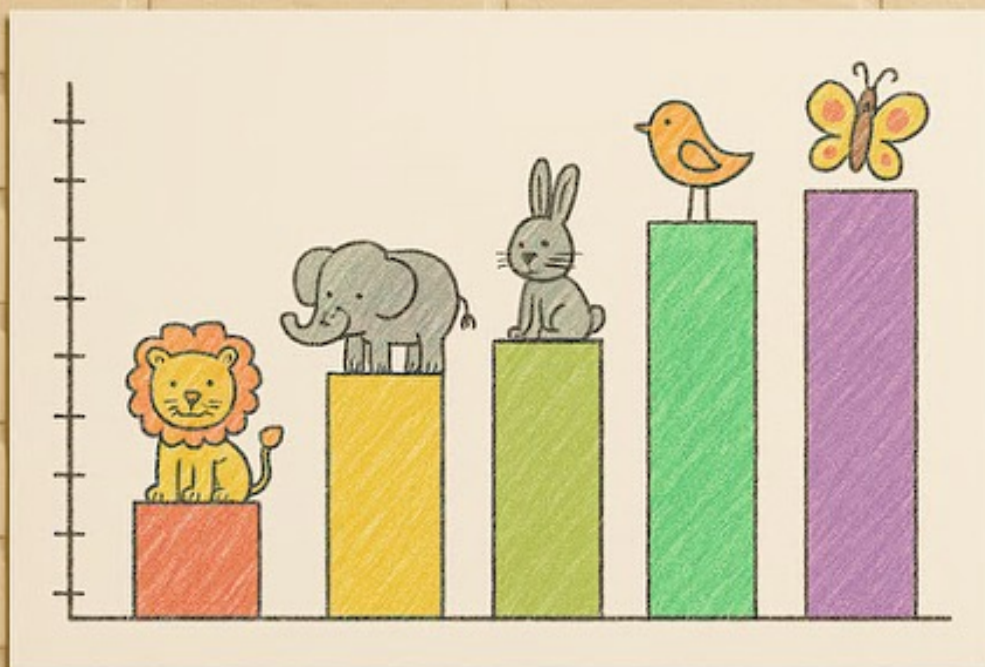


Laboratorio per la scuola dell'infanzia



Questo grafico l'ho fatto io!

Traguardi attesi

- Ascoltare e comprendere narrazioni
- Confrontare e valutare quantità

Attività

- Conteggio
- Confronto di insiemi
- Scrittura pittografica e simbolica
- Calcolo della moda

Durata

1 ora

Dotazioni

Materiale di cancelleria indicato all'interno della scheda

Supervisione e cura: Paola Francesca Cortese

Progetto editoriale: Paola Francesca Cortese, Valentina Spinella

Ideazione scheda di attività: Enrico Caleprico, Maria Marino

Grafica e impaginazione: Luigi Carli, Valentina Spinella

Supervisione grafica: Laura Murianni, Bruna Tabanella

Alcune immagini sono state realizzate con l'ausilio di intelligenza artificiale.
Tutti i contenuti pubblicati sono soggetti alla licenza CC BY Creative Commons 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.it>



È possibile:

- condividere, riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato per qualsiasi fine, anche commerciale;
- modificare - remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere per qualsiasi fine, anche commerciale.

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza, alle seguenti condizioni:

- attribuzione; devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale;
- divieto di restrizioni aggiuntive; non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Premessa

Le proposte per la scuola dell'infanzia associano un momento di narrazione, che cattura l'attenzione dei bambini e favorisce l'acquisizione indiretta dei contenuti statistici, arricchendo il loro lessico con attività pratiche di conteggio, classificazione e rappresentazione grafica dei dati, finalizzate ad un apprendimento esperienziale.

Descrizione dell'attività

Un viaggio tra narrazione, creatività e primi strumenti di statistica prende vita con *Questo grafico l'ho fatto io!* un laboratorio pensato per stimolare la curiosità e il pensiero logico dei bambini.

Dopo l'ascolto coinvolgente di una storia, ogni alunno è invitato a scegliere e colorare il proprio animale preferito, dando voce alla propria individualità.

Ma il gioco non finisce qui: insieme si scopre come raccogliere, organizzare e rappresentare visivamente i dati emersi, trasformando disegni in un vero e proprio cartellone statistico.

