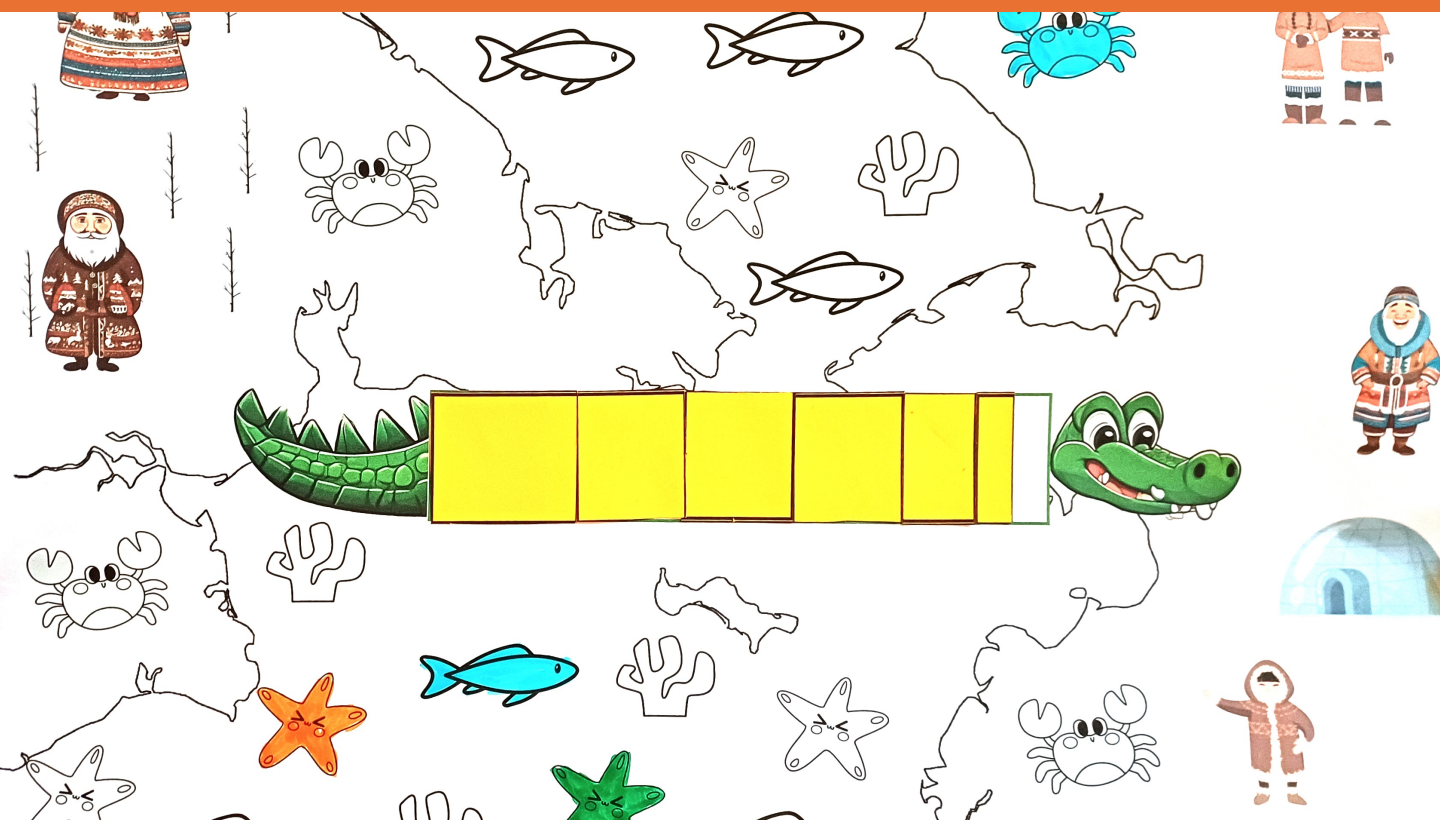


# Laboratorio per la scuola dell'infanzia



## L'alligatore ponte

### Traguardi attesi

- Ascoltare e comprendere narrazioni
- Classificare, confrontare e valutare quantità
- Introdurre il concetto di variabilità

### Attività

- Conteggio
- Confronto di insiemi
- Scrittura pittografica e simbolica
- Motricità fine

### Durata

2 ore

### 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: Monica Bailot

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

Arte e statistica si fondono in un laboratorio creativo che incuriosisce i bambini, utilizzando le immagini del mito kapewë pukeni come sfondo per esplorare i concetti statistico-probabilistici.

Cosa si può dare da mangiare all'alligatore? Predilige i granchi, ma consuma volentieri anche pesci e stelle marine. Le alghe però non fanno per lui!

I bambini si immergono nelle storie e nei disegni legati al mito, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e multidisciplinare.

## Sezioni della scheda

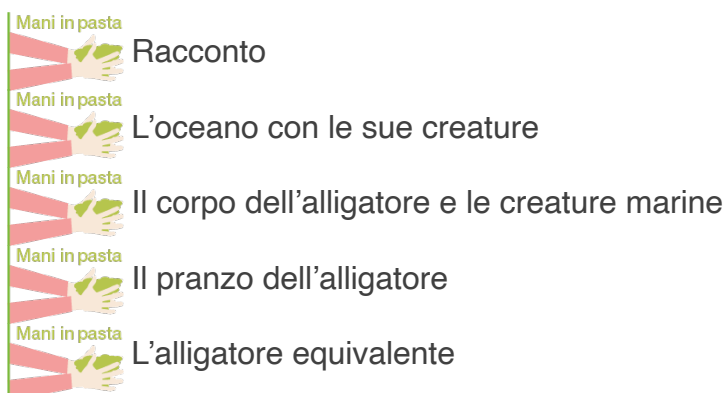
- Laboratorio
- Approfondimento
- Mani in pasta - Materiali da stampare



## Occorrente da preparare in classe

- Pennarelli o matite colorate (arancione, celeste, rosso e verde)
- Tessere in cartoncino di dimensione 4x4 cm ciascuna
- Sacchetto in tessuto o simile
- Colla, forbici

## Materiali da stampare



## Svolgimento

Il laboratorio inizia con un momento narrativo, l'insegnante racconta ai bambini il mito di kapewë pukeni (il ponte degli alligatori) e chiede loro di commentarlo.

**Quali sono i personaggi? Quali creature marine mangia l'alligatore?**



C'è un grande continente, l'Asia, che sta di fronte ad un altro grande continente, l'America. Asia e America sono separati da un mare ricco di pesci: l'Oceano Pacifico.

