



INTELLIGENZA LOGICO- MATEMATICA E DIGITALE

(LABORATORIO DEI PICCOLI)

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
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini

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



*Adriana
Cremaschini*

- 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
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni

La conoscenza del mondo

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità
- 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

- Numeri intorno a noi
- Numeri del nostro corpo
- Saltanumeri (gioco)
- Strega comanda numeri (sia come etichetta sia come quantità)
- Percorsi a due
- Cerca l'intruso
- Bowling
- Gioco del dado
- Serie, ritmi e schemi
- ...

TEMPI E SPAZI



Adriana
Cremaschini

I piccoli verranno suddivisi in due sottogruppi: un gruppo frequenterà questo laboratorio nella prima parte dell'anno, un altro invece da febbraio. I gruppi si andranno a invertire con il laboratorio visuospatiale "Camaleonte Pennellone" della maestra Ilaria

Lo spazio che verrà utilizzato sarà il salone.

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



Adriana
Cremaschini