

**SCHEDA DI PROGETTAZIONE  
"SCUOLA ON THE ROAD"**



ANNO SCOLASTICO 2013-2014

<p><b>TITOLO DELL'ATTIVITA'<sup>1</sup></b></p> <p><b>CONTI ALLA MANO</b></p>	<p><b>INSEGNANTI</b></p> <p><i>Scuola dell'infanzia di Pescantina-Arcè:</i> Brentegani Cecilia <i>Scuola primaria di Pescantina:</i> Lucchese Cristina, Tessari Francesca <i>Scuola primaria di Sona:</i> Aldegheri Ilaria, Paschetto Rossella <i>Scuola secondaria di primo grado di Bussolengo:</i> Bertoldo Michele <i>Scuola secondaria di primo grado di Cavaion:</i> Tomelleri Nicola <i>Scuola secondaria di primo grado di Pescantina:</i> Testi Maria Grazia <i>Scuola secondaria di primo grado di Sona:</i> Scapin Carmen</p>
<p><b>PERIODO DELL'ANNO SCOLASTICO</b></p>	<p>Da gennaio 2014 a maggio 2014</p>

<sup>1</sup> Produrre una sola scheda di progettazione per ogni UDA

## COMPETENZE CHIAVE <sup>2</sup>

### ***Matematica: competenze al termine della scuola dell'infanzia***

- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone.
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media.
- Discrimina e distingue le caratteristiche, le qualità della realtà, degli elementi e di eventi, di oggetti e di situazioni.
- Condivide situazioni problematiche che richiedono almeno una soluzione.
- Riconosce i numeri nella realtà e opera con le quantità.

### ***Matematica: competenze al termine della scuola primaria***

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.
- Sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

### ***Matematica: competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado***

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

### ***Imparare ad imparare***

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni, trasferire in altri contesti.

### ***Spirito di iniziativa e imprenditorialità***

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto, valutare alternative, prendere decisioni.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.

<sup>2</sup> Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)

**OBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO<sup>3</sup>**

***Matematica: Oda età tre anni – infanzia***

- Manifestare curiosità e voglia di sperimentare la realtà.
- Manipolare oggetti, descriversi nelle caratteristiche percettive evidenti.
- Percepisce i cambiamenti delle cose collocate in modo diverso.
- Classificare, ordinare.

***Matematica: Oda età quattro anni – infanzia***

- Manifestare curiosità e voglia di sperimentare la realtà.
- Riconosce alcuni segni numerici.
- Conta fino a 5 utilizzando le dita e stabilisce relazioni di quantità.
- Conta a mente unendo e togliendo alcune unità.

***Matematica: Oda età cinque anni – infanzia***

- Manifestare curiosità e voglia di sperimentare la realtà.
- Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, descrivere con un linguaggio logico-matematico appropriato osservazioni, esperienze, procedure e modi di fare.
- Cogliere diversi punti di vista, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Padroneggiare le strategie del contare e dell'operare con calcolo mentale con i numeri.
- Utilizzare simboli convenzionali e non per registrare misurazioni.

***Matematica: Oda 5<sup>a</sup> classe primaria***

- Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
- Stimare il risultato di una operazione.
- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- Interpretare i numeri negativi in contesti concreti.

<sup>3</sup> Rif. Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione - 2012

**OBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO**

***Matematica: Oda 3^classe sc. Sec. 1° grado***

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli opportuni algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli dei vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.
- Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.
- Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
- Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.

**DESTINATARI E CRITERI PER  
L'ORGANIZZAZIONE DEGLI  
ALUNNI<sup>4</sup>**

***Scuola infanzia di Pescantina-Arcè (7 sezioni)***

- Alunni di 3 anni: 62
- Alunni di 4 anni: 56
- Alunni di 5 anni: 52

***Scuola primaria di Pescantina***

- Classe IV C alunni 22
- Classe V D alunni 23

***Scuola Primaria di Sona***

- Classe II alunni 43
- Classe IV alunni 21
- Classe V alunni 20

***Scuola secondaria di primo grado di Bussolengo***

- Classe II alunni 21

***Scuola secondaria di primo grado di Cavaion***

- Classe II alunni 17
- Classe III alunni 24

***Scuola secondaria di primo grado di Pescantina***

- Classe II alunni 27

***Scuola secondaria di primo grado di Sona***

- Classe II alunni 22

Le attività vengono svolte all'interno del gruppo classe o in piccoli gruppi.

<sup>4</sup> Indicare la classe e la sezione, il numero di alunni, le modalità di organizzazione di eventuali gruppi di lavoro.