L'esperienza si arricchisce con il confronto, la formulazione di ipotesi e la ricerca della moda, ovvero l'animale più amato della classe. Un'attività ludica e formativa, dove ogni scelta diventa un piccolo dato da interpretare, ogni opinione un passo verso la comprensione collettiva.

Il laboratorio unisce racconto, gioco e scoperta e avvicina, con naturalezza, i bambini al mondo dell'osservazione e della rappresentazione grafica.

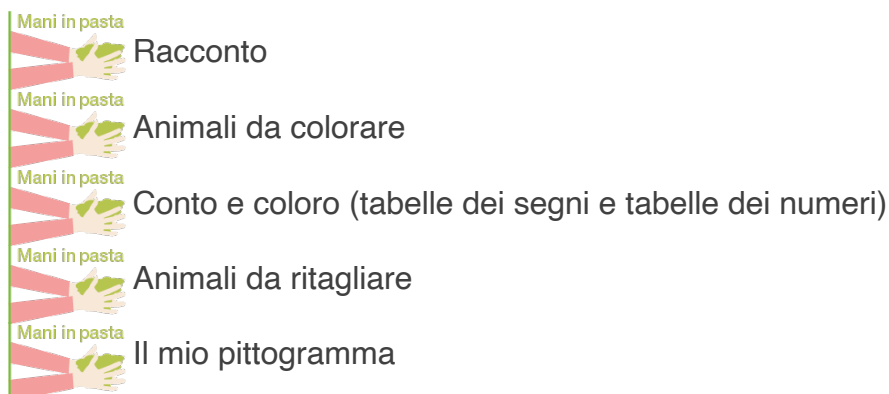
Sezioni della scheda

- Laboratorio
- Approfondimento
- Mani in pasta - Materiali da stampare

Occorrente da preparare in classe

- Uno o due cartelloni, formato 70x100 cm
- Colla, forbici, pennarelli o matite colorate

Materiali da stampare



Svolgimento

Il laboratorio inizia con un momento narrativo: l'insegnante racconta ai bambini la storia di zia Sofia e chiede loro di commentarla.

Quali possono essere gli animaletti da regalare? Cosa consiglierà il signor Luigi? E quale scelta faranno i bambini?



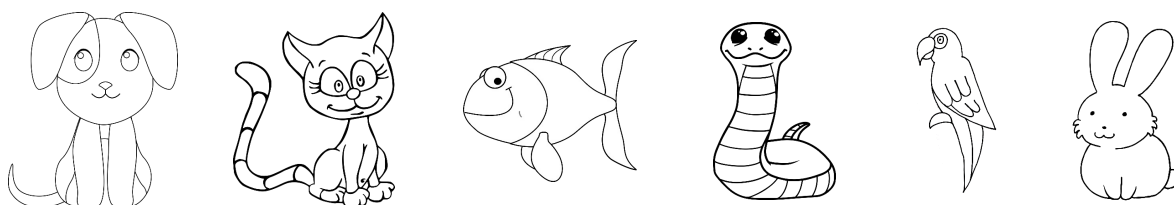
Zia Sofia ha tantissimi nipoti e ogni anno fa un regalo ad ognuno. Quest'anno ha avuto un'idea geniale!

"A ogni mio caro nipotino regalerò un simpatico animaletto da coccolare!"

Decide, quindi, di chiedere aiuto al signor Luigi che ha un negozio di animali ed è esperto sulle preferenze dei bambini... Poi, ad ogni bambino della classe spetterà la scelta dell'animaletto preferito.

Prima di avviare l'attività l'insegnante predispone il cartellone con i simboli degli animali alla base. Questo servirà per incollare i disegni dei bambini.

I nostri animali

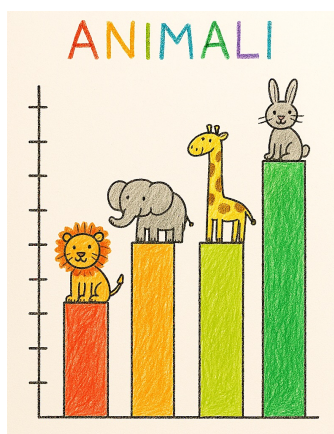


Il laboratorio inizia con un momento narrativo: l'insegnante impersona zia Sofia e interpreta a proprio piacimento una breve storia (vedi sezione Mani in pasta, pp. 11-13). Al termine del racconto l'insegnante chiede ai bambini quale sia il loro animale preferito.

