

<b>Maths in English! Counting, matching and ordering.</b>
<b>FASE OPERATORIA</b>
<b>DESCRIZIONE DEL PERCORSO</b>

In questo percorso CLIL si mette in pratica la possibilità di “fare matematica in inglese” perseguendo obiettivi relativi ai “numeri” che i bambini hanno già imparato a esprimere in inglese, seppure in forma semplice. Ai bambini vengono proposte attività divertenti e motivanti che li aiutano a rinforzare e fissare in un altro codice linguistico numeri e calcoli. Si motivano i bambini alle attività che si intendono proporre, spiegando loro che è arrivato il momento di dimostrare ciò che sanno fare in Matematica utilizzando la lingua inglese.

Le insegnanti si esprimeranno in modo chiaro, parlando lentamente e favorendo sempre la comprensione dei messaggi con l’impiego dei gesti, si dirà: *“It’s time to test your mathematical skills and check your own progress in English! Are you ready? Maths in English!”*.

Infine, si motiveranno i bambini alle attività dicendo: *“You can have fun with Maths! You can play with numbers doing the following activities”*.

Si avvieranno le seguenti *warmer activities* che consentono di riattivare il lessico relativo ai numeri.

### **Card Game**

Per rendere i bambini più disinvolti a operare con i numeri in inglese, si faranno giocare a carte. Si mostreranno sulla LIM le carte da gioco dello stesso seme dall’asso al nove.

L’insegnante dirà: *“This is a pack of cards without the picture cards”*, indicando le carte si ripeterà insieme ai bambini il numero corrispondente. Si faranno ripetere più volte i numeri corrispondenti mischiando l’ordine delle carte in modo che il numero sia casuale.

In seguito, si distribuiscono tre carte a ciascun alunno, mettendo il mazzo rivolto all’ingiù e chiedendo ai bambini a turno di prendere una carta alla volta, mostrarla alla classe dicendone il numero e di disporla sul banco in modo da ottenere una serie di numeri consecutivi da 1 a 9 (dello stesso seme).

Il primo che ci riesce vince la gara, mostra tutti i numeri e li dice in ordine progressivo.

### **Bingo**

Per riattivare il lessico relativo ai numeri fino a 9, si propongono gare di lettura dei numeri utilizzando il gioco della tombola adattato al nostro scopo. Si utilizza il cartellone per proporre una gara di lettura dei numeri a eliminazione. Si fanno alzare in piedi i bambini, si indicano in ordine casuale i numeri sul cartellone e si invitano i bambini a turno a leggerli. Chi sbaglia viene eliminato e siede, mentre chi indovina resta in piedi e prosegue a gareggiare. Il gioco continua fino all’ultimo bambino che resta in gara e che viene dichiarato vincitore.

L’insegnante dirà: *“Stand up. Look at the Bingo table. Say the numbers I show you. If the number is wrong you are out and you sit down. The winner is the last player who is in”*.

Si propone un’altra gara facendo estrarre i numeri ai bambini a turno dal sacchetto in cui sono contenuti. Vince chi ha il numero più alto. L’insegnante dirà: *“In turn, take out a number from the Bingo bag and say it. The winner is the player who has got the highest number”*.

### **Match Game**

Continuiamo con il rinforzo dei numeri riprendendo a contare. L'insegnante dirà: *"Let's count from one to ten"*. Si scrivono i numeri in cifre alla lavagna e si invitano i bambini a leggerli. Per esercitare la discriminazione dei numeri si propone un gioco di abbinamento numero in cifra e numero in parola impiegando *digit cards* che si fanno realizzare ai bambini con cartoncini bianchi della dimensione di carte da gioco.

Si chiede alla classe di suddividersi in due gruppi e si affida a ciascuno l'incarico di realizzare le *digit cards*. Usando un pennarello nero, i bambini appartenenti al primo gruppo scrivono sui cartoncini i numeri in cifre, mentre quelli appartenenti al secondo gruppo scrivono gli stessi numeri in parola.

