

MAMA PER TUTTI
TUTTI PER MAMA

ESPERIENZE CON MAMA IN UNA PRIMA E SECONDA ELEMENTARE INCLUSIVA,
ISTITUTO SCOLASTICO BIASCA
ANNO SCOLASTICO 21-22 E 22-23

ISTITUTO SCOLASTICO COMUNALE BIASCA

- Settembre 2004 classe a effettivo ridotto con inserimenti
- Settembre 2014 classe inclusiva e classe a effettivo ridotto
- Dal 2014 sempre presenti almeno una classe a effettivo ridotto e una classe inclusiva
- Settembre 2019 prima sezione inclusiva SI
- Settembre 2023 tre classi inclusive, una sezione SI inclusiva, una classe a effettivo ridotto

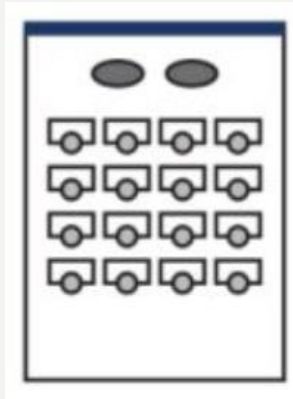


LA NOSTRA CLASSE

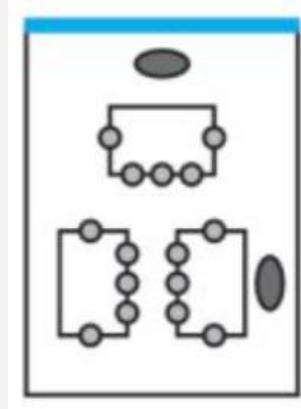
- Classe inclusiva:
 - 1^a SE 18 allievi (3 allievi con BES)
 - 2^a SE 19 allievi (4 allievi con BES)
- Dotazione: una DT al 100%, due docenti pedagogia specializzata
- Compresenza per più momenti
- Tre docenti risorsa per tutta la classe



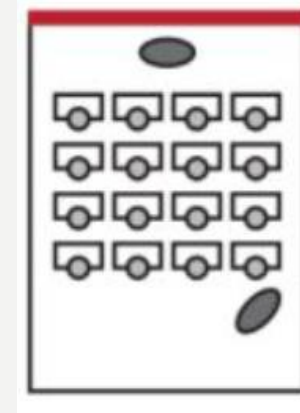
MODALITÀ DI LAVORO



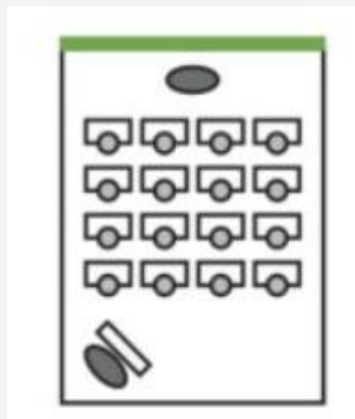
Insegnamento condiviso



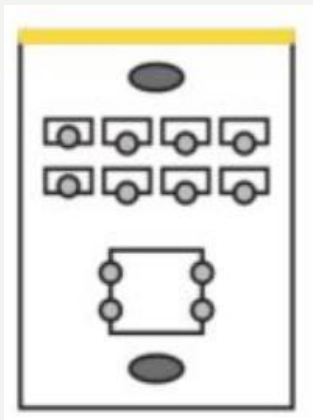
Insegnamento a postazioni



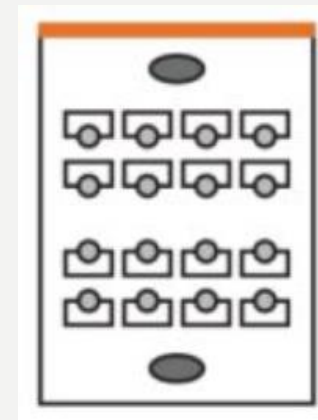
Uno insegna, l'altro assiste



Uno insegna, l'altro osserva



Insegnamento alternativo



Insegnamento in parallelo

PERCHÉ MAMA?

- Programmare dei percorsi da svolgere con l'intero gruppo classe
- Permettere a tutti allievi di partecipare attivamente
- Trovare una soluzione pratica per la differenziazione di tutte le attività

ITINERARI SCELTI

ANNO SCOLASTICO 21-22

- Caccia ai numeri e carta d'identità numerica
- Gioco della banca
- Mercatino

ANNO SCOLASTICO 22-23

- La valigia dei problemi
- Giochi

ANNO SCOLASTICO 21-22

CACCIA AI NUMERI

Materiale per il docente

PRATICHE DIDATTICHE

I - II elementare



A CACCIA DI NUMERI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Individuare i numeri che si trovano intorno a noi.
Scoprire a che cosa servono i numeri.



Funzioni del numero; scrittura del numero;
ordinamento.

È possibile realizzare diverse attività per dare valore e significato ai numeri che i bambini incontrano quotidianamente. A partire dal materiale raccolto durante la "caccia ai numeri", da immagini di numeri procurate dal docente o da disegni

effettuati dagli allievi è possibile creare delle attività e dei giochi che permettano ai bambini di familiarizzare con le diverse rappresentazioni dei numeri, di operare confronti e ordinamenti ed eventualmente gestire semplici calcoli.

PREPARARSI ALLA CACCIA AI NUMERI

La ricerca dei numeri è un momento di esplorazione della realtà che richiede una certa predisposizione del bambino. Per favorire questa immedesimazione si può proporre di costruire e di usare degli occhiali speciali o un piccolo binocolo con cui osservare la realtà. Questo strumento metaforico può essere realizzato utilizzando diverse tecniche pittoriche, personalizzato da ciascun alunno, e poi utilizzato per osservare la realtà con gli "occhiali del matematico".



Caccia ai numeri

La caccia ai numeri è un'attività di ricerca dei numeri nella realtà che circonda il bambino. Questa ricerca può essere proposta osservando diversi luoghi o determinati contesti, come all'interno

delle opere d'arte o nelle riviste. Una volta stabilito dove svolgere la caccia ai numeri, gli allievi dovranno aguzzare le loro doti di osservatori per scoprire i diversi aspetti dei numeri che li circondano, dai più evidenti a quelli nascosti.

Durante quest'attività è importante documentare le scoperte fatte: i bambini potrebbero prendere degli appunti, disegnare o scattare delle fotografie da riportare in classe. Per permettere agli allievi di capire, in seguito, che i numeri hanno funzioni diverse, sarà importante chiedere loro di documentare non solo il numero, ma anche il contesto in cui compare (ad esempio, casa con targhetta del numero civico, oppure automobile con targa). Il materiale raccolto verrà poi sfruttato per lo sviluppo di nuove attività e giochi.