La domanda crea un clima di gioco e ilarità in cui ognuno cerca di far valere la propria preferenza, cercando di superare, con la propria voce, quella degli altri. Si decide, quindi, ad alzata di mano.

Ogni bambino sceglie tra gli animali proposti il suo preferito e lo colora a piacimento.

Quando tutti bambini hanno terminato di colorare, si cerca di capire quale sia l'animale preferito, incollando i disegni sul cartellone che verrà affisso alla parete della classe.



Svolgimento

Prima parte

Quanti bambini hanno scelto il cane? Quanti il gatto? C'è un animale che prevale nelle preferenze della classe?

Il pittogramma, strumento grafico scelto per la rappresentazione dei risultati della votazione, è sicuramente lo strumento grafico che meglio dialoga con i bambini; coniuga, infatti, sintesi, immediatezza e intuizione.

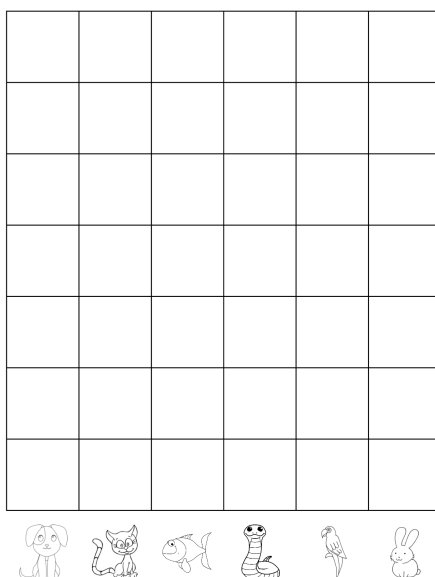
Osservando il grafico, è possibile individuare un indicatore di posizione che spesso si utilizza nel linguaggio comune, ovvero la moda. Essa è la modalità che si presenta con la frequenza più elevata.

Cosa abbiamo scoperto?

L'insegnante dà voce ai bambini, commentando le scelte.

Seconda parte

La seconda parte del laboratorio può essere svolta singolarmente o per piccoli gruppi. Si riproduce il pittogramma della classe su un foglio e poi si procede con il conteggio dei bambini secondo l'animale preferito.



Per farlo, si costruisce una versione semplificata della tabella di frequenza semplice, utilizzando gli schemi più adatti alle competenze degli alunni.

Cosa significa secondo voi la parola moda?

L'insegnante fa riflettere i bambini sulle situazioni di vita reale in cui si presenta la moda!

Esempi del concetto di moda		
	Colore dei calzini	Il colore che hanno più bambini oggi è il colore moda!
	Mese di compleanno	Il mese con più bambini è la moda dei mesi di nascita.
	Gioco preferito	Quello scelto da più bambini è la moda dei giochi!
	Frutta a merenda	Se 6 bambini hanno mangiato mela, 4 banana e 2 pera, la frutta moda è la mela!
	Colore delle scarpe per disegnare	Il colore più frequente tra le scarpe è la moda dei colori delle scarpe!
	Colore preferito	

Questi esempi permettono ai bambini di toccare con mano il concetto di moda, trasformando una nozione statistica astratta in qualcosa di familiare, concreto e coinvolgente.

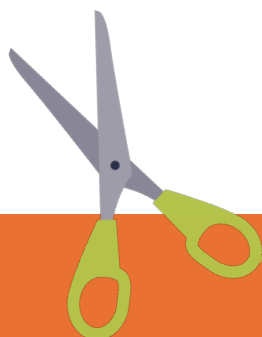
Nella scuola dell'infanzia, il concetto di moda (inteso come valore che si presenta con maggiore frequenza in un insieme di dati) ha una grande importanza educativa, anche se introdotto in forma semplice e ludica.

In particolare:

1. sviluppa il pensiero logico-matematico: individuare la moda aiuta i bambini a osservare, contare e confrontare quantità, ponendo le basi per il pensiero statistico;
2. favorisce la lettura dei dati: attraverso esperienze concrete (pittogrammi, cartelloni, tabelle), i bambini imparano a rappresentare e interpretare informazioni, costruendo competenze fondamentali per la futura alfabetizzazione scientifica;
3. promuove la consapevolezza delle preferenze del gruppo: scoprire qual è l'animale, il colore o il gioco più scelto, permette ai bambini di riconoscere somiglianze e differenze, favorendo inclusione e dialogo;
4. stimola la curiosità e la formulazione di ipotesi: prima di scoprire la moda, i bambini possono fare previsioni per poi confrontarle con il risultato effettivo;
5. rende visibile il pensiero collettivo: attraverso la moda, si costruisce un sapere condiviso, visibile e tangibile, rafforzando la dimensione comunitaria dell'apprendimento.

In sintesi, la moda è un concetto semplice ma potente che consente di coniugare gioco, osservazione e prime forme di analisi, perfettamente in linea con le finalità educative della scuola dell'infanzia.

Mani in pasta



Un'idea geniale!

Zia Sofia ha tantissimi nipoti e ogni anno fa un regalo ad ognuno. Quest'anno ha avuto un'idea geniale! "A ognuno dei miei cari nipotini regalerò un simpatico animaletto da coccolare!".



Decide, quindi, di recarsi al negozio del signor Luigi e di chiedergli quali animali siano più adatti per i suoi nipotini.

Il signor Luigi, che conosce bene i gusti dei bambini, consiglia di regalare gatti, cani, conigli, pappagallini, pesci e serpenti.



“Serpenti?”, domanda la zia un po’ spaventata, “È sicuro di quel che dice?”
“Certo! I miei nipoti ne vanno matti!”, risponde il signor Luigi.

“Ma piaceranno più i gatti, i cani o i pappagallini?”, si chiede la zia Sofia.
“Chissà se ai miei nipoti piacerà anche il serpente! Ho bisogno di aiuto per non lasciare nessuno scontento!”.



Al termine del racconto l'insegnante chiede aiuto ai bambini.

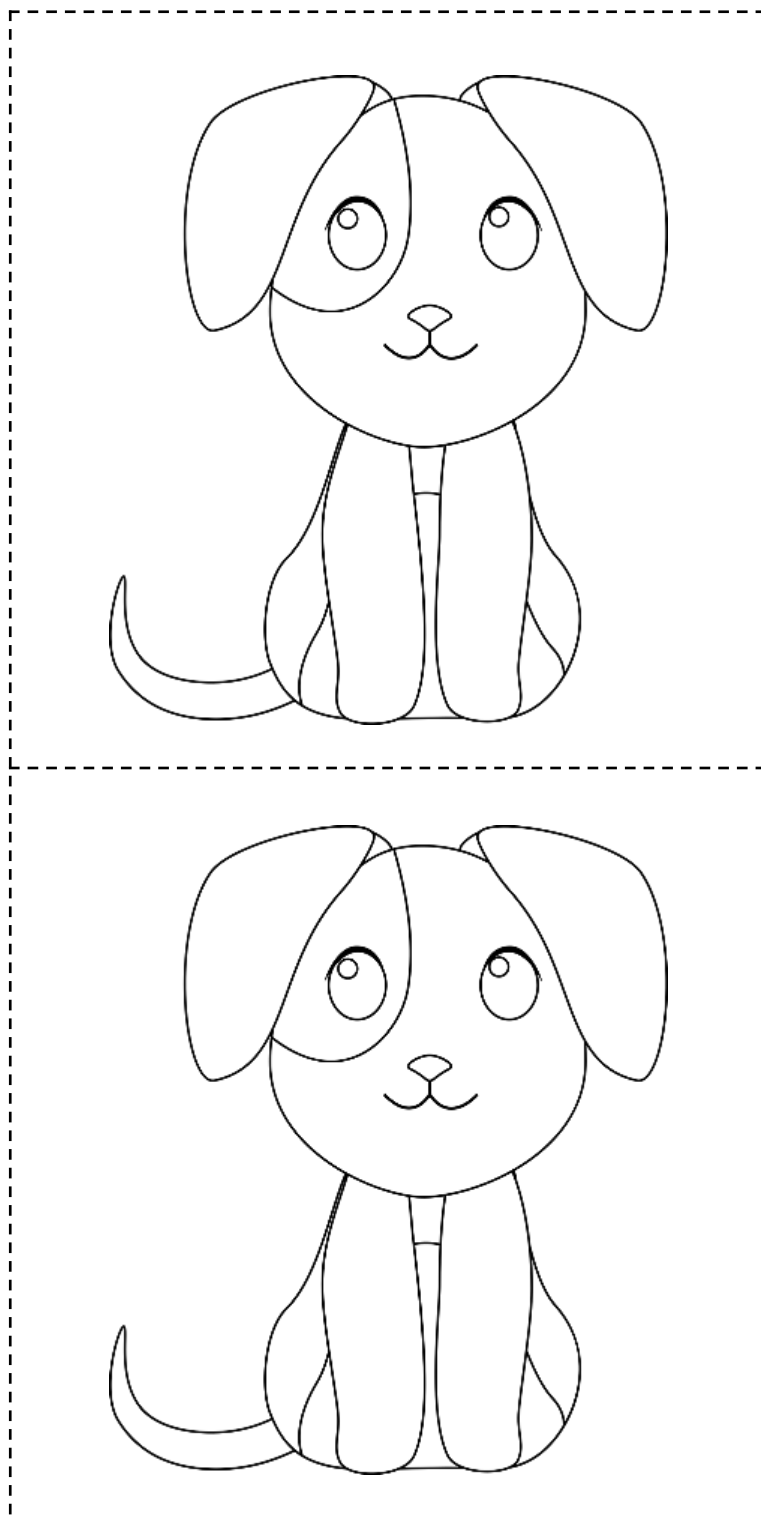
“A chi piace il cane? Il gatto? E il serpente?”

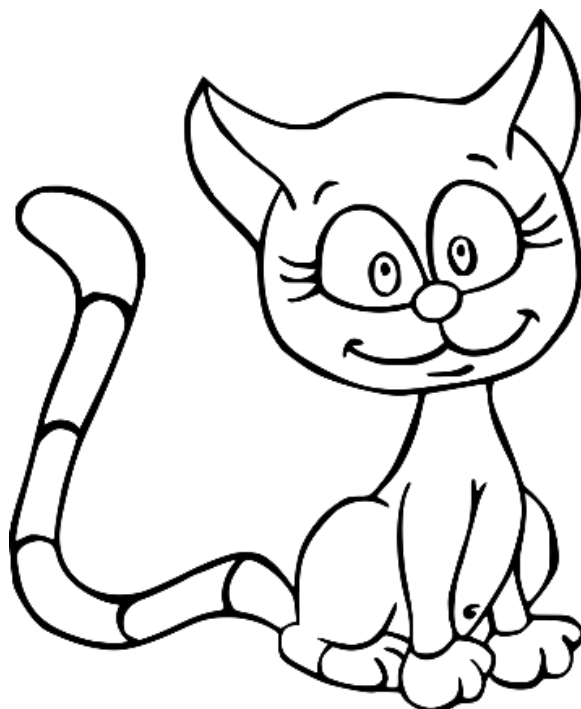
In quattro e quattr'otto la zia ha finalmente la sua lista di desideri.

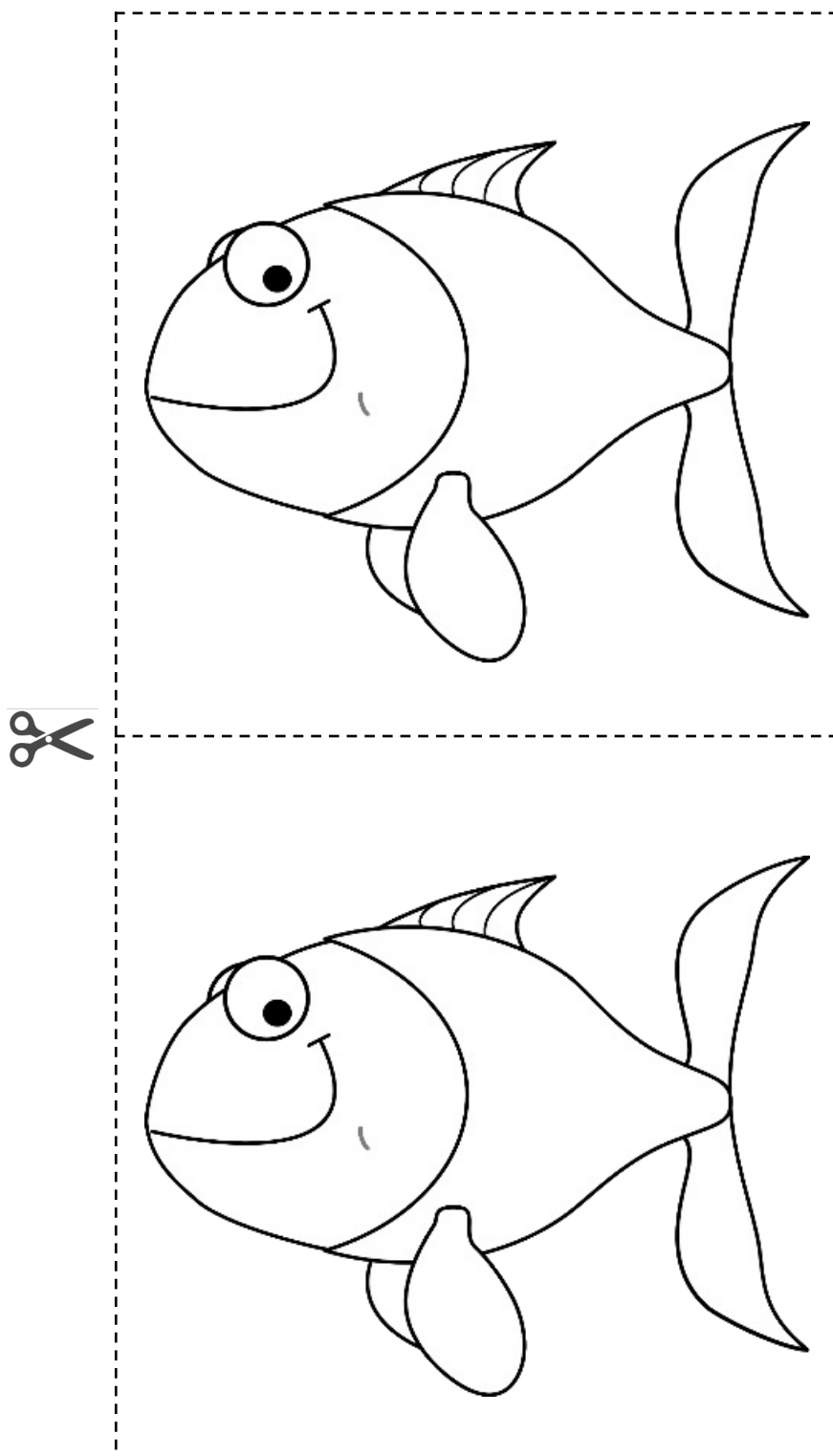
A Marta piacerebbe ricevere un gattino, a Lorenzo, invece, un bel coniglietto.

E così via...