Si forniscono le consegne ai due gruppi dicendo: *"To make the digit cards, use a black felt tip. Group one! You make cards numbered in figures from 1 to 10.*

*Group two! You make cards numbered in words from one to ten"*.

Una volta realizzate le *digit cards*, si compongono due mazzi, uno di numeri in cifra e uno di numeri in parola; poi si distribuiscono ai bambini e si chiede loro di gareggiare per formare coppie di numeri cifra-parola.

### **Addition and Substraction Games**

Si fornisce la terminologia (+ *plus/and*, - *minus*, = *make/equals*) e si precisa che in inglese le operazioni si esprimono con la parola *sums*.

L'insegnante dirà: *"Three plus four equals seven. Eighty minus three equals five"*.

Si coinvolgono i bambini in gare individuali concernenti il risultato di addizioni e sottrazioni, dicendo per esempio: *"What's ... plus ...?"*. Il primo che risponde acquisisce un punto.

Si continua giocando a squadre. Si chiede ai bambini di formare due squadre nominando un leader per ciascuna che, a turno, pone la domanda alla squadra avversaria. L'insegnante dirà: *"Make two teams. Name a leader for each team. The leaders in turns ask the questions. If the answer is right*

*the leader gives one point to his team.*

<b>Maths in English! Counting, matching and ordering.</b>
<b>COMPITO PER ALUNNI/E</b>
Svolgere in coppia le attività con l'applicativo per computer: "Ladybird spots"

L'applicativo: "Ladybird spots" è interamente in lingua inglese ed è facile ed intuitivo anche per i bambini di classe prima. L'eventuale difficoltà linguistica può essere ovviata con la mediazione dell'insegnante che illustra le consegne. L'applicativo è disponibile free per computer al seguente link:

<http://goo.gl/2EkyTY>

Le attività di questo gioco saranno svolte sia in forma plenaria nella fase operatoria, per presentare e mostrare l'utilizzo dell'applicativo, e in coppia come compito di realtà.

Nelle pagine che seguono viene proposta una breve panoramica delle attività che si possono realizzare con l'applicativo disponibile sul computer.

Topmarks

Topmarks Search Whiteboard Resources Learning Games Parents' Resources Topmarks Blog

Share this page: [Share](#) [Print](#) [Share](#) [Tweet](#)

# Ladybird Spots

## Counting, Matching and Ordering

Click me!

Counting Matching Ordering

Choose the game you want to play by selecting one of the buttons above

Topmarks

Sono presenti le tre tipologie di attività:

- **COUNTING** → conteggio;
- **MATCHING** → abbinamento numero/quantità; - **ORDERING** → ordinamento.



In alto a destra è riportato il simbolo per allargare lo spazio di gioco adattandolo alla grandezza dello schermo.

Il simbolo è presente in tutte le pagine dell'applicativo e può essere utile in quanto permette di focalizzarsi solo sul gioco evitando ogni forma di pubblicità **COUNTING**

---

# Ladybird Spots

Counting, Matching and Ordering



Counting Matching Ordering

How Many? Counting Out

1 to 5 1 to 5 Numbers

1 to 10 1 to 10 Numbers

1 to 5 Words

1 to 10 Words

Topmarks

L'attività di **COUNTING** (conteggio) propone una duplice scelta:

- **HOW MANY?** → il conteggio dei puntini (dots) sul dorso della coccinella;
- **COUNTING OUT** → il posizionamento dei puntini sul dorso della coccinella

Nell'attività **HOW MANY?** è possibile scegliere tra due livelli di difficoltà: "numeri da 1 a 5" (**1 to 5**) e "numeri da 1 a 10" (**1 to 10**).

Nell'attività **COUNTING OUT** si può scegliere di avere l'indicazione con i numeri (nella variante "**1 to 5 Numbers**" o "**1 to 10 Numbers**") o con le parole (scegliendo tra "**1 to 5 Words**" o "**1 to 10 Words**").

## COUNTING - HOW MANY

Menu

How many spots does the ladybird have?



