; l'idea di fondo è che la sperimentazione e le attività non siano sempre definite dal docente, ma anche proposte dagli allievi stessi. In questo atelier sarà presentato il materiale e verrà raccontata l'esperienza didattica progettata, coinvolgendo i partecipanti in alcune ricette-attività che sono state sperimentate in aula, in due pluriclassi prima e seconda elementare. Il tutto integrato con i materiali MaMa.

I Ciclo

## ATELIER 6

### Ci mettiamo in gioco?

*Valérie Viotto*

Il gioco è uno dei primi linguaggi con cui i bambini esplorano il mondo: attraverso le regole, l'immaginazione e l'incontro con l'altro, permette di costruire significati, competenze e relazioni. In questo atelier partiremo proprio da questo, dal gioco come strumento di conoscenza e di accesso al sapere. I principi dell'Universal Design for Learning (UDL) faranno da guida nella riscrittura delle istruzioni dei giochi, affinché diventino realmente accessibili e leggibili dai bambini, senza barriere linguistiche o cognitive. Durante l'atelier verranno presentati alcuni giochi MaMa riadattati e verranno forniti esempi di come la progettazione inclusiva possa stimolare autonomia e creatività. Ci sarà inoltre l'occasione di offrire spunti concreti a chi crede nel gioco come spazio di equità e partecipazione.

I Ciclo

## ATELIER 7

### Alla scoperta dell'area

*Vanessa Henauer, con la collaborazione di Valeria Ceppi*

Il percorso didattico presentato in questo atelier è stato progettato per accompagnare le allieve e gli allievi di quinta elementare alla scoperta del concetto di area. Ai partecipanti verranno presentate attività e spunti didattici da implementare in classe, facilmente adattabili per la terza e la quarta elementare, per introdurre questa grandezza in modo intuitivo e coinvolgente, anche sfruttando i materiali MaMa di "Grandezze e misure" recentemente pubblicati. Una leggendaria principessa alla ricerca di un territorio abbastanza esteso da ospitare il proprio popolo, problemi di quadrettature, unità di misura non convenzionali e rompicapi sulle relazioni fra area e perimetro sono solo alcune delle tappe di questo viaggio alla scoperta del metro quadrato, dei suoi multipli e dei suoi sottomultipli!

II Ciclo

## ATELIER 8

### Valore monetario

*Pamela Ielmini e Chiara Juri*

Cosa significa per te la parola "valore"? Questa è la domanda da cui siamo partite per sviluppare un percorso sul valore monetario in quinta elementare. In questo atelier vi presenteremo alcuni spunti didattici per portare in classe le banconote e le monete svizzere e del mondo, i cambi e le loro caratteristiche, i loro contesti di utilizzo e infine una riflessione su alcuni temi più trasversali come consumo, risparmio, differenza fra desiderio e necessità, uso di carte di credito e telefoni ecc. Tutto il progetto è stato elaborato integrando i materiali MaMa ad altri ideati da noi, svolgendo uscite sul territorio e utilizzando diversi giochi. Il percorso presentato è facilmente adattabile a diverse classi del secondo ciclo e durante l'atelier verranno forniti spunti anche da questo punto di vista.

II Ciclo

## ATELIER 9

### Scopriamo, giochiamo e impariamo con i numeri personali

*Daniela Haupt*

Come potremmo presentarci attraverso i numeri? Quali numeri ci caratterizzano e parlano di noi? Alcuni di questi sono molto evidenti, altri rimangono più nascosti, vanno cercati e trovati. È ciò che abbiamo fatto andando ad evidenziare persino i numeri della nostra nascita; sì, perché già in quel particolare momento i numeri sono entrati a far parte della nostra vita! Scoprire i propri numeri personali è stata l'occasione per lavorare sul senso e sulle funzioni del numero.

II Ciclo

## ATELIER 10

### Dov'è nascosta la geometria nell'opera di Leonardo Da Vinci?

*Silvia Magnone*

Questo percorso vuole avvicinare le allieve e gli allievi a Leonardo da Vinci, e in particolare a una delle sue opere più famose, "L'Uomo Vitruviano", scoprendo affascinanti aspetti della geometria del cerchio e del quadrato, ma anche del rettangolo aureo. Il percorso è stato svolto in continuità dalla scuola dell'infanzia alla scuola elementare. Con questo progetto si intende affrontare in maniera ludica, artistica e sistemica la geometria, con un collegamento anche all'ambito "Grandezze e misure": un progetto che possa avvicinare le allieve e gli allievi alla sperimentazione e alla scoperta di caratteristiche geometriche e metriche presenti in natura e nell'arte.

II Ciclo

### ATELIER 11

#### Dalla descrizione alla definizione dei quadrilateri

*Jessica Cattaneo*

Come aiutare le allieve e gli allievi a trasformare le loro parole spontanee in vere e proprie definizioni matematiche? In questo atelier si propone l'esempio di un percorso didattico che mostra come geometria e linguaggio possano intrecciarsi in modo naturale per accompagnare le allieve e gli allievi in un viaggio di scoperta: dalla descrizione intuitiva dei quadrilateri alla costruzione consapevole di definizioni rigorose ed essenziali. Attraverso discussioni collettive, attività manipolative e ludiche tratte dai materiali MaMa, le allieve e gli allievi diventano protagonisti del loro apprendimento, imparando a osservare, nominare e definire con precisione. Sperimentato in una classe quarta di scuola elementare, l'itinerario valorizza il linguaggio come strumento di pensiero e di costruzione del sapere matematico, favorendo dialogo, riflessione e collaborazione tra pari.

Il Ciclo

### ATELIER 12

#### In viaggio nella storia della matematica con i fumetti

*Luca Crivelli*

Sin dai tempi antichi la matematica accompagna lo sviluppo del pensiero umano, collegandosi con la filosofia, la scienza, l'arte e la vita di tutti i giorni. La storia della matematica può essere integrata nella progettazione didattica, in modo da restituire a questa disciplina la sua dimensione umana e culturale, facendo scoprire alle allieve e agli allievi come idee, problemi e soluzioni siano nati in contesti particolari e affascinanti, e si siano evoluti nel tempo fino ad arrivare ai nostri giorni.

Il Ciclo

### ATELIER 13

#### Una valigia piena di problemi!

*Angelica Di Domenico*

La valigia dei problemi rappresenta un'attività didattica efficace e utile per proporre problemi matematici ad allieve e allievi in maniera motivante e coinvolgente. I materiali concreti di supporto e i diversi livelli di complessità dei testi costituiscono preziose occasioni di differenziazione, favorendo la partecipazione di tutte e tutti. Le richieste includono diverse tipologie di problemi (con più soluzioni, impossibili, con dati sovrabbondanti ecc.) e permettono di lavorare nei vari ambiti della matematica: "Numeri e calcolo", "Geometria", "Grandezze e misure". L'attività si ispira ai principi dell'UDL (Universal Design for Learning), offrendo molteplici modalità di rappresentazione, espressione e coinvolgimento, così da valorizzare le diverse modalità di apprendimento di ciascuna e ciascuno. Nell'atelier saranno mostrati materiali concreti utili per fornire spunti a docenti che intendono implementare questa proposta MaMa nella propria classe.

Il Ciclo