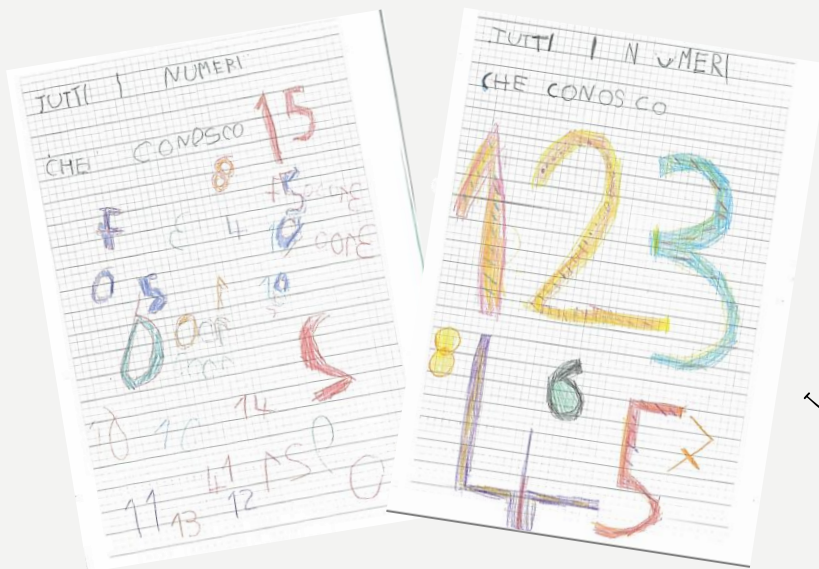
- Individuare i numeri che si trovano intorno a noi
- Scoprire a che cosa servono i numeri
- Scrivere e ordinare i numeri

CACCIA AI NUMERI - ATTIVITÀ PREPARATORIE

IL NUMERO DEL COMPLEANNO

I NUMERI PER RICONOSCERSI

I NUMERI PER RICONOSCERSI	
1	LEONARDO
2	KEIRA
3	SEBASTIANO
4	LETICIA
5	CLAUDIA
6	IMER
7	JACOPO
8	ENZO
9	ZENO
10	RICCARDO
11	RICO
12	ELIAS
13	TIMO
14	COLETTE
15	LIAM
16	LIÈN
17	SOPHIE
18	SOFIA
19	NATHAN



I NUMERI CHE CONOSCO

RACCOLTA CONCEZIONI:
A COSA SERVONO I NUMERI?

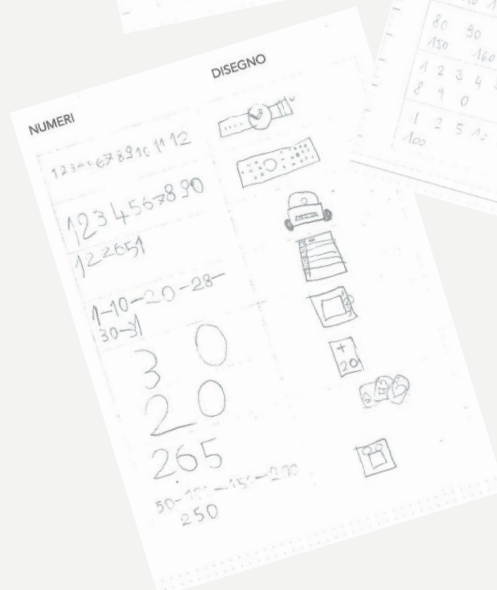
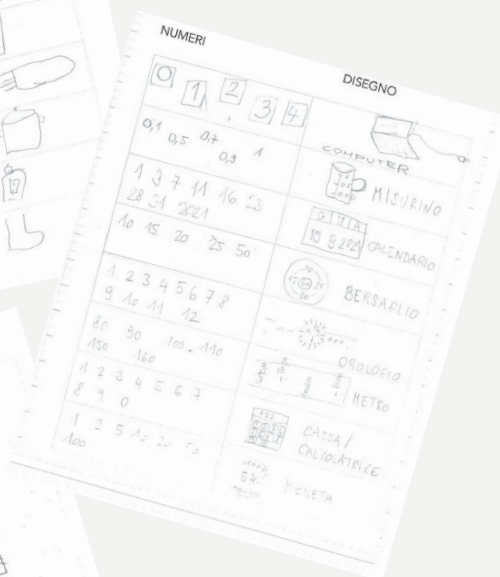
- PER CONTARE
- SUL METRO PER MISURARE.
- ...ANCHE I BAMBINI.
- PER FARE I CODICI.
- SERVONO PER PAGARE, A CONTARE I SOLDI E FARE I COMPITI.
- SERVONO SULLE DITA PER CONTARE.
- PER LEGGERE L'OROLOGIO.
- PER LEGGERE IL CARTELLO CON IL NUMERO DELLA VELOCITÀ CHE PUÒ ANDARE UNA MACCHINA.
- SULLA BILANCIA PER SAPERE QUANTO PESO.
- SERVONO PER RIUSCIRE A FARE I COMPITI.

CACCIA AI NUMERI - ATTIVITÀ PREPARATORIE

COSTRUZIONE APPARECCHIO
FOTOGRAFICO



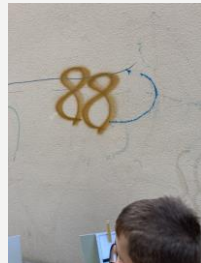
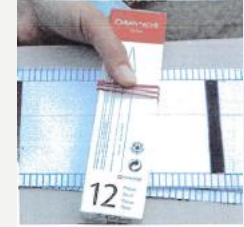
COMPITO A CASA: RICERCA DI
NUMERI



LEONARDO	10	PERCHÈ MI PIACE GIOCARE CON 10 CANI.
KEIRA	1000	PERCHÈ A ME PIACE ABBRACCIARE GLI ALBERI CHE SONO 1000.
SEBASTIANO	9	PERCHÈ LA MIA SORELLA HA 9 ANNI.
LETICIA	6	PERCHÈ VOGLIO AVERE 6 GATTI.
CLAUDIA	100	PERCHÈ VOGLIO VIVERE FINO A 100 ANNI E SONO VECCHIA E NON DEVO FARE NIENTE.
IMER	9	PERCHÈ VOGLIO AVERE 9 CANI A CASA.
JACOPO	100	PERCHÈ VOGLIO AVERE 100 MACCHINE.
ENZO	3	PERCHÈ SÌ.
RICCARDO	77	PERCHÈ VOGLIO AVERE 77 KIWI (UCCELLI) NELLA MIA CASA.
RICO	1000	PERCHÈ MI PIACE FARE 1000 ABBRACCI ALLA MIA MAMMA.
ELIAS	6	PERCHÈ MI PIACE ESSERE GRANDE.
TIMO	7	PERCHÈ IL MIO GIOCATORE DI CALCIO PREFERITO RONALDO HA IL NUMERO 7.
COLETTE	0	PERCHÈ NON DEVO FARE NIENTE.
LIAM	10	PERCHÈ VOGLIO DIVENTARE RAGAZZINO COME MIO FRATELLO.
LIÈN	1	PERCHÈ MI PIACE ESSERE PICCOLA.
SOPHIE	4	PERCHÈ È FACILE DA SCRIVERE.
SOFIA	2	PERCHÈ VOGLIO AVERE 2 SORELLE.
NATHAN	20	PERCHÈ VOGLIO AVERE 20 ANNI E ESSERE ALTO.
ZENO	1100	PERCHÈ SONO I VIZI CHE VOGLIO FARE ALLA MAMMA.