Si racconta, che tanti anni fa, gli uomini che abitavano lungo le coste dell'Asia e dell'America volessero incontrarsi per conoscersi e scoprire com'era diverso l'ambiente in cui vivevano, ma non sapevano come fare per attraversare il mare.

Pensa e cerca, pensa e cerca... trovarono un punto dove il tratto di mare era più stretto.

Lì vicino vivevano anche alcune famiglie di alligatori grandi e piccoli. Uno di questi era molto molto grande e molto molto lungo e si offrì di aiutare gli uomini. Propose loro di trasportarli sul dorso, ma chiese in cambio come cibo gli animali dell'oceano... e siccome era un animale molto molto grande aveva bisogno di tanto tanto cibo (...) Che cosa brutta! Il grande alligatore, sentendosi tradito, non solo si rifiutò di mangiare ma per punire gli uomini che avevano tradito la sua fiducia si immerse nel profondo dell'oceano lasciando così separati uomini e continenti.

Prima di avviare l'attività l'insegnante stampa:

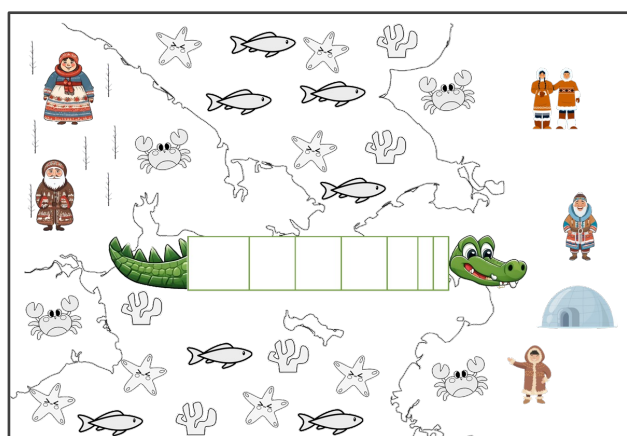
- le immagini delle creature marine da incollare sulle dieci tessere in cartoncino (4 pesci, 3 stelle marine, 2 alghe e 1 granchio) su carta semplice o adesiva;
- una copia per bambino di *L'oceano con le sue creature*, in formato A4;
- una copia per bambino de *Il pranzo dell'alligatore*, in formato A4;
- una decina di creature per bambino (su cartoncino colorato o carta semplice da colorare);
- un corpo dell'alligatore per bambino, in formato A4.

In seguito i bambini vengono divisi in piccoli gruppi e a ciascuno si consegna un sacchetto contenente le dieci tessere in cartoncino delle creature marine.

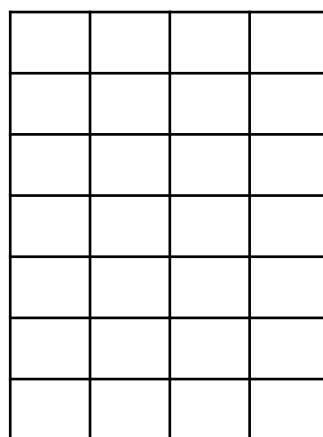


A ogni bambino viene consegnata una copia di «L'oceano con le sue creature», da colorare, con la sagoma dell'alligatore, da completare, ed «Il pranzo dell'alligatore» su cui costruire il pittogramma finale.

### L'oceano con le sue creature

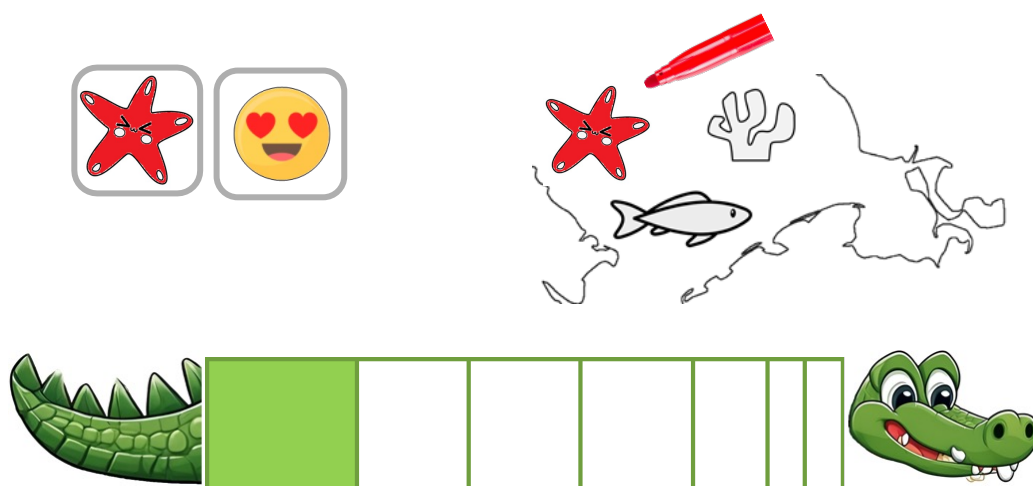


### Il pranzo dell'alligatore



***Le regole del gioco***

All'interno del piccolo gruppo, a turno ogni bambino estrae una tessera, colora la corrispondente immagine nell'oceano, rimette la tessera nel sacchetto e poi incolla tante parti del corpo secondo le regole del gioco negli spazi della sagoma dell'alligatore.



Se pesca una stella marina o un pesce, il bambino deve incollare una sola parte del corpo, se invece pesca un granchio ne deve incollare due. Se è un'alga non incolla niente.

Se manca solamente una parte del corpo e viene pescato un granchio, che vale due, il bambino, per mancanza di spazio, non può incollarlo e non deve colorare nemmeno il granchio nell'oceano, ma rimettere la tessera nel sacchetto e pescare nuovamente.

Completato il corpo, conta le creature colorate nell'oceano e completa il proprio pittogramma osservando e verbalizzando qual è il cibo preferito dal proprio alligatore; in questo modo, i bambini apprendono il concetto di moda statistica.

PESCO UNA TESSERA DAL SACCHETTO







COLORO



INCOLLO UNA PARTE DEL CORPO

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|





COLORO



INCOLLO UNA PARTE DEL CORPO

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|





COLORO



NON INCOLLO NIENTE

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|





COLORO



INCOLLO DUE PARTI DEL CORPO

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|

ATTENZIONE!!!

SE MANCA SOLO UNA PARTE





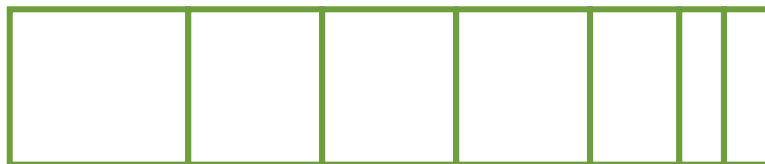
LO METTO NEL SACCHETTO  
E PESCO DI NUOVO

**Biennio della scuola primaria**

Al termine del laboratorio, l'insegnante può proporre agli alunni una scheda di approfondimento che riformula, in termini matematici, le regole del gioco.

