

# Filastrocche + Scatole = Animali

**Titolo**

Filastrocche + Scatole = Animali

**Autori**

Sonia Martinelli, Pamela Martinetti, Odile Pedrolì e Sandra Ramelli

**Sede di lavoro**

Gruppo Matematicando e scuola dell'infanzia di Avegno e di Bissone

**Età**

3 – 6 anni

**Parole chiave**

Figure solide; filastrocche; progettazione; laboratorio

Si propone la realizzazione di un animale con scatole di cartone partendo dallo stimolo visivo fornito da un video: quattro personaggi burattini si raccontano in rima e cercano i loro animali.

## 1. Presentazione

Si propone la realizzazione di un animale con scatole di cartone partendo dallo stimolo visivo fornito da un video: quattro personaggi burattini si raccontano in rima e cercano i loro animali. I personaggi sono un pirata, una Pippi Calzelunghe, una strega e un mago che chiedono ai bambini, se desiderano avere un animale anche loro, di ascoltare e capire a quale animale si riferisce l'indovinello proposto.

Gli indovinelli sono delle filastrocche in rima che contengono indicazioni matematiche che serviranno ai bambini per pianificare e quantificare il materiale necessario per la costruzione dell'animale. Gli animali realizzati saranno poi fotografati e inviati ai personaggi che ringrazieranno tramite un secondo video.

## 2. Descrizione Fasi

Per questo percorso si consiglia di lavorare con gruppi piccoli ed eterogenei in forma laboratoriale, per esempio con 3 o 4 bambini per ogni animale da costruire. Questa scelta può permettere ai bambini di confrontarsi e di discutere sulle loro scelte operative.

A seconda delle competenze/esigenze/necessità si potrebbe anche pensare a un itinerario dedicato solo ai bambini del 2° obbligo (5-6 anni). Di seguito si riportano le varie fasi del percorso.

### FASE 1: *Visione ed ascolto del video e comprensione delle consegne*

Attraverso il video visionabile al link <https://vimeo.com/552858997/91979af852> si motivano i bambini all'ascolto e alla comprensione del messaggio che spinge gli allievi a progettare e a costruire degli animali con solidi (scatole) di forme e dimensioni

diverse. In *Allegato 1* è riportato il testo scritto con le richieste dei personaggi del video che può essere utile ai docenti per favorire la comprensione. Eventualmente si può realizzare con i bambini un cartellone della memoria con le richieste scritte.

### FASE 2: *Ascolto dell'indovinello-filastrocca e scoperta dell'animale*

Il video è un invito a costruire nuovi animali, proprio come hanno fatto i protagonisti. L'insegnante legge dunque l'indovinello-filastrocca giunto in classe nel messaggio lasciato da uno o più di uno dei quattro personaggi (figura 1) e chiede ai bambini di decodificare gli aspetti caratteristici dell'animale proposto, con particolare attenzione agli aspetti numerici. Nell'*Allegato 2* si propongono alcuni indovinelli-filastrocche, ma il docente può inventarne altri dello stesso genere in base alle capacità dei propri allievi.



Figura 1. Messaggio con filastrocca.

### FASE 3: *Rappresentazione grafica degli elementi necessari alla costruzione dell'animale*

I bambini sono chiamati a fare una lista di ciò che ritengono necessario per la costruzione dell'animale. Le strategie adottate dagli allievi possono essere tante: possono, ad esempio, effettuare una rappresentazione grafico-pittorica degli elementi

che costituiscono l'animale (Figura 2) o scrivere in diversi modi le quantità necessarie per realizzare ogni parte dell'animale (Figura 3).



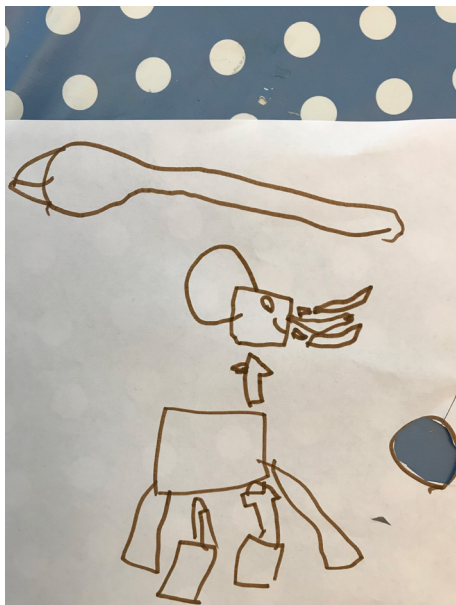


Figura 2. Rappresentazione grafico-pittorica degli elementi necessari per costruire l'elefante.