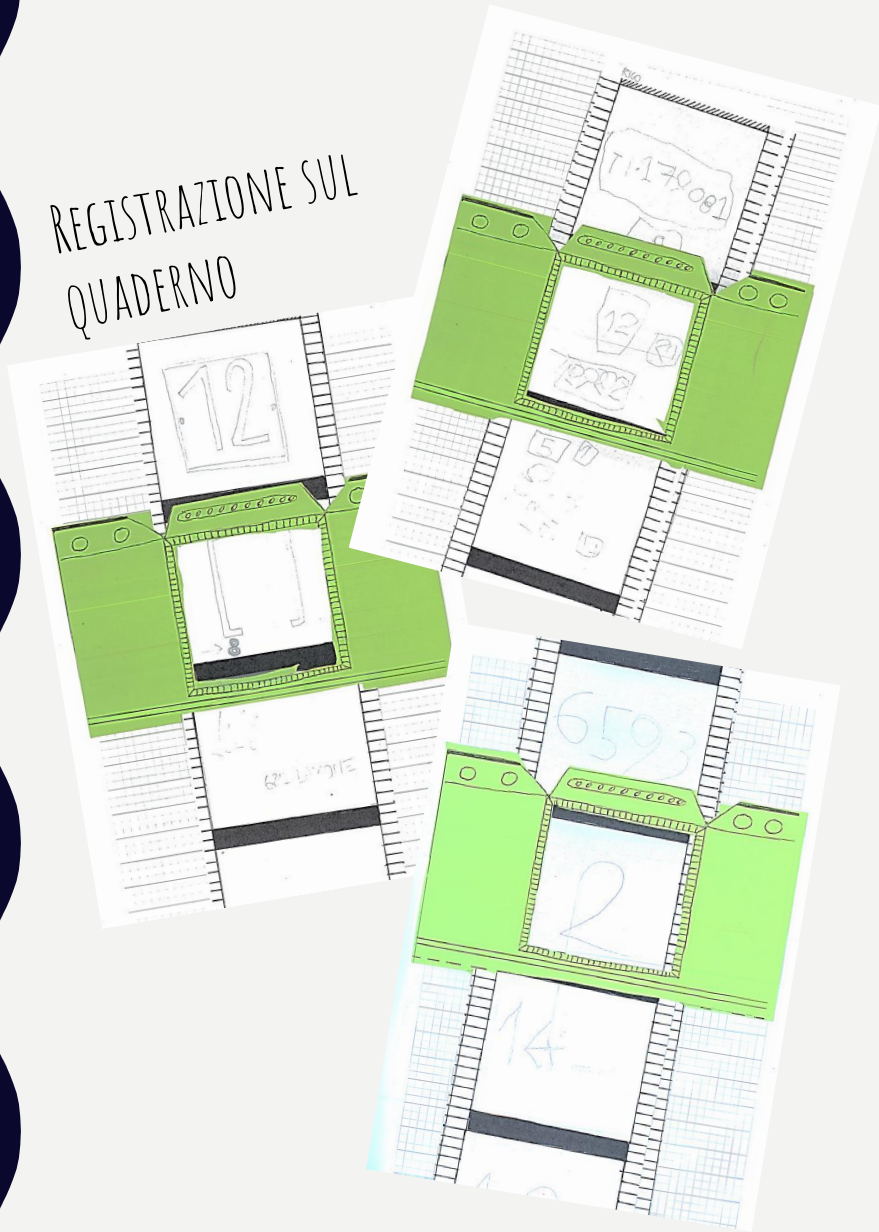
IL NUMERO PREFERITO

CACCIA AI NUMERI - A SPASSO PER BIASCA E NEL GIARDINO



CACCIA AI NUMERI – ATTIVITÀ SEGUENTI

REGISTRAZIONE SUL QUADERNO



PER CONTARE
SUL METRO PER MISURARE.
...ANCHE I BAMBINI.
PER FARE I CODICI.
SERVONO PER PAGARE, A CONTARE I SOLDI E FARE I COMPITI.
SERVONO SULLE DITA PER CONTARE.
PER LEGGERE L'OROLOGIO.
PER LEGGERE IL CARTELLO CON IL NUMERO DELLA VELOCITÀ CHE PUÒ ANDARE UNA MACCHINA.
SULLA BILANCIA PER SAPERE QUANTO PESO.
SERVONO PER RIUSCIRE A FARE I COMPITI.

TIPO PER DIRE QUANDO È STATA FATTA LA COSTRUZIONE DI UNA CASA.
IL PREZZO DI QUANDO SI DEVE COMPERARE QUALCOSA.
PER LEGGERE LE RICETTE.
PER SAPERE QUANTA BENZINA HO.
COSÌ IL POSTINO RICONOSCE LE CASE PER PORTARE LA POSTA.
SULLE MARCHE DELLE AUTO.
PER SAPERE CHE GIORNO È SUL CALENDARIO.
PER SAPERE I LITRI.
SUI FRANCHI DEI SOLDI.
DOVE SI PAGANO I POSTEGGI (PARCHIMETRO).
UN NUMERO DI TELEFONO SU UNA CASA PERCHÉ È IN VENDITA.
PER SAPERE QUANDO ARRIVA IL GIORNO DEL MIO COMPLEANNO.
LA SCATOLA DI MATITE HA SCRITTO QUANTE CE NÈ ALL'INTERNO.

DISCUSSIONE: A COSA SERVONO I NUMERI?

ABBIAMO SCOPERTO CHE I NUMERI SERVONO PER SAPERE TANTE COSE E NON SOLO PER FARE MATEMATICA!

I NUMERI SERVONO PER INDICARE LE DISTANZE SULLA STRADA.

I NUMERI SULLE CASE SERVONO PER POTER CONSEGNARE LA POSTA CORRETTAMENTE.

SERVONO PER SAPERE L'ORA.

SERVONO ANCH PER SAPERE CHE GIORNO È LEGGENDO IL CALENDARIO.

INDICANO GLI ORAP DEI BUS.

INDICANO I NUM TELEFONO.

INDICANO QUANTI OGGETTI CI SONO ALL'INTERNO DELLA SCATOLA.

SERVONO PER SCRIVERE LE PARCHEGGI.

I NUMERI SERVONO ANCHE PER INDICARE LA VELOCITÀ DELLA NOSTRA AUTO.

SERVONO PER MISURARE.