L'attività consente ai bambini di tradurre semplici problemi, espressi in forma verbale, in concetti matematici e di ricercarne le soluzioni per interpretarne correttamente i risultati.

Gli alunni hanno a disposizione sia problemi con procedimento e soluzione univoci, sia quesiti che potrebbero ammettere più risposte, sviluppando così capacità di ragionamento e flessibilità cognitiva.

**CONTA LE PARTI DEL CORPO DELL'ALLIGATORE****QUANTE SONO?****CERCHIA LA RISPOSTA CORRETTA**

L'ALLIGATORE HA MANGIATO TRE GRANCHIETTI

QUANTO È CRESCIUTO?



**È CRESCIUTO DI**

3 PARTI

4 PARTI

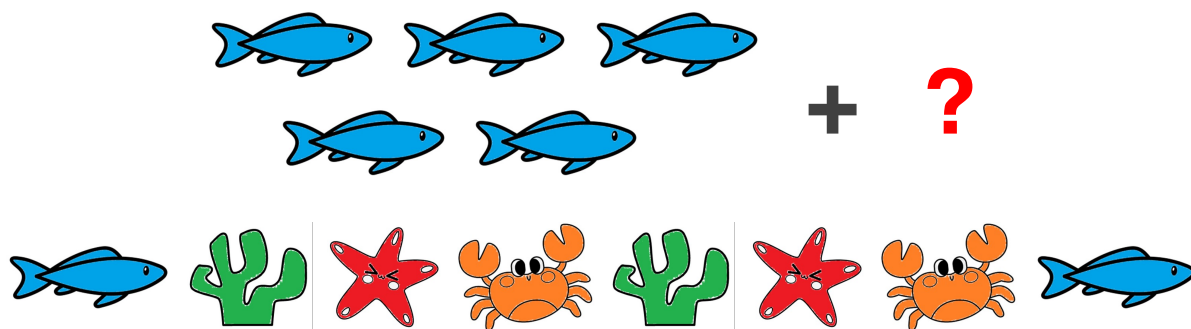
6 PARTI

Nella dinamica del gioco, le diverse parti del corpo dell'alligatore si trasformano in creature marine, ciascuna dotata di caratteristiche specifiche da tenere in considerazione per portare a termine le consegne.

Seguendo le regole proposte, i bambini applicano semplici equivalenze che costituiscono un'introduzione ai concetti di misura tradizionali e alla comprensione di come una stessa quantità possa essere espressa mediante unità di misura differenti, comprese quelle non convenzionali.

Questo approccio favorisce lo sviluppo del pensiero critico, potenzia le abilità di problem solving e contribuisce a costruire una comprensione più strutturata e consapevole del mondo che li circonda.

**Quali creature marine può mangiare per completare le parti del corpo?**



Classificare, ordinare, raggruppare e contare sono le prime attività statistiche che anche i più piccoli possono imparare con facilità.

Per rappresentare graficamente i dati, si è scelto uno strumento semplice e coinvolgente: il pittogramma. La pittografia, infatti, è una delle prime forme di scrittura inventate dall'uomo, costituita da disegni o simboli che raffigurano oggetti reali. Questo tipo di comunicazione visiva è semplice e ha il vantaggio di non essere legata a una specifica lingua.

Va però ricordato che non tutti i pittogrammi hanno valore statistico. Ad esempio, i segnali stradali o le icone digitali servono per comunicare informazioni di altro tipo.

In statistica, i pittogrammi (noti anche come pictogrammi o diagrammi simbolici) sono costituiti da simboli che richiamano l'oggetto del fenomeno studiato, ripetuti tante volte quante sono le frequenze rilevate (si parla in questo caso di diagrammi a figure ripetute).

A partire da questi grafici, è possibile individuare un indicatore di posizione molto usato anche nel linguaggio quotidiano: la moda, ovvero la modalità che si presenta con maggiore frequenza.

## Biennio della scuola primaria

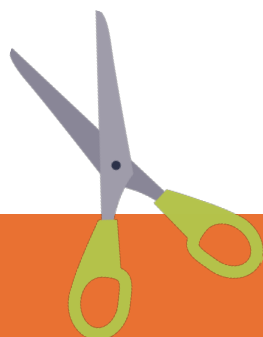
Nel biennio della scuola primaria, il laboratorio proposto si concentra sull'educazione logica, intesa come ambito di riflessione volto a favorire e stimolare lo sviluppo cognitivo del bambino. Attraverso l'impiego di semplici legende, si intende inoltre incoraggiare l'alunno alla lettura e all'interpretazione di simboli che rappresentano gli oggetti utilizzati nell'attività.

La scheda L'alligatore equivalente è intesa come strumento ludico-didattico per avvicinare gli alunni, in modo coinvolgente, al concetto di equivalenza.

L'apprendimento delle equivalenze riveste un ruolo centrale nella scuola primaria, in quanto consente ai bambini di comprendere i diversi sistemi di misura e le modalità di conversione tra di essi. Sebbene il concetto di equivalenza sia di natura astratta, esso trova numerose applicazioni nella quotidianità, come ad esempio nella preparazione di ricette, dove vengono utilizzate unità di misura informali (una tazza, due cucchiaini, ecc.). Acquisire familiarità con le equivalenze permette agli alunni di sviluppare un linguaggio matematico più preciso e di comunicare in modo efficace le proprie osservazioni.

Le competenze maturate in questo ambito costituiscono una base solida per affrontare in modo consapevole contenuti matematici di maggiore complessità negli anni scolastici successivi.

# Mani in pasta



La storia che stiamo per raccontare narra di come nacque la separazione tra persone e luoghi diversi.

C'è un grande continente, l'Asia, che sta di fronte ad un altro grande continente, l'America.

Asia e America sono separati da un grande mare ricco di pesci, l'Oceano Pacifico.



Si racconta che tanti anni fa, gli uomini che abitavano lungo le coste dell'Asia e dell'America volessero incontrarsi per conoscersi e scoprire com'era diverso l'ambiente in cui vivevano, ma non sapevano come fare per attraversare il mare.

Pensa e cerca, pensa e cerca... Trovarono un punto dove il tratto di mare era più stretto.

Lì vicino, vivevano anche alcune famiglie di alligatori grandi e piccoli. Uno di questi era molto, molto grande e molto, molto lungo e si offrì di aiutare gli uomini.

