



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

I.C. Italo Calvino
Via Frigia, 4 - 20126 Milano
tel. 02.88448717 fax 02.88448722
e-mail miic81900c@istruzione.it
e-mail PEC miic81900c@pec.istruzione.it
sito: www.icsitalocalvino.gov.it
c.f. 80127890152

PROGETTO PON – COMPETENZE DI BASE “Giocando s’impara”

Moduli 3 e 4 - MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA - DAL PRODUTTORE AL CONSUMATORE

(30 ore per n. 20 alunni, da svolgersi in orario mattutino durante il periodo di chiusura della scuola, un modulo nell'a.s. 2017-18 e l'altro, identico, nell'a.s. 2018-19)

- **Modulo 3: data inizio 27.08.2018 – data fine 07.09.2018**
- **Modulo 4: data inizio 24.06.2019 – data fine 06.07.2019**

Attraverso questo modulo si vogliono trattare due argomenti cruciali per consolidare le competenze di base in matematica: le operazioni aritmetiche e le unità di misura.

Con la simulazione di un'attività di compravendita a KM 0, svolta cioè nell'orto scolastico, si vuole rendere la materia più giocosa ed accattivante per i bambini della scuola primaria.

Molto spesso gli alunni confondono il guadagno con il ricavo. E' preferibile quindi sottoporre questa attività in forma concreta e ludica. Pertanto il giardino della scuola si trasforma in un mercato dove i bambini diventano i protagonisti: grossisti, fruttivendoli e clienti. Attraverso la drammatizzazione si realizzeranno scenette con situazioni problematiche da sottoporre ai diversi gruppi i quali a loro volta sono chiamati a risolverle.

Anche per le unità di misura le attività ludiche si prestano bene per creare esperienze concrete sulla misura di lunghezza, capacità, peso e tempo. In special modo le unità di misura del peso e della capacità, particolarmente difficili per i bambini, potranno essere sperimentate dal vero mediante la preparazione delle confezioni e dei contenitori dei prodotti dell'orto da vendere ai finti consumatori.

OBIETTIVI FORMATIVI

- elaborare insieme ai compagni di gruppo una strategia per affrontare il problema;
- collaborare con i propri compagni in modo attivo

- cogliere e rappresentare la successione temporale degli eventi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni
- Rilevare e trascrivere dati utili e domande
- Confrontare e mettere in reazione le misure
- Conoscere i sistemi di misurazione convenzionale
- Essere in grado di leggere le ore e i minuti sull'orologio
- Risolvere semplici problemi di calcolo con le misure
- Costruire confezioni adeguate a contenere diverse quantità di prodotti
- Raccontare in modo coerente le esperienze fatte in contesti diversi, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni

CONTENUTI

- Il problema matematico e le strategie per risolverlo
- Le misure di valore
- Cosa significa "misurare"
- Il sistema metrico decimale
- Le misure di peso, di capacità, di lunghezza e larghezza; le misure di tempo.

PRINCIPALI METODOLOGIE

Gli alunni sono coinvolti in attività di tipo laboratoriale e ludico-creativo in ambienti formali e informali, rendendosi protagonisti della costruzione del proprio apprendimento. In considerazione del fatto che i destinatari del progetto sono alunni che hanno bisogno di consolidare le competenze di base si ritiene importante e utile utilizzare la metodologia del learning by doing.

La relazione tra pari, inoltre, è un canale privilegiato per gli apprendimenti e per favorirlo si utilizzano metodologie quali il peer to peer e il peer teaching.

Per privilegiare l'outdoor training alcune attività si svolgono nell'orto didattico della scuola; l'esperienza insegna che è un ambiente fortemente motivante per gli alunni.

Associamo al classico brainstorming l'uso dei tablet e della lim con il programma 'padlet' per rendere l'attività altamente motivante.

Inoltre vengono create situazioni di problem- solving che motivano e coinvolgono globalmente e attivamente tutti gli alunni.

Con la drammatizzazione e la simulazione si sperimenta il role playing, grazie al quale l'alunno apprende immedesimandosi in una situazione concreta che deve affrontare in gruppo; la videoripresa induce ad un maggiore autocontrollo poiché lo scopo è quello di rendere fruibile il materiale audiovisivo ad un altro gruppo, chiamato a risolvere il problema simulato.

RISULTATI ATTESI

Con questo modulo, attraverso processi laboratoriali di costruzione di significati, ci si aspetta:

- un miglioramento dell'atteggiamento verso la matematica non più vista come materia arida, "piena di formule" ed esercizi ripetitivi, ma disciplina creativa che, prima del rigore e dell'astrazione, richiede un approccio dinamico e laboratoriale;
- un miglioramento delle proprie competenze, cioè la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali.

VERIFICA

- Iniziale, per l'accertamento delle competenze possedute.
- In itinere; ci si avvale dell'osservazione (durante le attività e le discussioni collettive) relativamente a: gradimento e partecipazione alle attività proposte, impegno e capacità di cooperazione .
- Finale, per constatare l'efficacia degli interventi.

VALUTAZIONE

La valutazione terrà conto della partecipazione, del gradimento delle attività da parte degli alunni e dei risultati delle verifiche finali. Inoltre saranno valutati la scioltezza, la serietà con cui i bambini si predisporranno alla realizzazione dei prodotti multimediali, nonché le eventuali descrizioni riportate sui quaderni dove gli alunni, a seconda dell'età, saranno invitati ad appuntare giorno dopo giorno le attività proposte costruendo il loro "diario di bordo".

Milano, 23.04.2017

Il gruppo di Progetto

Il Dirigente scolastico
Dott.ssa Dorotea M. Russo
*Documento firmato digitalmente ai
sensi del C.A.D. e normativa connessa*