I NUMERI SERVONO PER SAPERE IL VALORE DEI SOLDI.

I NUMERI SERVONO PER USARE LA TELEVISIONE.

SERVONO PER SAPERE LA TEMPERATURA QUANDO ABBIAMO LA FEBBRE.

SERVONO PER SAPERE QUANTO VELOCI POSSIAMO ANDARE SULLE STRADE.

LE DIVERSE FUNZIONI DEI NUMERI

CARTA D'IDENTITÀ NUMERICA - NUMERI PERSONALI

Materiale per il docente

PRATICHE DIDATTICHE

I - Il elementare



CARTA D'IDENTITÀ NUMERICA

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Grandezze e misure.



Presentarsi attraverso i numeri.
Individuare i numeri che identificano,
accomunano e differenziano gli allievi.



Senso del numero in generale; conteggio in
generale; ordinamento; lunghezza in generale;
massa in generale; tempo in generale.

Di seguito si riportano alcuni esempi di proposte laboratoriali rientranti nel contesto dei numeri personali. Per ogni proposta è interessante partire da una raccolta di concezioni degli allievi sui temi trattati ed effettuare ordinamenti dei numeri individuati, posizionandoli ad esempio su linee dei numeri. La lettura del libro "Chi mangerà la pesca?" di Ah-Hae Yoo (2008) può fornire lo spunto per i confronti tra le diverse caratteristiche dei bambini e un possibile collegamento all'ambito Grandezze e misure.

L'ordine in cui proporre queste attività può essere guidato dall'insegnante, in modo che i numeri diventino sempre più grandi, oppure se ne può seguire uno diverso per rispettare eventuali esigenze e richieste emerse dagli allievi. Il filo conduttore di tutto il percorso potrebbe essere la realizzazione di un documento per ogni allievo che funga da carta d'identità numerica dell'individuo (una proposta di carta d'identità numerica, utilizzabile poi anche per creare giochi di carte, è disponibile nell'**Allegato**).

Numero di lettere del nome e del cognome

Il nome e il cognome di ciascun bambino sono sicuramente tra gli aspetti identificativi dell'individuo maggiormente coinvolgenti dal lato affettivo. È possibile ragionare sul numero di lettere che li compongono: prima il nome, poi il cognome e in seguito la somma dei due. Per riuscire in questa quantificazione gli allievi sceglieranno le strategie che più reputano opportune (scrittura e ritaglio, conteggio mentale, corrispondenza biunivoca tra numero e lettera ecc.). Con i dati raccolti è possibile realizzare numerose attività: ordinamento dei nomi e dei cognomi di tutti i bambini della classe (si potrà così scoprire che non è detto che chi ha il nome formato da più

lettere abbia anche il cognome con la stessa caratteristica); ordinamento del numero di lettere del nome e del cognome sommati; individuazione di chi ha la maggior frequenza di una certa lettera nel proprio nome o cognome; creazione di istogrammi per registrare le frequenze delle lettere presenti nei nomi ecc. Quest'attività può anche essere proposta a casa, chiedendo agli allievi di lavorare sui nomi dei familiari.



Numeri del mio corpo

Un altro ambito molto familiare e vicino alla realtà dei bambini in cui individuare i numeri personali può essere quello del corpo umano: "Quante

- Presentarsi attraverso i numeri
- Individuare i numeri che identificano, accomunano e differenziano gli allievi
- Senso del numero, conteggio, ordinamento, misure



CARTA D'IDENTITÀ NUMERICA – ATTIVITÀ PRECEDENTI

SCOPERTA E GIOCO CON LE CARTE DEGLI ANIMALI



CON I NUMERI POSSIAMO SAPERE QUANTI ANNI ABBIAMO E CHE CLASSE FREQUENTIAMO.

HO 0 ANNI
LI COMPIO
L'11 MARSO

FREQUENTO LA PRIMA
ELEMENTARE NELLA
CLASSE NUMERO 16

I NUMERI DEL MIO NOME

RKO 4

PELLENCIMI 10

ANNI 6

PESO

NOME E COGNOME
PELLECIMI

NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	4
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	9
ETÀ IN ANNI:	6
PESO IN CHILI:	24
NUMERO DI SCARPE:	33
ALTEZZA IN CENTIMETRI:	122

ALTEZZA

NOME E COGNOME
R. P. PELLENCIMI

NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	4
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	9
ETÀ IN ANNI:	6
PESO IN CHILI:	24
NUMERO DI SCARPE:	33
ALTEZZA IN CENTIMETRI:	122

ATTIVITÀ LEGATE AI NUMERI PERSONALI

INGU IMPERATORE	4
NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	4
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	10
ETÀ IN ANNI:	2
PESO IN CHILI:	23
NUMERO DI ZAMPE:	2
LUNGHEZZA IN CENTIMETRI:	110

OTTO LAGOTTO	4
NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	4
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	7
ETÀ IN ANNI:	8
PESO IN CHILI:	5
NUMERO DI ZAMPE:	4
LUNGHEZZA IN CENTIMETRI:	50

CON I NUMERI POSSIAMO SAPERE QUANTI ANNI ABBIAMO E CHE CLASSE FREQUENTIAMO.

HO 6 ANNI
LI COMPIO
IL 18 DICEMBRE

FREQUENTO LA PRIMA
ELEMENTARE NELLA
CLASSE 16

I NUMERI DEL MIO NOME

ELIAS 5

RÈ 2

ANNI 7

PESO

NUMERO SCARPE 30






ALTEZZA

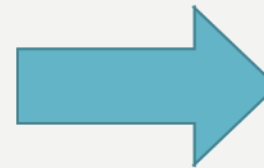
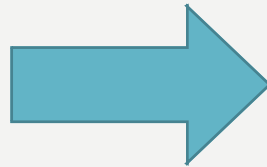
NOME E COGNOME
ELIAS RÈ

NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	5
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	2
ETÀ IN ANNI:	7
PESO IN CHILI:	30
NUMERO DI SCARPE:	30
ALTEZZA IN CENTIMETRI:	118

CARTA D'IDENTITÀ NUMERICA - GIOCHIAMO!

NOME E COGNOME RITA PELLECINI		
NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	4	
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	9	
 ETÀ IN ANNI:	6	
 PESO IN CHILI:	24	
 NUMERO DI SCARPE:	33	
 ALTEZZA IN CENTIMETRI:	122	

NOME E COGNOME ELIAS RE		
NUMERO DI LETTERE DEL NOME:	5	
NUMERO DI LETTERE DEL COGNOME:	2	
 ETÀ IN ANNI:	7	
 PESO IN CHILI:	32	
 NUMERO DI SCARPE:	35	
 ALTEZZA IN CENTIMETRI:	118	



- Gioco di battaglia
- Indovina chi?
- Problemi in valigia
- Quartetto
-

GIOCO DELLA BANCA

Materiale per il docente

PRATICHE DIDATTICHE

I - V elementare



IL GIOCO DELLA BANCA

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Grandezze e misure.