Propose loro di trasportarli sul dorso ma chiese in cambio come cibo gli animali dell'oceano... E siccome era un animale molto, molto grande aveva bisogno di tanto, tanto cibo.

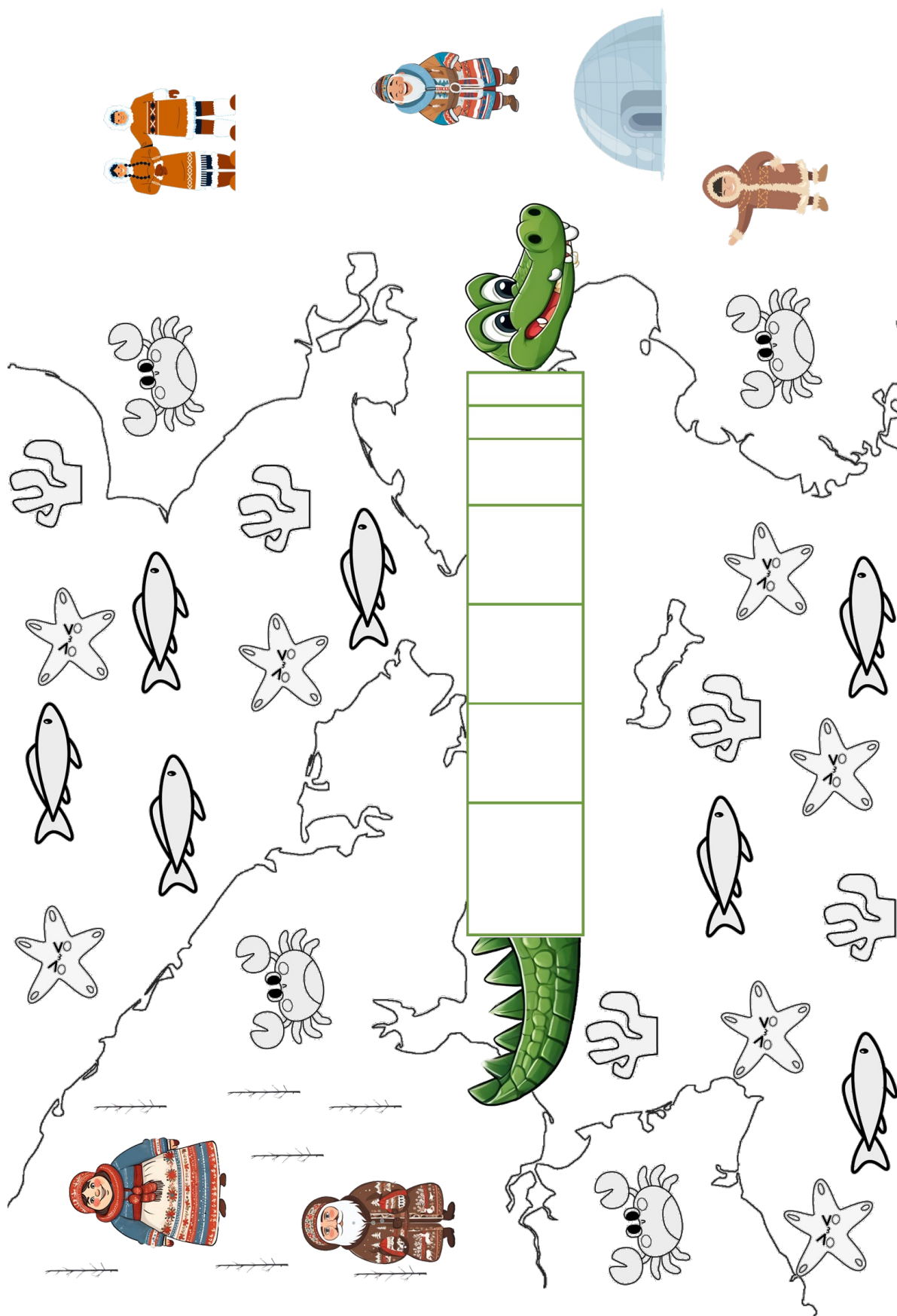


Purtroppo, attraversamento dopo attraversamento, i pesci, i granchi, di cui l'alligatore andava ghiotto, cominciarono a scarseggiare.

Gli uomini allora decisero di ingannare il grande alligatore: catturarono un piccolo alligatore e lo offrirono come cibo al grande alligatore.

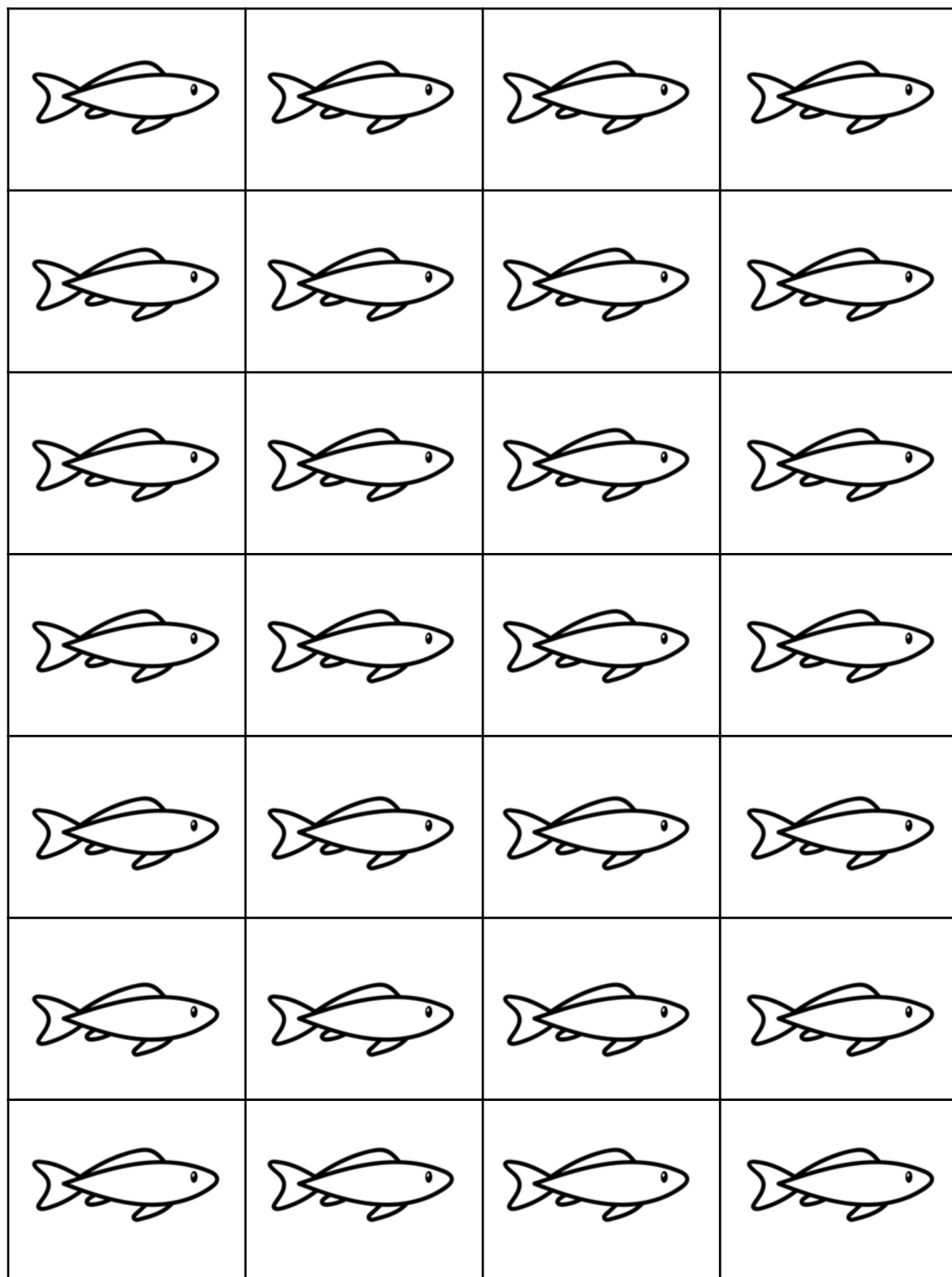
Che cosa brutta! Il grande alligatore, sentendosi tradito, non solo si rifiutò di mangiare ma per punire gli uomini che avevano tradito la sua fiducia si immerse nel profondo dell'oceano lasciando così separati uomini e continenti.