<p><b>TEMPO DI REALIZZAZIONE E UTILIZZO DEGLI SPAZI (SETTING)</b></p>	<p><b><i>Scuola infanzia</i></b>  Le attività si svolgono dalle 10,45 alle 11,45 di martedì o mercoledì o giovedì in spazi allestiti per l'occasione secondo il tema del giorno in contesti simbolici (traslochiamo, siamo dentro il camper, siamo al mercato, in viaggio verso il luogo delle Olimpiadi, conteggiamo le gare alle Olimpiadi). E' previsto anche uno spazio fisso in sezione "l'angolo dei numeri" (pannello a strappo oppure con materiali strutturati) per giocare ad attaccare immagini (oggetti, simboli, numeri), farne corrispondenze tra oggetti, giocare con le quantità (togliere, aggiungere, eguagliare). Infine ogni incontro prevede routine: benvenuto/saluto, lancio della situazione problema, raccolta di possibili soluzioni, ricerca e valutazione delle "buone" idee, attività di sintesi e di valutazione personale e arrivederci/saluti.</p> <p><b><i>Scuola primaria</i></b>  Sono dedicati venti minuti per ogni lezione di matematica. Le attività sono svolte in aula.</p>
<p><b>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'<sup>5</sup></b></p>	<p><b><i>Scuola infanzia</i></b>  Prima fase: "Siamo in viaggio sul camper e qualcuno di noi ha fame, sete, freddo e deve andare in</p>

<sup>5</sup> Allegare, se lo si ritiene esemplificativo per descrivere le varie fasi di realizzazione, anche un diagramma di flusso delle attività (distinguendo anche fra attività svolte dall'insegnante e attività svolte dall'alunno).

	<p>bagno” cosa facciamo?  Mappa del paese di Riposello.  Ricerca di quante case, quante vie, quanti negozi, quanti negozi, quanti parcheggi sono presenti nel paese.  Conta utilizzando numeri ordinali e cardinali.</p> <p>Seconda fase: “Allestiamo le bancarelle del mercato”.  Compra-vendita al mercato.  Ordinare e classificare oggetti per tipologia di bancarella.  Classificare gli oggetti ipotizzandone il prezzo.  Individuare e discriminare di un oggetto le caratteristiche richieste dal cliente.</p> <p>Terza fase: “C’è da pagare un conto”.  Acquistare utilizzando monete da 1euro o banconote da 5 e 10 euro.  Giochi con la linea del 20 (metodo analogico - Bortolato).  Rappresentazione grafica delle quantità.</p> <p><b>Scuola primaria</b>  Si mostra agli alunni ogni singolo cartellino costruito utilizzando volantini pubblicitari, tabelle di orari ... e a turno rispondono al quesito posto.  Il tipo di materiale è fruibile anche per alunni con difficoltà, perché può essere facilmente adattato e semplificato.</p>
<p><b>PRODUZIONE DI MATERIALI -  DOCUMENTAZIONE<sup>6</sup></b></p>	<p><b>Scuola infanzia</b>  PLASTICO – MERCATO - CONTO</p> <p><b>Scuola primaria</b>  Vedi allegati:</p>

<sup>6</sup> <http://tech-teach.jimdo.com/documentazione/> LINK di riferimento per spunti sulle attività di documentazione

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PowerPoint “CONTI ALLA MANO”;</li> <li>• video “CONTI ALLA MANO”.</li> </ul>
<b>VERIFICA (INDIVIDUALE E/O DI GRUPPO)<sup>7</sup></b>	<p><b><i>Scuola infanzia</i></b>  Leggere e muoversi su una MAPPA.  Per 3 anni – riconosce e conta fino a due negozi presenti nel paesaggio immaginato utilizzando la tecnica delle “scatole azzurre”.  Per 4 anni - riconosce e conta fino a cinque negozi sulla mappa costruita insieme.  Per 5 anni – riconosce e conta tutti i negozi presenti nella mappa.</p> <p>Allestire una BANCARELLA  Per 3 anni- discrimina le bancarelle per tipologia(alimenti, abbigliamento, scarpe, detersivi, ...  Per 4 anni - ordina gli oggetti sulla bancarella secondo alcuni criteri.  Per 5 anni – ipotizza il prezzo da attribuire ai diversi prodotti in vendita.</p> <p>Comprare e vendere e legge un CONTO (aggiunge e toglie con calcolo a mente.  Per 3 anni – giocando al mercato, compera un oggetto e dà un soldo.  Per 4 anni – giocando alla compra-vendita dà al venditore tanti soldi quanti scritti sul conto - fino a 5 euro - se venditore fa il conto scritto oppure a mente.  Per 5 anni – giocando alla compra-vendita dà al venditore tanti soldi quanti scritti sul conto se fa il venditore scrive il conto oppure lo fa a mente.</p> <p><b><i>Scuola primaria</i></b>  VEDI ALLEGATI</p>

<sup>7</sup> Si suggerisce di prevedere un questionario di gradimento dell'attività ed una griglia per l'osservazione sistematica