Allenare e consolidare le strategie di conteggio, calcolo, scomposizione dei numeri. Affrontare e risolvere situazioni concrete che implicano l'utilizzo delle quattro operazioni. Effettuare esperienze di scambio e compravendita legate alle misure di valore. Realizzare grafici e tabelle per rappresentare situazioni concrete.



Conteggio in generale; operazioni in generale; grafici e tabelle; valore monetario.

Questa pratica didattica è molto ampia e variegata: ha le caratteristiche di un gioco perché segue regole definite, che possono essere modificate e rese più complesse con il passare del tempo; ha le caratteristiche dell'attività laboratoriale, in cui l'allievo è al centro dell'apprendimento e ha la possibilità di procedere per la propria strada riflettendo sulle strategie proprie e altrui; può essere proposta come fase di esercitazione e consolidamento di abilità acquisite in classe; rappresenta un'occasione privilegiata per osservare i bambini in azione e per interagire con loro. Avendo caratteristiche così sfaccettate, può essere liberamente interpretata, modificata e ampliata da ciascun docente; in questa descrizione si forniscono solo alcuni spunti dai quali partire. Questo continuo lavoro di modifica e integrazione del gioco è fondamentale, e può avvenire sia a partire dalle osservazioni e dalle esigenze del docente sia dai suggerimenti degli allievi, scaturiti dalle attività in classe. Per questo motivo è importante ripetere l'attività in maniera regolare, a partire da una prima versione base, apportando di volta in volta delle modifiche alle regole o ai materiali di gioco e dando modo ai bambini di ricoprire tutti i diversi ruoli previsti.



Le scoperte fatte dagli allievi durante il momento del gioco dovrebbero essere riprese e approfondite durante le normali attività in classe; la banca permette infatti di lavorare su numerosi concetti matematici e rappresenta un'occasione privilegiata per riflettere sulle strategie di calcolo.

- Allenare e consolidare strategie di conteggio, calcolo, scomposizione dei numeri
- Affrontare e risolvere situazioni concrete usando l'addizione
- Conteggio, addizione



GIOCO DELLA BANCA - MATERIALI



IL BANCHIERE



IL CLIENTE



MERCATINO

Materiale per il docente

PRATICHE DIDATTICHE

I - Il elementare



IL MERCATINO MATEMATICO NEL PRIMO CICLO

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Grandezze e misure.



Individuare e padroneggiare la matematica collegata a semplici operazioni di compravendita.



Senso del numero in generale; conteggio in generale; operazioni in generale; valore monetario.

Questa proposta fa leva su azioni concrete e mentali che si mettono in atto in situazioni di compravendita. Fin dalla scuola dell'infanzia i bambini spontaneamente giocano al venditore e al compratore nel contesto simulato di un negozio, imitando i gesti di clienti e negozianti, i loro termini e ricostruendone le azioni passo dopo passo.

Il docente può gradatamente proporre delle atti-

vità su questo tema, partendo dalla raccolta delle concezioni dei bambini fino alla realizzazione del mercatino vero e proprio in aula, sviluppando così diverse competenze numeriche. In questa proposta si utilizza il termine "mercato" per indicare un qualsiasi luogo di compravendita, che può essere trasformato in un termine più vicino al vissuto dell'allievo, come "supermercato" o "negozio".

Barattiamo!

Per iniziare a riflettere sul valore degli oggetti, i bambini possono essere invitati a portare a scuola un gioco o un pupazzo che non usano più e che sono disposti a scambiare con un compagno. In seguito, si dispongono tutti gli oggetti sul pavimento o su un grande tavolo in modo che tutti i bambini possano sistemarsi intorno, e in una prima fase ogni bambino descrive e mostra l'oggetto che ha portato da casa. I bambini osservano i giochi dei compagni e ne individuano alcuni che sarebbero disposti a scambiare con il proprio. Il docente può condurre una discussione su che cosa significhi scambiare i due giochi, chiedendo ai compagni se sarebbero d'accordo ad eseguire lo scambio e perché. Ci si confronta così sul fatto che i due giochi abbiano o meno lo stesso valore, toccando anche tematiche in-

teressanti legate al valore soggettivo che ogni bambino dà a un certo oggetto. Nel momento in cui si raggiunge un accordo, i due giochi possono essere scambiati; si può decidere che lo scambio abbia una durata predefinita in modo da dare periodicamente ai bambini la possibilità di ridiscutere la questione del baratto e provare a scambiare i propri giochi anche con altri bambini.

Questo tipo di attività, soprattutto se riproposte e rielaborate anche più volte durante l'anno, portano il bambino a trattare temi legati alla Formazione generale incentrati su Economia e consumi. Inoltre, il docente può sfruttare un'attività di questo tipo per trattare il tema del baratto nella storia: "Come funzionava un mercato quando non c'erano i soldi?", "Come si pagavano i prodotti?".



- Individuare e padroneggiare la matematica collegata a semplici operazioni di compravendita
- Senso del numero, conteggio, operazioni, valore monetario

MERCATINO - RACCOLTA CONCEZIONI

COS'È UN NEGOZIO?

★ RACCOLTA CONCEZIONI MERCATINO ★

★ QUALI NEGOZI CONOSCETE QUI A BIASCA?

LA MIGROS, LA COOP, L'ALDI, LIDL, LA MANOR, ABC (CARTOLERIA), IL MILLENIUM (NEGOZIO DI ARTICOLI SPORTIVI), BRICO (FAT DA TE), CHICOREE (ABBIGLIAMENTO), STARNINI (BIBITE), DENNER, FARMACIE, BENZINAI, MOBILE ZONE, ECOLIBRO, IL GRASOLE (FLORISTA), CRAI

★ CHE COS'È UN SUPERMERCATO?

SONO DEI SUPERMERCATI COOP, LIDL, MIGROS, ALDI, DENNER TUTTI QUEI NEGOZI CHE VENDONO CIBO E SONO UN PO' GRANDI.

★ COME FUNZIONA UN SUPERMERCATO?

MI METTO LA MASCHERINA, MI DISINFETTO LE MANI, PRENDO UN CARRELLO O UN CESTINO.

CAMMINO ALL'INTERNO DEL NEGOZIO E SE TROVO QUALCOSA CHE MI PIACE O CHE MI SERVE LO PRENDO DAGLI SCAFFALI E LO METTO NEL CARRELLO. SE NON HO BUONA MEMORIA MEGLIO SCRIVERE UNA LISTA DELLA SPESA.

SE VOGLIO COMPRARE DELLA FRUTTA O DELLA VERDURA MI METTO I GUANTI, SCELGO QUELLO CHE MI SERVE LO METTO IN UN SACCHETTO, GUARDO IL NUMERO E VADO ALLA BILANCIA A PESARLO. SCRIVO IL NUMERO E LA BILANCIA STAMPA UN BIGLIETTO CON IL PESO E I SOLDI CHE DEVO PAGARE, LO ATTACCO SUL SACCHETTO.

QUANDO HO FINITO AL SPESA VADO ALLA CASSA PRIMA METTO IL SEPARATORE DOPO LA SPESA DEL SIGNORE DAVANTI A ME E POI METTO TUTTA LA MIA SPESA SUL NASTRO. IL CASSIERE FA PASSARE TUTTA LA SPESA SOPRA UN PREZZATORE CHE SUONA (TUT). ALLA FINE IL PREZZATORE FA IL CALCOLO (ADDIZIONE) E POI IL CASSIERE MI DICE QUANTO IO DEVO PAGARE PER TUTTA LA SPESA.

ORA DEVO PAGARE: POSSO FARLO CON I SOLDI, CON LA CARTA DI CREDITO O CON IL TELEFONO. QUANDO HO FINITO DI PAGARE, RIPONGO LE COSE CHE HO COMPRATO NELLA BORSA DELLA SPESA, PRENDO I BOLLINI E LO SCONTRINO.

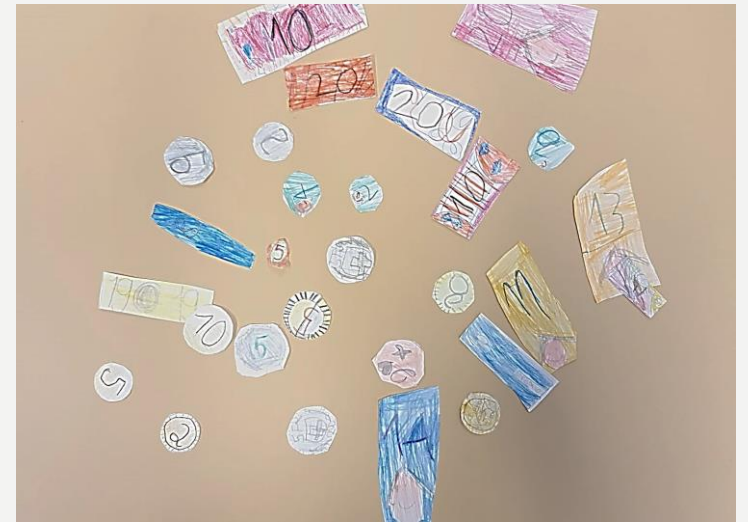
★ COSA POSSO FARE AL SUPERMERCATO?

POSSO ANCHE FARE LA SPESA USANDO LO SCANNER E SENZA ANDARE DAL CASSIERE ALLA FINE MA FACENDO TUTTO DA SOLO.

★ COSA SONO I SOLDI? A COSA CI SERVONO?

CI SERVONO AL RISTORANTE, QUANDO BEVIAMO AL BAR, PER COMPRARE DEL CIBO O UN GIOCO, LA MAMMA MI DÀ DEI SOLDI E IO VADO ALLA CASSA A PAGARE CON I SOLDI. QUANDO AIUTO LA MAMMA A FARE LA SPESA. HO COMPRATO UN BIGLIETTO PER ENTRARE AL PARCO DIVERTIMENTI. AL RISTORANTE AD AIROLO, IN AUTOSTRADA, PER COMPRARE IL PANE ALLA NONNA, QUANDO SONO ANDATO ALLA COOP CON MIO FRATELLO A COMPRARE I SUCCHI. QUANDO SONO ANDATA ALLA SALA GIOCHI E HO PAGATO CON I SOLDI CHE MI HA DATO LA ZIA. QUANDO DURANTE LE VACANZE CON MIA SORELLA VADO A FARE LA SPESA AL NEGOZIO PER LA MAMMA E PAPÀ.

COSA SONO I SOLDI?
QUALI CONOSCETE?
A COSA SERVONO?



★ QUALI SOLDI CONOSCETE?

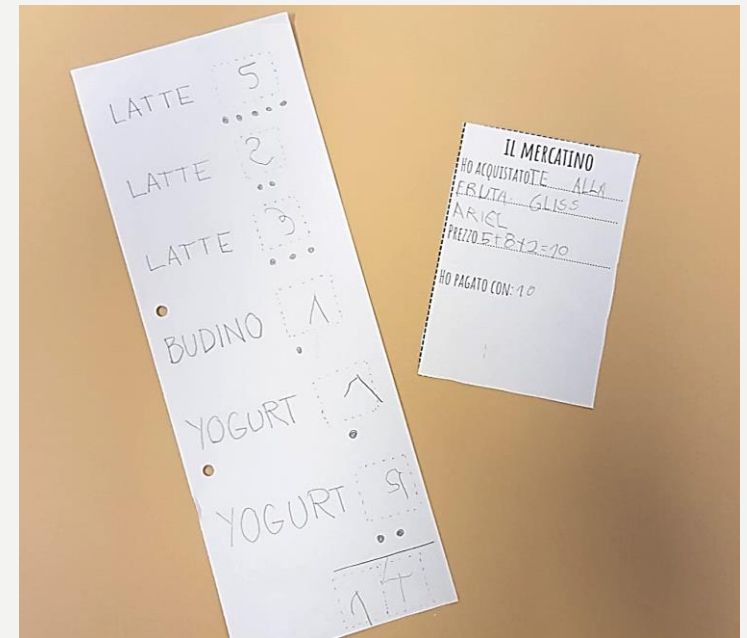
QUELLI DELLA BANCA DI GIACOMO, QUELLI FINTI MA CI SONO ANCHE QUELLI VERI. QUELLI VERI SONO DI CARTA E SI CHIAMANO BANCONOTE, CI SONO I SOLDI DI ARGENTO E ORO. LE MONETE SONO ROTONDE. TRA LE MONETE QUALI CONOSCETE? SONO FATTE DI FERRO. CI SONO I CENTESIMI E LE NOSTRE MONETE SI CHIAMANO FRANCHI. SOPRA LE MONETE C'È UN NUMERO MA C'È ANCHE SU QUELLI DI CARTA. OLTRE AI NUMERI SUI SOLDI CI SONO SEMPRE DELLE IMMAGINI.

