

## SCUOLA PRIMARIA di COLDIRODI

Classe quarta

### COMPITO DI REALTA'

liberamente tratta dal Piano di Lavoro, progettato per classi parallele

e realizzato in tutti i plessi dell'Istituto,

**"MISSIONE EURO! IL MERCATINO DELL'EURO"**

**Denominazione:** "MISSIONE EURO! IL MERCATINO DELL'EURO"

**Motivazione:** L'approccio ludico-laboratoriale alla COMPRAVENDITA, conoscenza di difficile acquisizione, sia a livello concettuale che terminologico, permette di situare gli apprendimenti in contesti significativi. Gli allievi, mediante la simulazione di situazioni-gioco legate alla vendita di merci di uso quotidiano, riescono ad interiorizzare, in modo divertente e giocoso, concetti, termini e formule matematiche. Imparano ad affrontare problemi di vita reali, sperimentando, discutendo, argomentando e negoziando le proprie scelte con quelle degli altri: IMPARANO AD IMPARARE.

**Finalità:** Potenziare, negli allievi, le capacità Problem Solving per migliorare il loro rendimento scolastico; Favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici; Incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica; Sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

**Compito significativo e prodotti:** Pianificazione e allestimento di un MERCATO di classe; Risoluzione di semplici problemi matematici relativi a situazioni di compravendita.

### Competenze attese

#### COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

- L'allievo interagisce, in situazioni comunicative diverse, rispettando le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Scrive correttamente testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

#### COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

- L'alunno legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati; descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Si muove con consapevolezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali.
- Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (formule, modelli, costrutti, grafici e diagrammi).

#### IMPARARE AD IMPARARE

- L'alunno acquisisce, interpreta e rielabora le informazioni apprese, individuando collegamenti e relazioni.

- Trasferisce in contesti nuovi le conoscenze e le abilità apprese.

#### COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.
- Impara a collaborare con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni.

#### SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ

- L'alunno porta a termine compiti assegnati e assume iniziative.

### Abilità Conoscenze

#### Cittadinanza e Costituzione

- Collabora con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni.
- Esprime il proprio punto di vista confrontandolo con quello dei compagni
- Regole fondamentali della convivenza
- Regole della vita e del lavoro di classe

#### Italiano

- Coglie il senso globale e le informazioni, implicite ed esplicite, di narrazioni ascoltate.
- Legge e comprende testi di varia natura selezionando informazioni ed elaborando semplici inferenze,
- Si esprime consapevolmente in modo diversificato a seconda dei diversi contesti comunicativi e delle fondamentali funzioni della lingua.
- Racconti fantastici: fiaba.
- Testi di situazioni problematiche legate a contesti di vita quotidiana.

#### Matematica

- Esegue, con sicurezza, le quattro operazioni, con i numeri naturali e decimali, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo scritto, mentale e, se necessario, all'uso della calcolatrice.
- Riconosce, inventa e risolve situazioni problematiche, legate a situazioni di compravendita, rappresentandole con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Conosce ed usa le principali unità del Sistema Internazionale di Misura. Tecniche di calcolo mentale e scritto. Il testo del problema e la sua rappresentazione: dati, incognita, schemi e tabelle. Strumenti e unità di misura legate a contesti di vita quotidiana. Relazioni tra i concetti di spesa, ricavo e guadagno. Testi problematici sulla compravendita

#### Utenti Destinatari

Alunni classe quarta

#### Discipline coinvolte

Matematica, Italiano, Cittadinanza e Costituzione.

#### Tempi

Si sono impiegate 10 ore di attività distribuite in 4 fasi di lavoro.

## Metodologia

Brainstorming. Lavoro in coppia. Lavoro in piccolo gruppo. Didattica laboratoriale. Lezioni dialogiche e frontali.

## Risorse umane interne ed esterne

Docente di matematica. Docente di sostegno. Alunni.

## Strumenti, Materiali e TIC

Materiali di facile consumo e di riciclo.(Volantini supermercati, monete finte)

Strumenti informatici e tecnologici (computer, L.I.M.,smartphone).

Mediatori didattici (esperienza diretta, giochi di simulazione).

## Valutazione

Osservazioni sistematiche condotte dalle insegnanti nel corso dello svolgimento delle attività proposte.

Somministrazione di prove di verifica strutturate.

Autovalutazione degli alunni (schede di autovalutazione individuale).

Autovalutazione dell'insegnante.

## Relazione

La classe quarta di Coldirodi ha eseguito questo compito di realtà nelle date 16/03-20/03-22/03. E' stata allestita la classe in tre isole che simulavano i tre diversi negozi nei quali doveva aver luogo la compravendita, e tre luoghi di raccoglimento (cassette) dove gli acquirenti potevano stilare la lista della spesa necessaria o variare la stessa, nel momento in cui il prezzo fosse più alto rispetto alla loro cifra disponibile. Gli alunni hanno lavorato a coppie dunque, tre coppie interpretavano i venditori nei 3 negozi e tre coppie gli acquirenti con la missione da compiere. Nelle giornate successive si è proceduto al cambio dei ruoli. I bambini hanno partecipato tutti con molto entusiasmo, buona competenza e buona autonomia.

Segue documentazione fotografica.