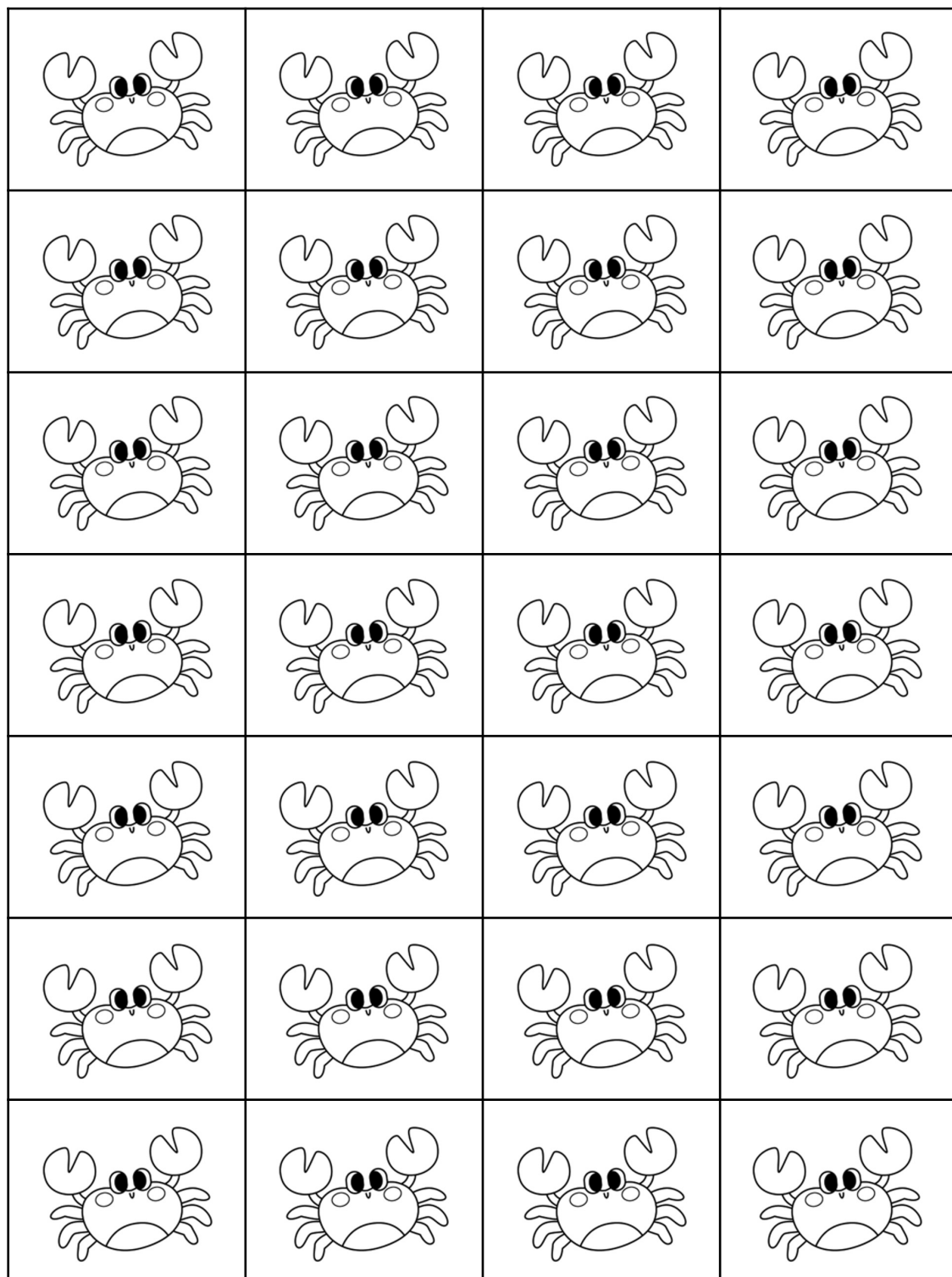


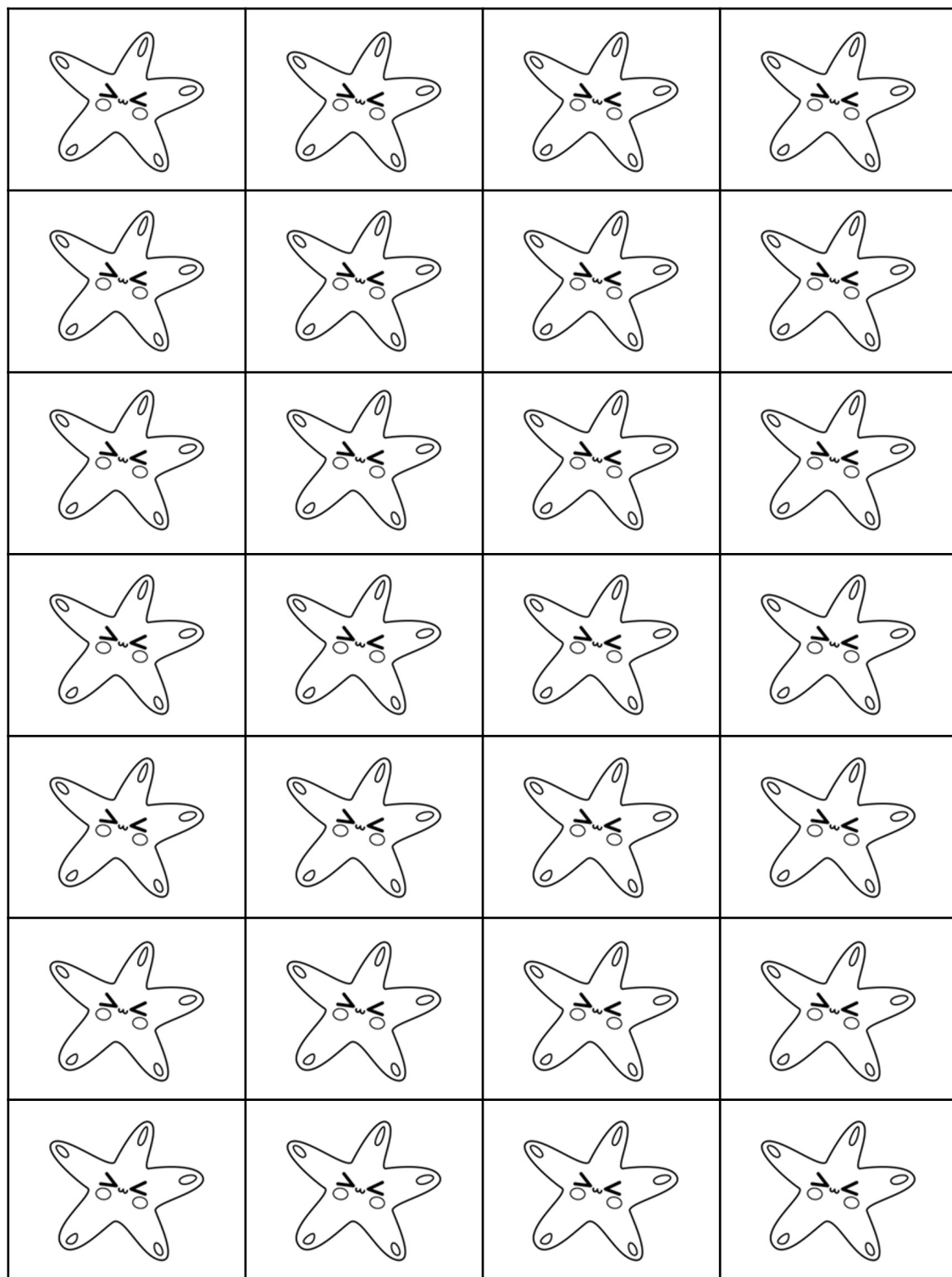


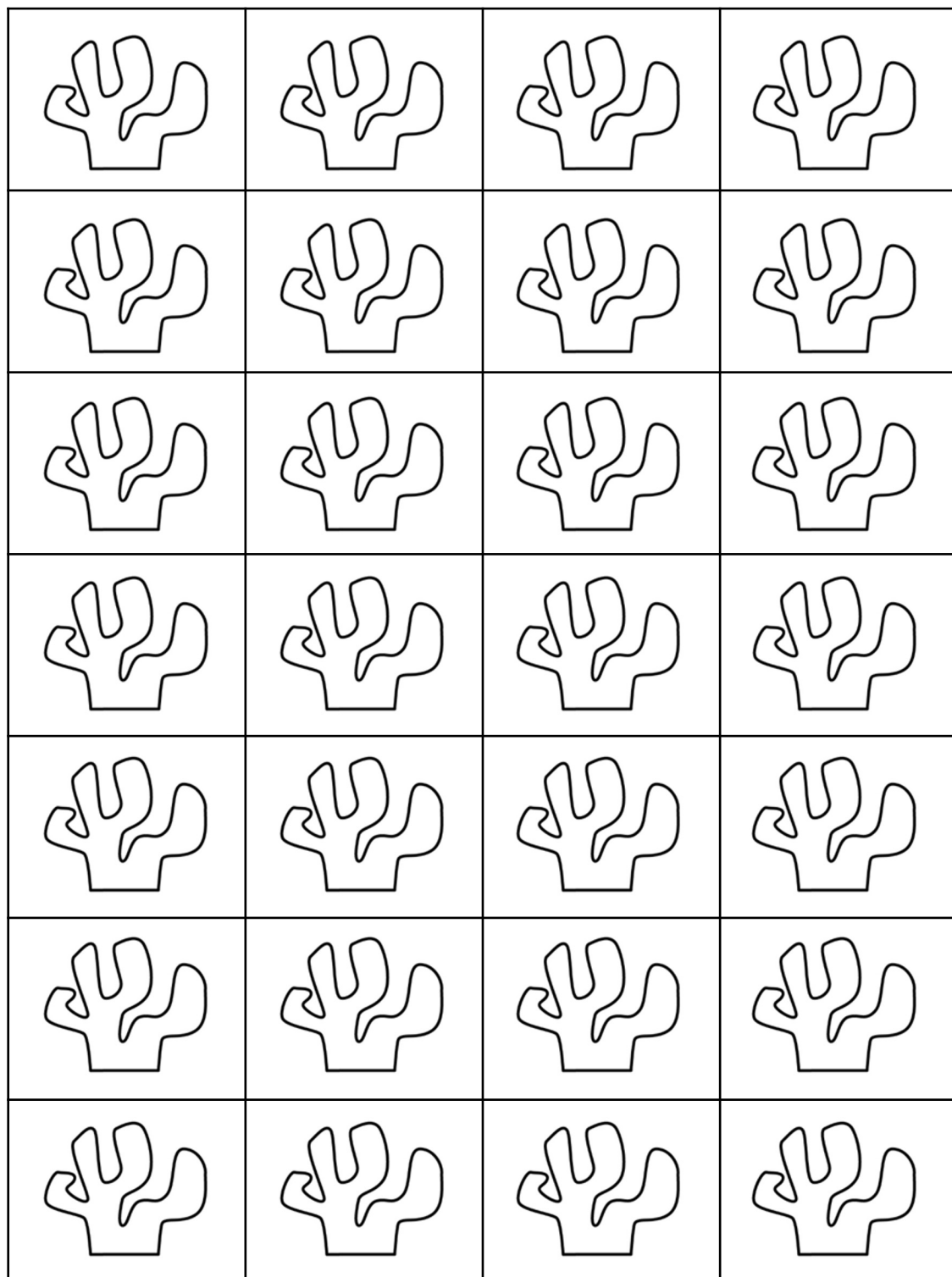