MERCATINO - MATERIALI

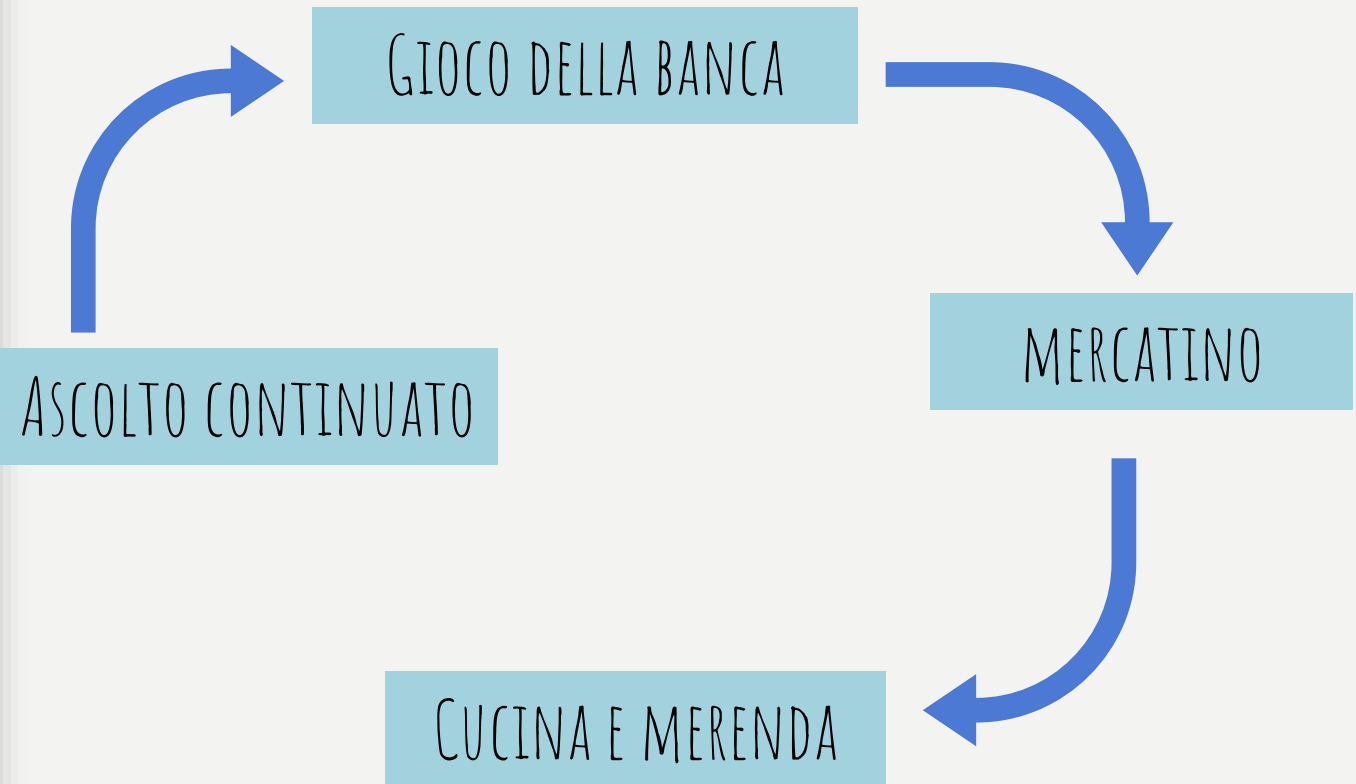
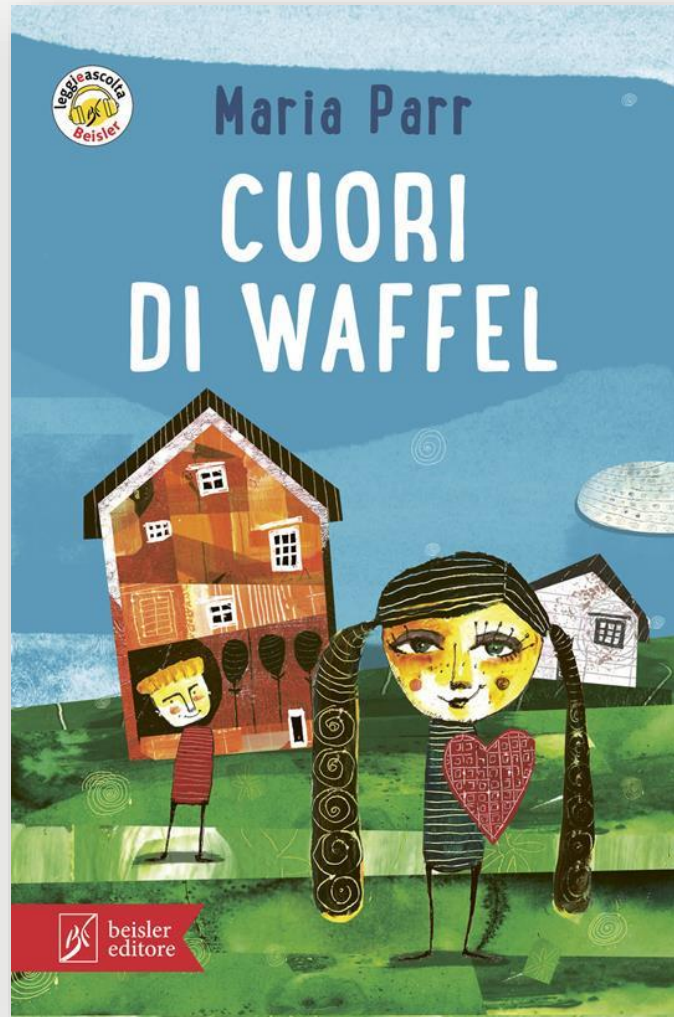


- RACCOLTA IMBALLAGGI
- STIMA PREZZI
- PREZZATURA CON QUANTITÀ

- ATTIVITÀ DI SPESA
- REGISTRAZIONE ACQUISTI E CALCOLO TOTALE SPESA








ATTIVITÀ SPECIALE



ATTIVITÀ SPECIALE - I CALCOLI PER LA SPESA

NEGOZIO DI *Martinfranta*

 MELA 	 ZUCCHERO 
 FARINA 	 LATTE 
 ZUCCHERO VANIGLIATO 	 CIOCCOLATO 
 PANE 	 PANNA 
 UOVO 	 INSALATA 
 BURRO 	 FORMAGGIO 

CUORI DI WAFFEL DELLA ZIA NONNA

INGREDIENTI:

 BURRO	 ZUCCHERO
 FARINA	 UOVO
 ZUCCHERO VANIGLIATO	 PANNA

PROCEDIMENTO:

1. SEPARARE ALBUME E TUORLO.
2. MONTARE A NEVE L'ALBUME.
3. MESCOLARE IL BURRO IN CREMA.
4. UNIRE TUORLI, ZUCCHERO E ZUCCHERO VANIGLIATO.
5. SETACCIARE E AGGIUNGERE LA FARINA E LA PANNA.
6. AGGIUNGERE GLI ALBUMI MONTATI A NEVE.



Scopro quanto devo pagare al negozio di Martinfranta per acquistare solo gli ingredienti necessari per preparare la ricetta ricevuta.



ATTIVITÀ SPECIALE – LA BANCA E MERCATINO



Gioco alla banca seguendo le regole conosciute (lancio il dado e mi reco dal banchiere a prelevare). Devo raggiungere il totale necessario per gli acquisti.



Consegno la somma al negoziante e ricevo gli ingredienti.