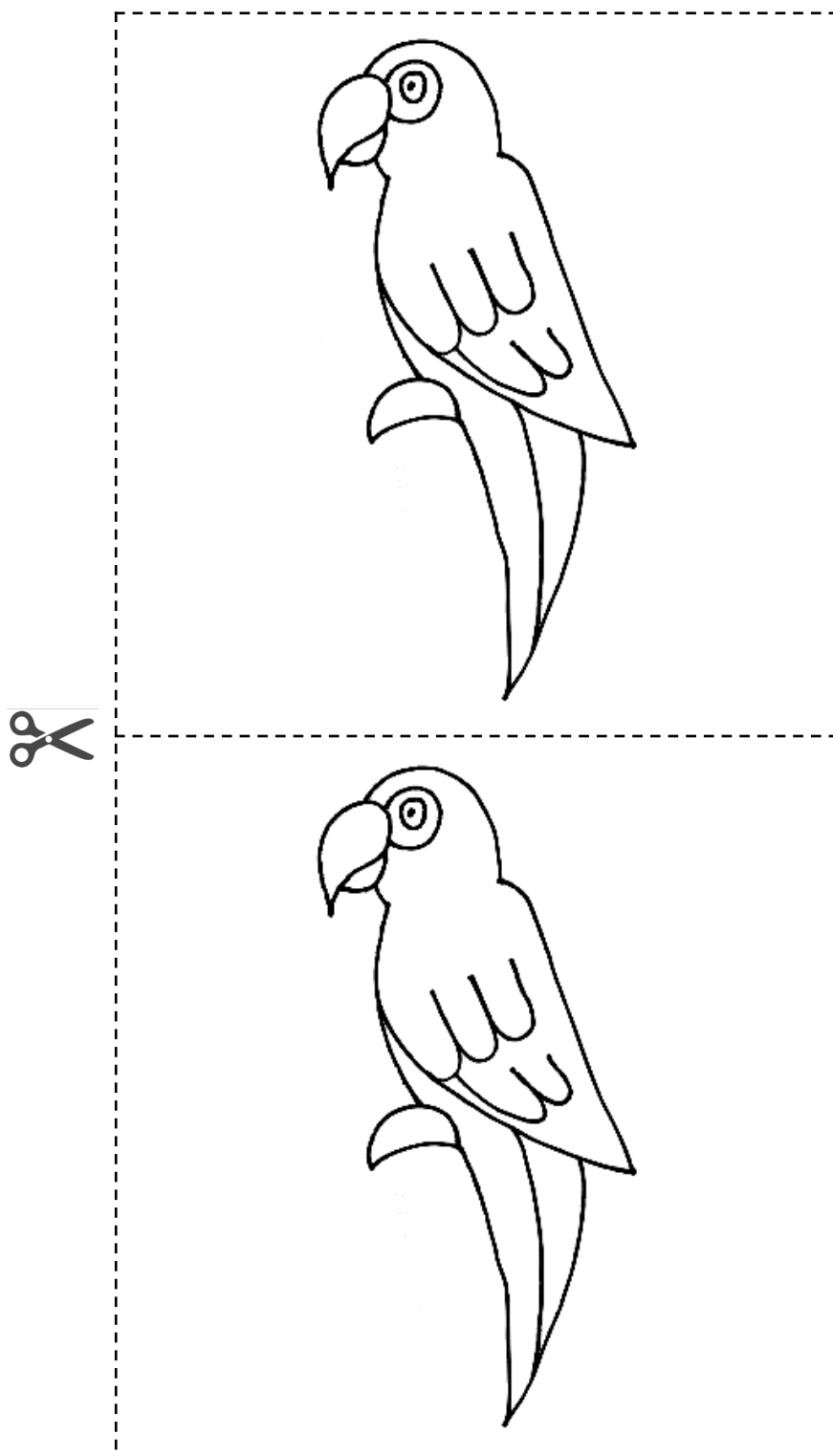












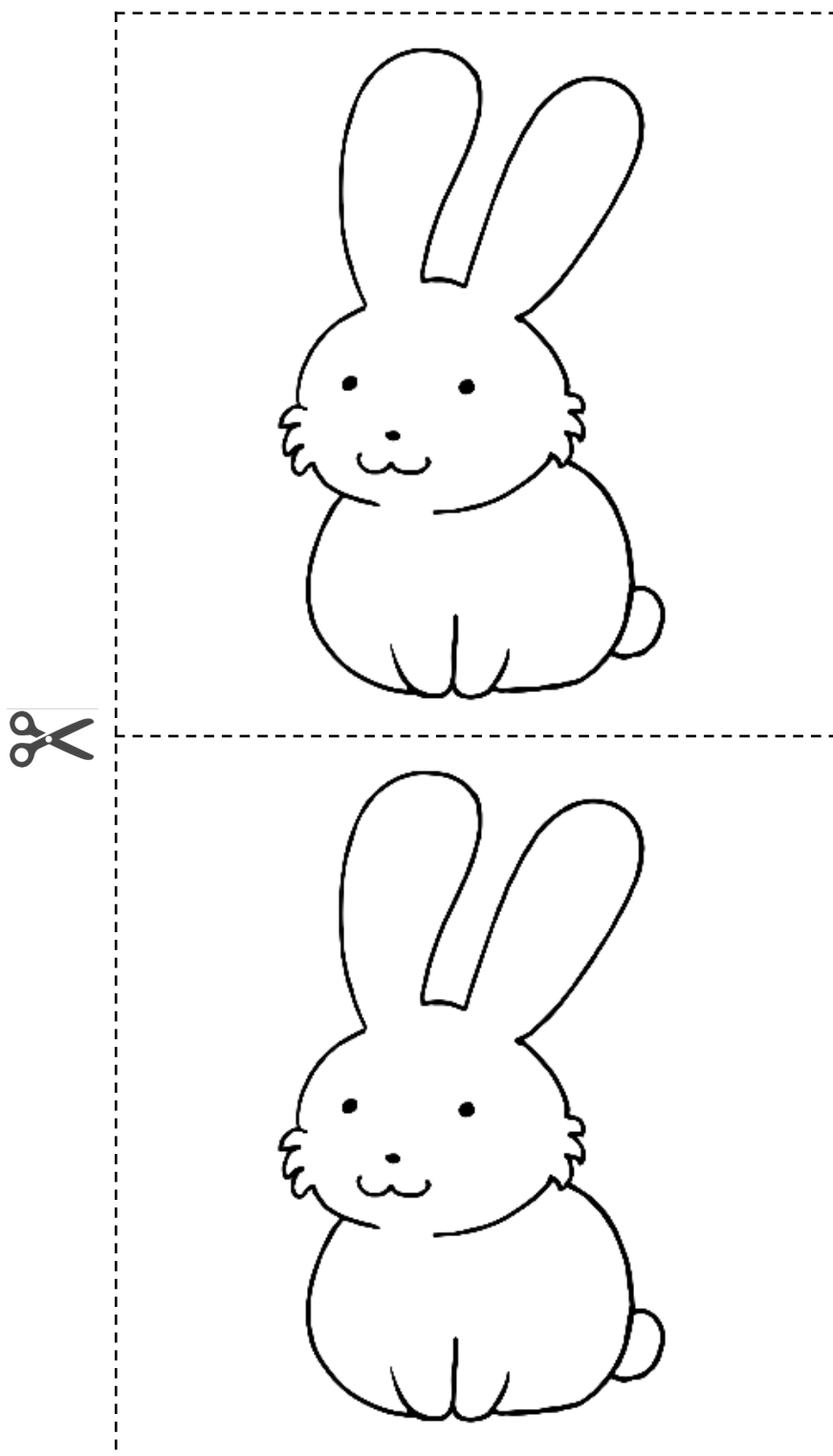
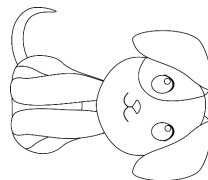
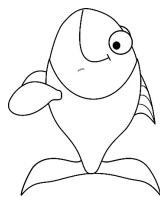


Tabella dei segni



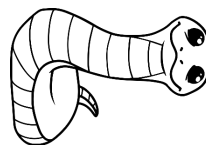
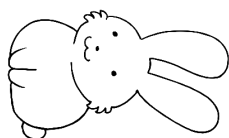


Tabella dei segni

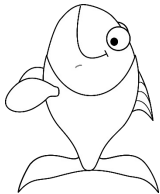
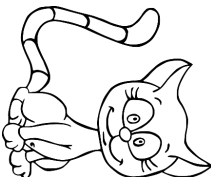
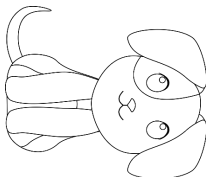
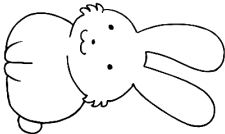
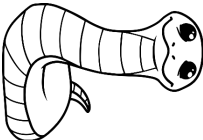
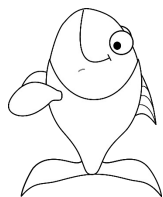
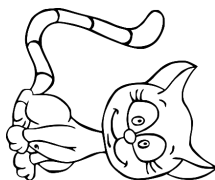
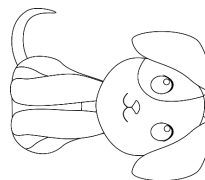
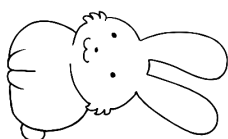
		
 	 	 
		
 	 	 

Tabella dei numeri











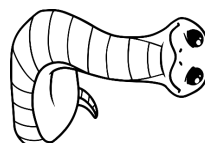


Tabella dei numeri