1

2

3

4

5

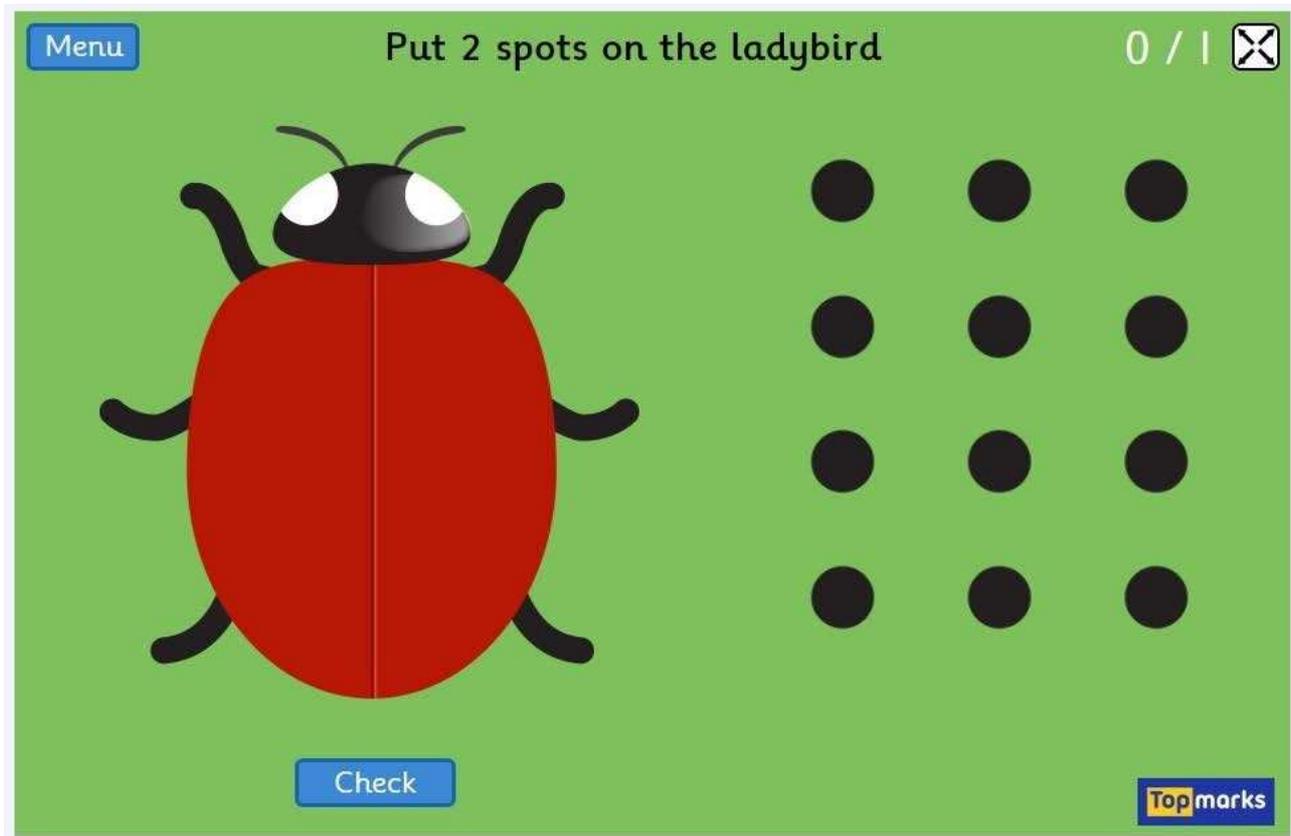
The image shows a digital interface for a counting exercise. At the top left is a blue button labeled 'Menu'. The main title is 'How many spots does the ladybird have?'. In the center is a red ladybird with six black spots on its back. To the right of the ladybird are five blue buttons with the numbers 1, 2, 3, 4, and 5, arranged vertically.

Il bambino deve contare i puntini (dots) sul dorso della coccinella e cliccare il rispettivo numero tra quelli proposti a lato.

