



## INTELLIGENZA LOGICO- MATEMATICA E DIGITALE *(LABORATORIO DEI GRANDI)*

### INTRODUZIONE

Questo tipo di intelligenza può essere definito come la nostra capacità di ragionamento formale per risolvere problemi relativi ai numeri e alle relazioni che possono essere stabilite tra loro, così come pensare seguendo le regole della logica.

L'intelligenza Logico-matematica si manifesta nella capacità di “pensare con i numeri e riflettere sulle loro relazioni”. In particolare, si esprime nell'abilità di calcolo e quantificazione, nell'abilità di riconoscere schemi e lavorare con simboli astratti stabilendo rapporti e formulando regole. Coloro che hanno particolarmente sviluppata questa intelligenza analizzano i problemi in modo logico, quasi scientifico, si avvicinano alle soluzioni usando il ragionamento deduttivo.

Grazie al pensiero logico colgono facilmente il senso complessivo delle connessioni, le relazioni causa-effetto tra informazioni ed eventi, si chiedono il perché delle cose, ragionano in modo scientifico sui fatti.

Sono in grado di generalizzare le regole apprese e questo consente loro di poterle utilizzare in diversi contesti.

La persona dotata di intelligenza logica predilige adottare un approccio alla conoscenza fatta di domande e esperimenti e ne esamina risultati con il tentativo di decifrare i problemi e, per questa via, comprendere la realtà.

Analizzare il problema suddividendolo in parti, perdersi nei dettagli, valutare ciascun elemento e operare confronti tra elementi diversi richiede tempo, riflessione, informazioni.

---

## PRESENTAZIONE

Personaggio guida del percorso sarà lo Scoiattolo Matemì, grande esperto di problem solving e di numeri. Matemì sarà presentato come personaggio furbetto che ci sottopone attività e problemi sotto forma di prove da superare e giochi da affrontare.

---

## CAMPI DI ESPERIENZA

Nel laboratorio dello Scoiattolo Matemì verranno toccati tutti i campi d'esperienza:

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- I discorsi e le parole
- Immagini, suoni, colori
- La conoscenza del mondo

---

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

### **Il sé e l'altro**

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;

### **Il corpo e il movimento**

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

### Immagini, suoni e colori

- Inventare storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale e per codificare suoni percepiti e riprodurli

### I discorsi e le parole

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

### La conoscenza del mondo

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata;
- Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo;
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi;
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità;
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc..

---

## ATTIVITÀ

- Scopri come ho fatto
- Indovinelli
- Gioco delle ipotesi
- Memory (classico, matematico e tattile)
- Domino matematico
- Tris con tappi
- Sudoku “animali in gioco”
- La maga dei numeri
- Coppie di animali (confrontando l’immagine e confrontando le scritte)
- Bowling
- Trova le differenze
- Puzzle di vario tipo (classici e creati ad hoc)
- Gioco delle famiglie e trova l’intruso
- Scatola delle meraviglie (uguali, simili, diversi)
- Staffetta matematica

---

## TEMPI E SPAZI

I grandi verranno suddivisi in due sottogruppi: un gruppo frequenterà questo laboratorio il martedì pomeriggio ed uno il mercoledì pomeriggio (effettuando uno scambio con il laboratorio del Serpente Giringiò della maestra Alessandra)

Lo spazio che verrà utilizzato sarà la sezione Margherite.

---

## BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- *9 volte intelligenti* – R. Corallo – Erickson edizioni
- *Matematica senza numeri* – A. Bartolo e M. Caldera – Ed. La Meridiana
- *L’intelligenza numerica* – D. Lucangeli, S. Poli, A. Molin – Erickson edizioni
- Materiali e spunti reperiti in internet