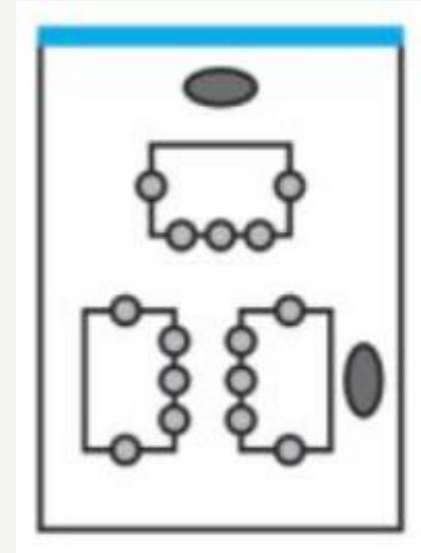
ATTIVITÀ SPECIALE – CUCINIAMO E MANGIAMO



ANNO SCOLASTICO 22-23

INSEGNAMENTO A POSTAZIONI – ORGANIZZAZIONE

- Classe suddivisa in tre gruppi
- Spazi separati per ogni attività
- Gruppi eterogenei per competenze formati da 6/7 bambini
- Modalità di lavoro nei gruppi:
lavoro a coppie o individuale
- Ripetizione di ogni attività per tre volte



LA CASSA DEI PROBLEMI

Materiale per il docente

PROBLEMI

I - Il elementare



LA VALIGIA DEI PROBLEMI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Grandezze e misure.



Affrontare problemi con la possibilità di utilizzare materiali concreti.



Stima; conteggio in generale; operazioni in generale; volume e capacità in generale; massa in generale; tempo in generale; valore monetario.

Sin dai primi anni di scolarizzazione gli allievi sono confrontati con la risoluzione di problemi vicini al loro vissuto. Spesso tuttavia, nella risoluzione di problemi in ambito scolastico, può capitare che il bambino non sappia quale strada intraprendere, non riesca a gestire la frustrazione o non sia sufficientemente motivato ad affrontare la richiesta. Risulta quindi fondamentale fornire proposte differenziate motivanti e adeguate alle

conoscenze, alle abilità e alle competenze dei bambini, così da affrontare l'importante tema dei problemi con un atteggiamento positivo. In particolare, in questa attività la differenziazione può avvenire proponendo diversi materiali concreti che gli allievi possono manipolare per rappresentare e risolvere il problema e nella scelta da parte degli allievi delle domande da risolvere.

CHE COS'È LA VALIGIA DEI PROBLEMI?

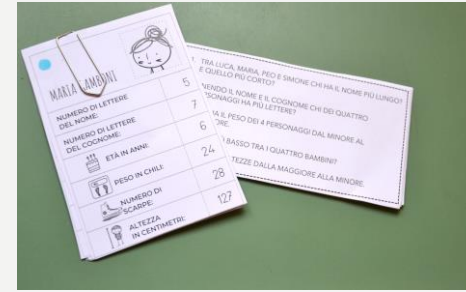
Una proposta per strutturare il lavoro sui problemi in classe consiste nel creare, alimentare e mettere a disposizione degli allievi un contenitore di problemi. Una metafora efficace in questo senso potrebbe essere una valigia, un baule, una piccola cassaforte o una semplice scatola; al docente la libertà di dare la forma che più lo convince a questo utile artefatto.

All'interno di questo contenitore il docente inserisce tutti i problemi che reputa adatti alla classe. Ogni problema è scritto su un cartoncino o su un foglio plastificato che viene fotocopiato in tanti esemplari quanti sono i bambini presenti in classe; questi foglietti vengono quindi inseriti all'interno di una busta richiudibile assieme al



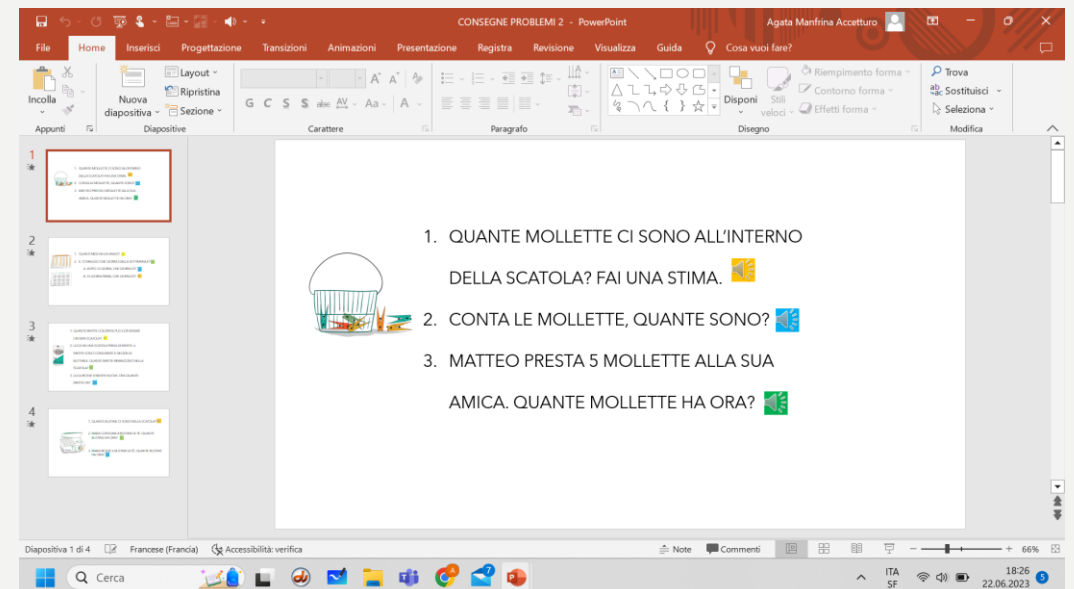
- Affrontare problemi con la possibilità di utilizzare materiali concreti
- Stima, conteggio, operazioni, volume, massa, tempo, valore monetario

LA CASSA DEI PROBLEMI - MATERIALI



LA CASSA DEI PROBLEMI – DIFFERENZIAZIONE E SOSTEGNO

- Lavorare a coppie
- Promemoria visivi
- Promemoria verbali
- Registrazione audio delle consegne



The screenshot shows a PowerPoint slide with the following text:

1. QUANTE MOLLETTE CI SONO ALL'INTERNO DELLA SCATOLA? FAI UNA STIMA. 🗑️

2. CONTA LE MOLLETTE, QUANTE SONO? 🗑️

3. MATTEO PRESTA 5 MOLLETTE ALLA SUA AMICA. QUANTE MOLLETTE HA ORA? 🗑️

The slide also features an illustration of a wire basket containing several colorful items, including a red pencil, a blue pencil, and a yellow pencil.

GIOCHI - MATERIALI



GIOCHI - POSTAZIONI



GIOCHI - POSTAZIONI



GIOCHI - POSTAZIONI





GRAZIE
PER LA VOSTRA ATTENZIONE