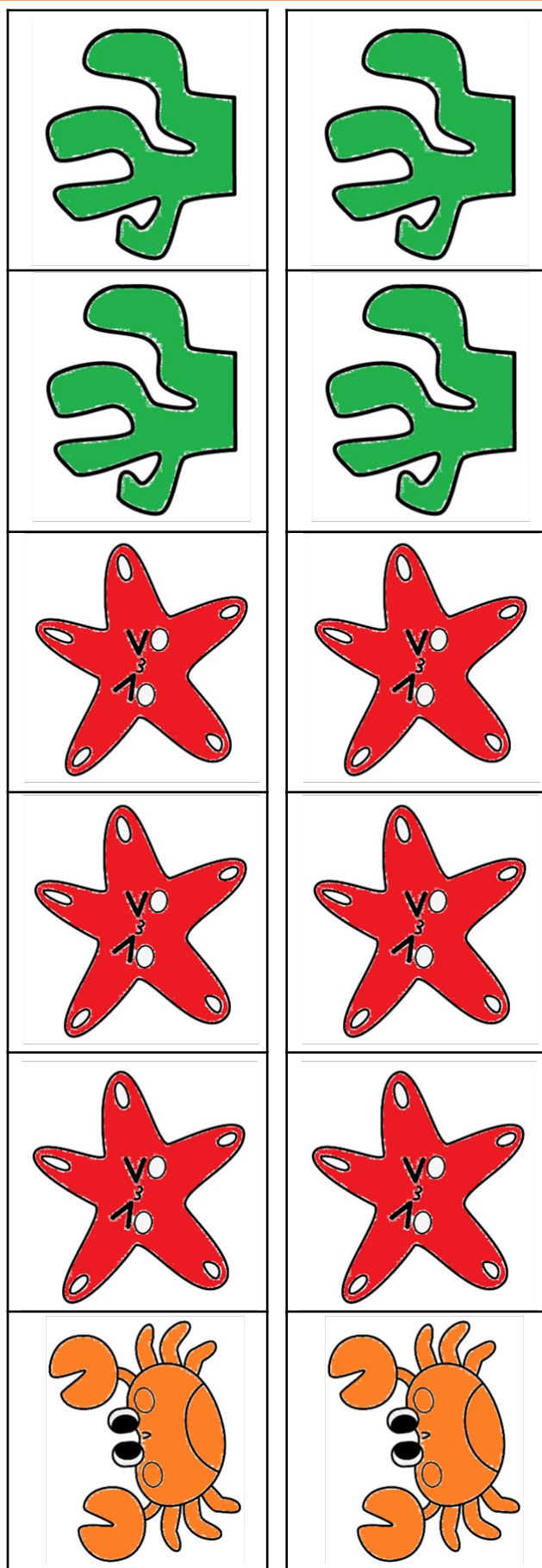
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |



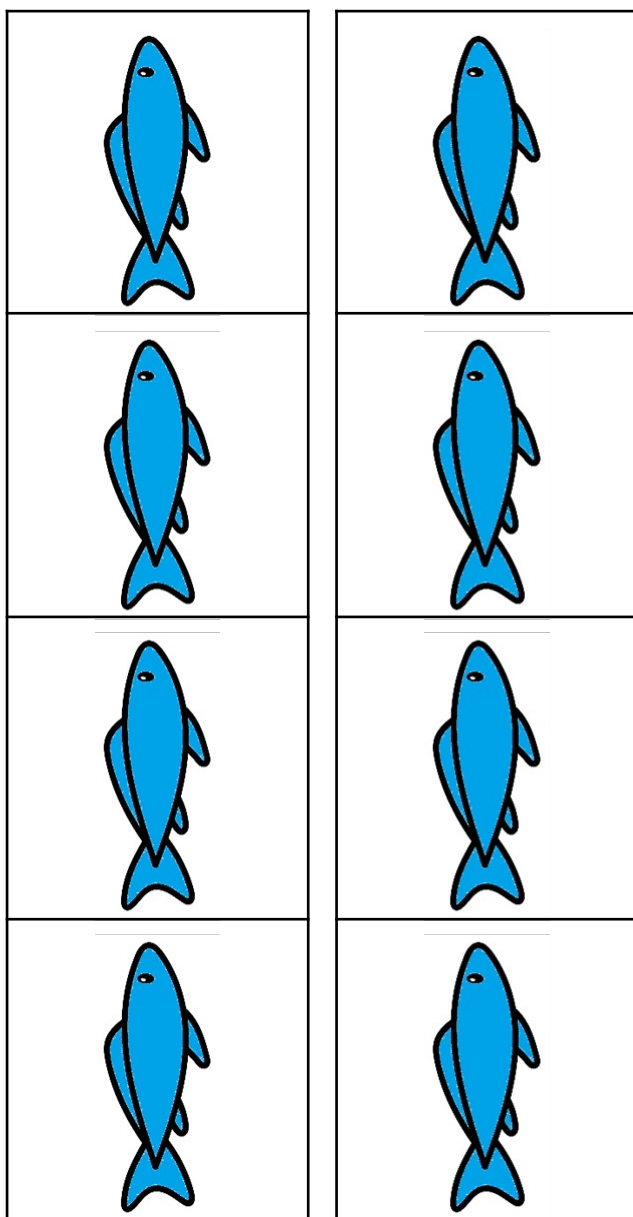


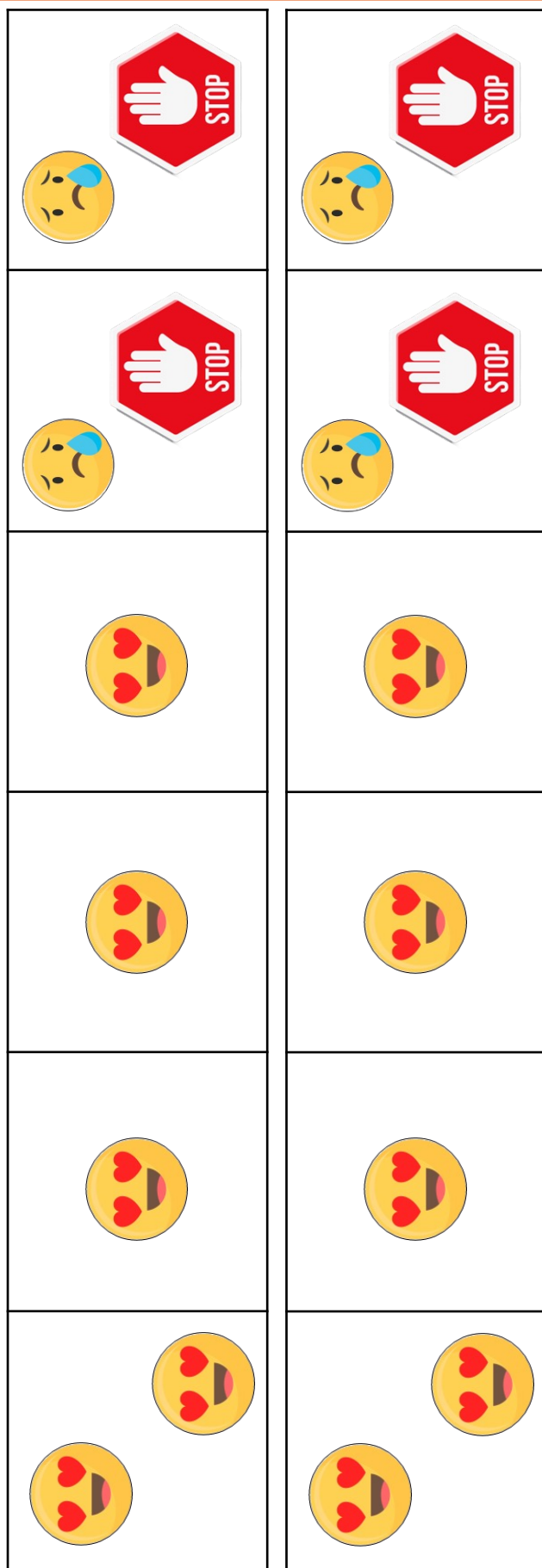




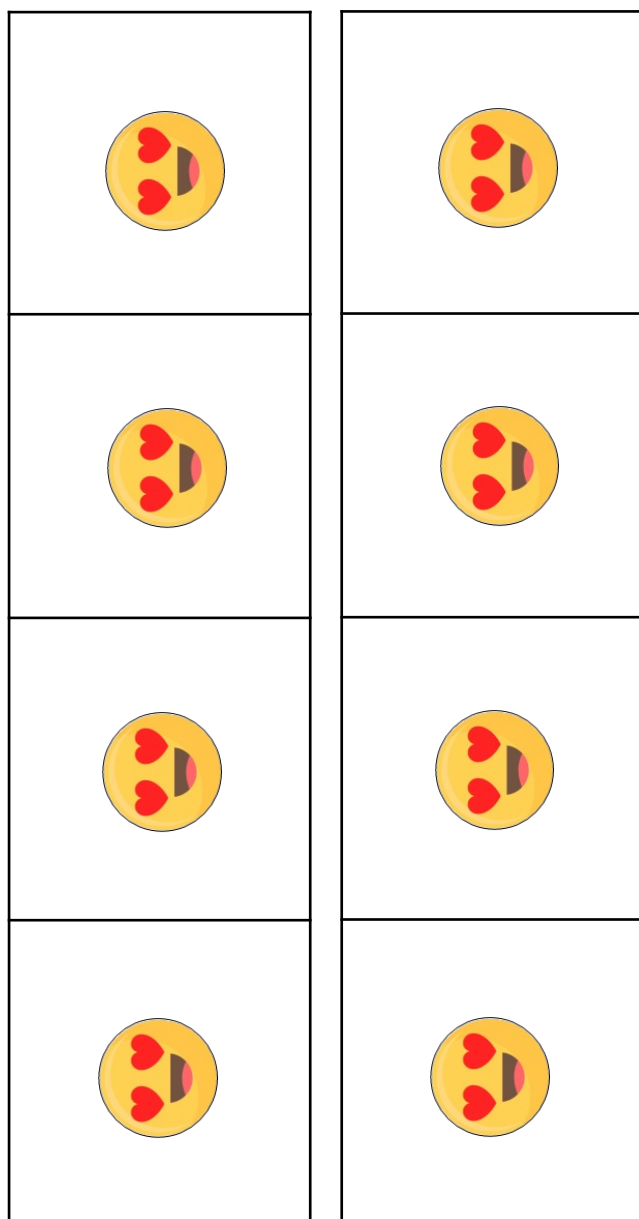


Tessere del gioco (fronte)  
da ritagliare

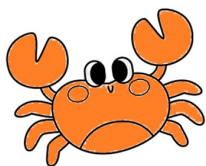




Tessere del gioco (retro)  
da ritagliare



|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



CONTA LE PARTI DEL CORPO DELL'ALLIGATORE

QUANTE SONO?

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|

|  |
|--|
|  |
|--|

CERCHIA LA RISPOSTA CORRETTA

L'ALLIGATORE HA MANGIATO TRE GRANCHIETTI



QUANTO È CRESCIUTO?