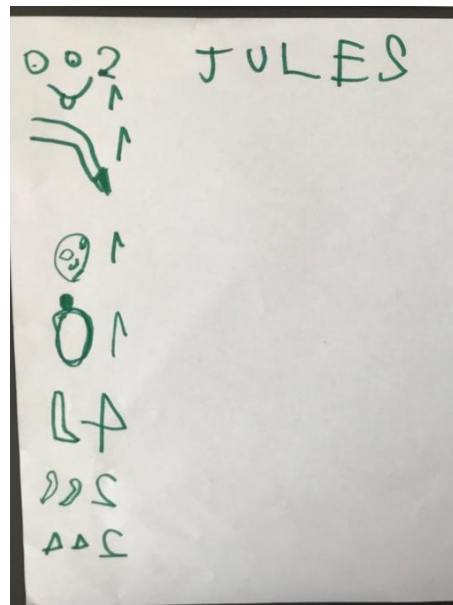


Figura 3. Lista del materiale necessario per costruire la mucca.

#### FASE 4: Scelta del materiale necessario per realizzare l'animale

I bambini scelgono il materiale necessario alla costruzione (Figura 4), tenendo presente gli elementi identificati e quantificati nella fase precedente. Qualora si accorgano della mancanza di alcuni

elementi importanti per la realizzazione dell'animale, possono annotarli nella lista e reperire il materiale necessario.



Figura 4. Conteggio e scelta del materiale necessario osservando dimensione e caratteristica dei solidi.

#### FASE 5: Identificazione dei solidi utilizzati

Durante la costruzione verrà chiesto ai bambini di specificare quali solidi hanno utilizzato e quali altri materiali, incentivandone la descrizione spontanea. In questo modo il docente avrà l'occasione

di far riflettere i bambini sui vari tipi di solidi utilizzati e sulle loro caratteristiche.

### FASE 6: Decorazione dell'animale a piacimento con diversi materiali

Una volta costruito l'animale i bambini possono decorarlo, colorarlo, abbellirlo utilizzando tecniche e materiali di vario tipo (Figura 5).

In questo modo l'animale viene personalizzato in base ai gusti del singolo bambino.



Figura 5. Decorazione del gallo.

### FASE 7: Condividiamo!

Alla fine del lavoro i bambini preparano una piccola mostra con tutti i loro personaggi, in modo da mettere in comune le realizza-

zioni e spiegare ai compagni ciò che si è prodotto e come è stato realizzato (Figura 6).



Figura 6. Mostra con gli animali realizzati e presentati ai compagni.

### FASE 8: Inviemo le realizzazioni ai personaggi del video

Il docente fotografa ciascun animale creato dai bambini e lo invia al pirata, al mago, a Pippi Calzelunghe e alla strega<sup>1</sup> (Figura 7).