Esercizio semplice in cui il bambino può anche attivare l'abilità di *subitizing* per le quantità minori di puntini.

Il pulsante MENU (in alto a sinistra) consente di tornare alla pagina iniziale per la scelta delle attività.

## COUNTING OUT (Numbers)



The interface features a green background. On the left is a red ladybird with black legs and antennae. To its right is a 4x3 grid of 12 black circular spots. At the top center, the text reads "Put 2 spots on the ladybird". In the top left corner is a blue "Menu" button. In the top right corner is a score display "0 / 1" and a close button (an 'X' in a square). At the bottom center is a blue "Check" button. In the bottom right corner is a "Topmarks" logo.

Il bambino deve leggere la frase posta in alto (con una spiegazione preliminare è sufficiente che riconosca il numero scritto in cifre) e deve spostare sul dorso della coccinella (attraverso "trascinamento") tanti punti quanti indicati dalla frase.

Una simile attività rinforza il concetto di corrispondenza biunivoca tra quantità di elementi e numero in versione visivo-arabica.

Il tasto CHECK consente di controllare il proprio lavoro e di avere un feedback immediato su quanto svolto.

## COUNTING OUT (Words)

Menu

Put five spots on the ladybird

Check

Topmarks

Questa attività è molto simile alla precedente, con la differenza che nella frase iniziale non viene espresso il numero in cifre, ma in parola. È sicuramente più difficile per i bambini di lingua non inglese. Potrebbe essere proposta nel momento in cui i bambini sanno già leggere qualcosa e conoscono i nomi dei primi numeri in lingua inglese.

## MATCHING

---

# Ladybird Spots

## Counting, Matching and Ordering



Click me!

Counting Matching Ordering

Match the ladybirds to the leaves

1 to 5  
6 to 10  
1 to 10

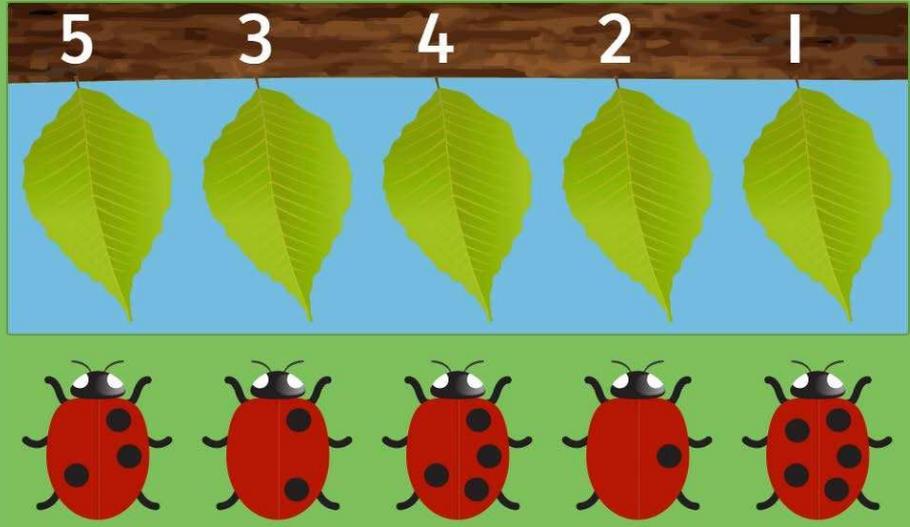
Topmarks

L'attività di

### **MATCHING**

(abbinamento) chiede di mettere in relazione le coccinelle con le rispettive foglie, in base alla quantità di puntini sui loro dorsi e al numero scritto sopra le foglie.

Menu Match the ladybirds to the leaves



5 3 4 2 1

Nell'attività è possibile scegliere tre diversi livelli di difficoltà, in base ai numeri e alle quantità numeriche che vengono proposti ("1 to 5" - "6 to 10" - "1 to 10").

ORDERING

# Ladybird Spots

## Counting, Matching and Ordering



Counting Matching Ordering

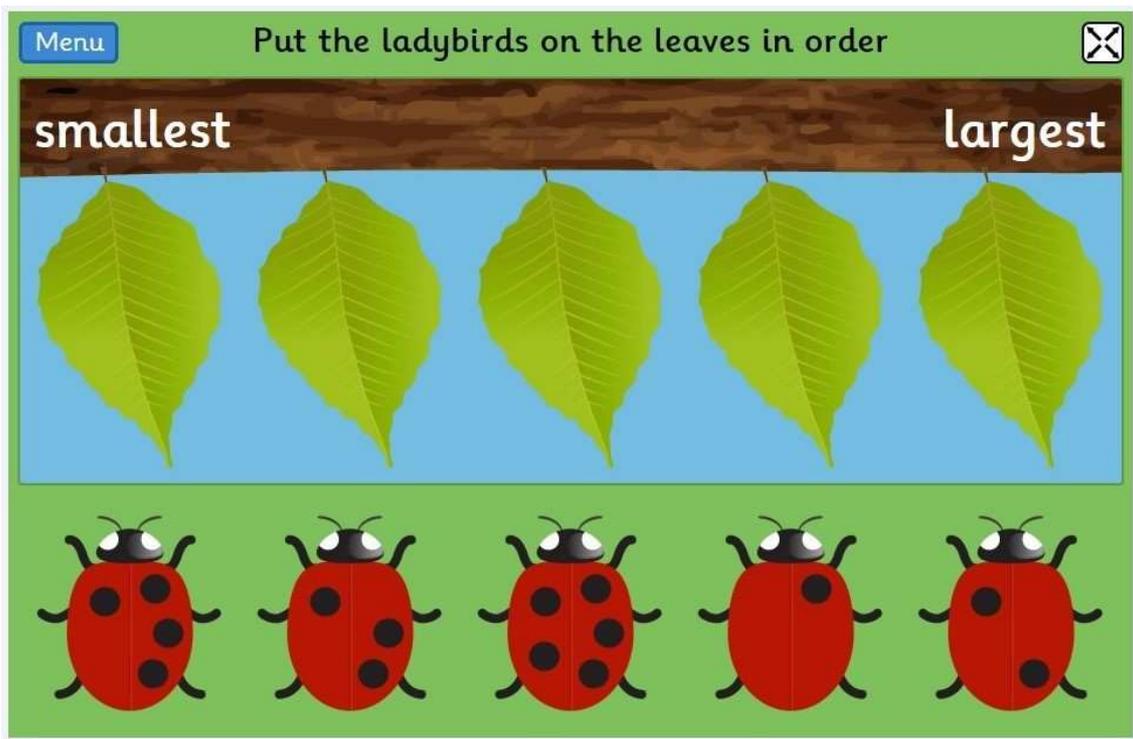
Put the ladybirds in order

Smallest to Largest	Largest to Smallest
1 to 5	1 to 5
6 to 10	6 to 10
1 to 10	1 to 10

Topmarks

L'attività di **ORDERING** (ordinamento) richiede che si dispongano sulle foglie una serie di coccinelle in ordine crescente (**Smallest to Largest**) o decrescente (**Largest to Smallest**) in base alla quantità di puntini posti sui dorsi.

Una simile attività non è di semplice ed immediata comprensione per tutti: pertanto, si consiglia di proporla solo nel momento in cui la classe ha già iniziato a lavorare sul "mettere in ordine" (è sempre possibile pensare di sfruttare questo gioco come punto di partenza per introdurre la spiegazione del "metter in ordine" crescente o decrescente, secondo una modalità tipica degli EAS e della Flipped Lesson).



Sopra una schermata di esempio di **ORDERING** del tipo "**Smallest to Largest**" ("*Metti in ordine crescente*") con quantità da 1 a 5 puntini.

Sotto un esempio di **ORDERING** del tipo "**Largest to Smallest**" ("*Metti in ordine decrescente*") con quantità da 1 a 5 puntini.