È CRESCIUTO DI

3 PARTI

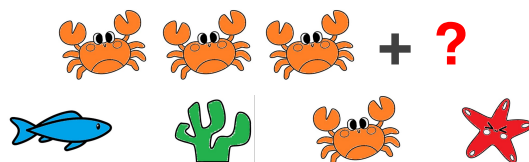
4 PARTI

6 PARTI

CERCHIA UNA RISPOSTA POSSIBILE

L'ALLIGATORE HA MANGIATO TRE GRANCHIETTI

QUALE CREATURA MARINA PUO' MANGIARE PER COMPLETARE LE PARTI DEL CORPO?



È L'UNICA POSSIBILE?

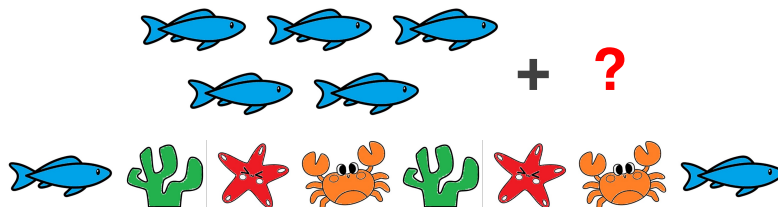
SÌ NO

QUALE ALTRE CREATURA MARINA PUÒ MANGIARE? \_\_\_\_\_

CERCHIA UNA RISPOSTA POSSIBILE

L'ALLIGATORE HA MANGIATO CINQUE PESCI

QUALI CREATURE MARINE PUO' MANGIARE PER COMPLETARE LE PARTI DEL CORPO?



CE NE SONO ALTRE?

SÌ NO

SE SÌ QUALI? \_\_\_\_\_