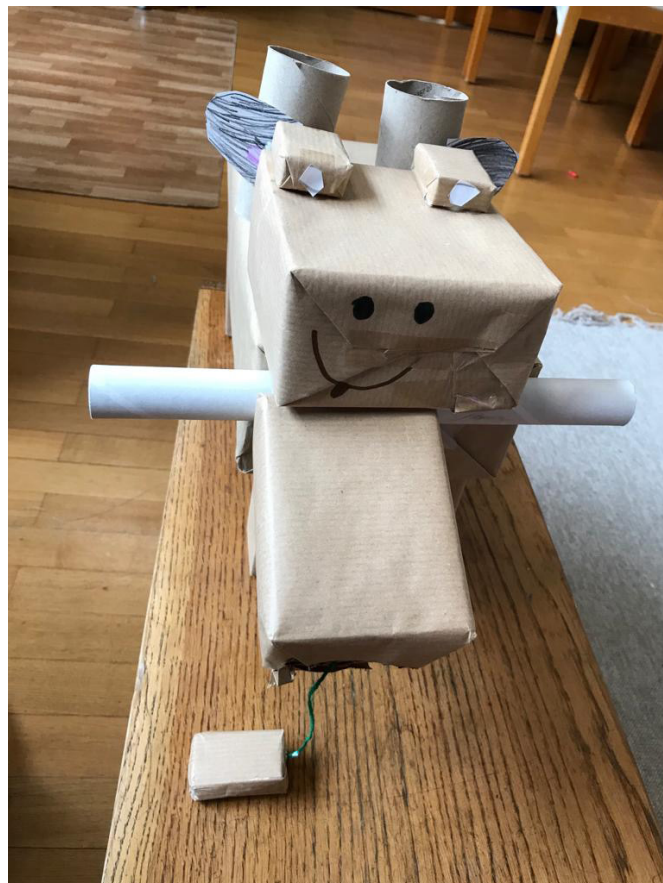


Figura 7. Fotografie dell'elefante e della mucca.

### FASE 9: Lo zoo degli animali

È consigliato costruire un recinto o creare un angolo zoo per l'esposizione degli animali (Figura 8). I bambini avranno dunque la possibilità di giocare con i materiali prodotti, interagire e mostrare il lavoro ai genitori e ad altri bambini. È possibile, inoltre, ricercare

un'immagine su internet dell'animale rappresentato da mettere a confronto con quello realizzato e preparare eventualmente un biglietto con il nome dell'opera e dell'autore (Figura 9).



Figura 8. L'angolo zoo diventa possibilità di gioco e di interazione fra i bambini.



Figura 9. Ricerca su internet dell'animale costruito e scritta espositiva.

1. È necessario scattare una foto per ogni animale su sfondo neutro (preferibilmente verde), caricare le foto sul padlet alla pagina <https://supsi.padlet.org/dfaddm/zoo>. In alternativa è possibile inviare le foto all'indirizzo [dfa.ddm@supsi.ch](mailto:dfa.ddm@supsi.ch). Il nostro team si occuperà di raccogliere il materiale inviato e di pubblicarlo. In questo modo ci aiuterete a costruire uno zoo virtuale!

### FASE 10: Complimenti da parte dei personaggi

Il percorso si conclude con la visione di un secondo video (<https://vimeo.com/552934365/e7306cf6ab>) dove i personaggi ringraziano e si complimentano con i bambini. Nell'Allegato 3 si trova il testo del messaggio.

#### Materiali

**Attrezzature:** ✓ scatole di differenti dimensioni foderate con carta da pacco o dipinte con pittura bianca, ✓ rotoli vari, ✓ cartoncini colorati, ✓ pannolenci, ✓ pulisci pipe, ✓ bottoni, ✓ tappi, ✓ nastri,

✓ rafia, ✓ lana, ✓ piume ecc.

Consigliamo l'uso della colla calda (docente) per aiutare i bambini nell'assemblaggio.

**Supporti digitali:** ✓ video 1 (nel quale si chiede aiuto ai bambini), ✓ video 2 (nel quale i personaggi ringraziano).

**Materiali cartacei:** ✓ testo del messaggio iniziale (Allegato 1), ✓ filastrocche (Allegato 2), ✓ testo del messaggio di ringraziamento (Allegato 3).

---

### 3. Spazi necessari

Sono consigliati spazi di lavoro ampi, dato l'ingombro dei materiali richiesti e un angolo adibito all'allestimento dello zoo finale.



### **Filastrocche + Scatole = Animali**

Dipartimento formazione e apprendimento,

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).

Autori: Sonia Martinelli, Pamela Martinetti, Odile Pedrolì e Sandra Ramelli

Una pubblicazione del progetto *Communicating Mathematics Education*

Finanziato dal Fondo nazionale svizzero per la ricerca scientifica.

Responsabile del progetto: Silvia Sbaragli,

Centro competenze didattiche della matematica (DdM).

I testi hanno subito una revisione redazionale curata

dal Centro competenze didattiche della matematica (DdM).

Progetto grafico: Jessica Gallarate

Impaginazione: Luca Belfiore

Servizio Risorse didattiche, eventi e comunicazione (REC)

Dipartimento formazione e apprendimento - SUPSI



### **Filastrocche + Scatole = Animali**

è distribuito con Licenza Creative Commons

Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale