

I sovrani muti (infanzia-1^a primaria)



<p>Attività ludica</p> <p>Contenuti matematici:</p> <p><i>Il numero:</i> numeri cardinali entro il 9, contare in corrispondenza biunivoca</p> <p><i>Lo spazio e le figure:</i> il cubo (dado) come strumento di gioco; analisi dei suoi elementi (facce)</p> <p><i>Le relazioni:</i> comprensione logica di uno o più vincoli; considerazione simultanea di più condizioni;</p> <p><i>I dati e le previsioni:</i> osservazione dei dati numerici e non e previsione della qualità e quantità delle azioni da compiere</p> <p><i>Argomentare e congetturare:</i></p> <p>-spiegazione delle azioni di gioco in relazione all'obiettivo richiesto</p> <p>Risolvere e porsi problemi:</p> <p>-porsi domande e cercare le informazioni utili a risolvere il problema</p>	<p>Indicazioni e note</p> <p>Adattamento da un gioco tradizionale.</p> <p>I contenuti vengono selezionati dall'insegnante, in relazione agli obiettivi che si pone, proponendo il gioco o un suo sviluppo.</p>
<p style="text-align: center;">Materiale occorrente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - simboli distintivi per il ruolo dei sovrani: le due corone, i due troni (sedie) - due dadi delle stesse dimensioni: uno con l'immagine di 6 animali diversi sulle 6 facce; l'altro con i punti. Esempio di sviluppi per la costruzione dei dadi: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="183 1070 791 1534" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> <div data-bbox="611 1541 1222 2000" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> </div>	<p>Si introduce/consolida il concetto di quantità entro il 6.</p> <p>I pallini del dado possono essere sostituiti dai simboli numerici</p> <p>I dadi saranno costruiti dall'insegnante.</p> <p>La struttura di questo gioco può essere ripetuta, con varianti rispetto alla situazione, ai numeri, alle regole, al quesito e all'età dei bambini.</p>

- Un cartellone per segnare i passi in un gioco, come nell'esempio:

Animale	N°passi per ogni lancio del dado				
					
					
					
					
					
					

La registrazione darà spunto per sommare i passi di un animale, alla fine del gioco; e anche per confrontare la quantità dei passi fatti da due o più animali.

Scenario - introduzione

Racconto dell'insegnante:

- Coerente col gioco che seguirà

Regole del gioco:

- i sovrani non possono parlare e stanno seduti sui due troni, con il loro dado
 - il re ha in mano il dado con gli animali, la regina il dado con i punti
 - i sudditi sono schierati su una linea predeterminata, **in riga** di fronte ai troni
 - per ogni giocatore, i sovrani lanciano i dadi.
 - dopo il lancio dei dadi, ogni suddito - **a turno** - deve osservare la faccia superiore dei dadi, dire ad alta voce il nome dell'animale da imitare e il numero dei passi che deve fare; esegue quindi le indicazioni (ad es. 4 passi di formica) andando verso i troni.
 - chi sbaglia il nome dell'animale o il numero dei passi deve tornare indietro, al punto di partenza (può ritentare o perdere il turno: ma deve essere stabilito prima)
- Il segretario - ad ogni lancio - registra il numero dei passi da fare, in corrispondenza dell'animale sorteggiato.

Quando un suddito arriva al trono dei sovrani, vince e il gioco finisce.

L' introduzione a una attività finalizzata può essere tratta dal vissuto della classe, oppure costruito dall'insegnante in base agli obiettivi che intende perseguire. In questo caso, lo scenario è un racconto fiabesco.

L'errore non deve essere penalizzato oltre le regole del gioco.

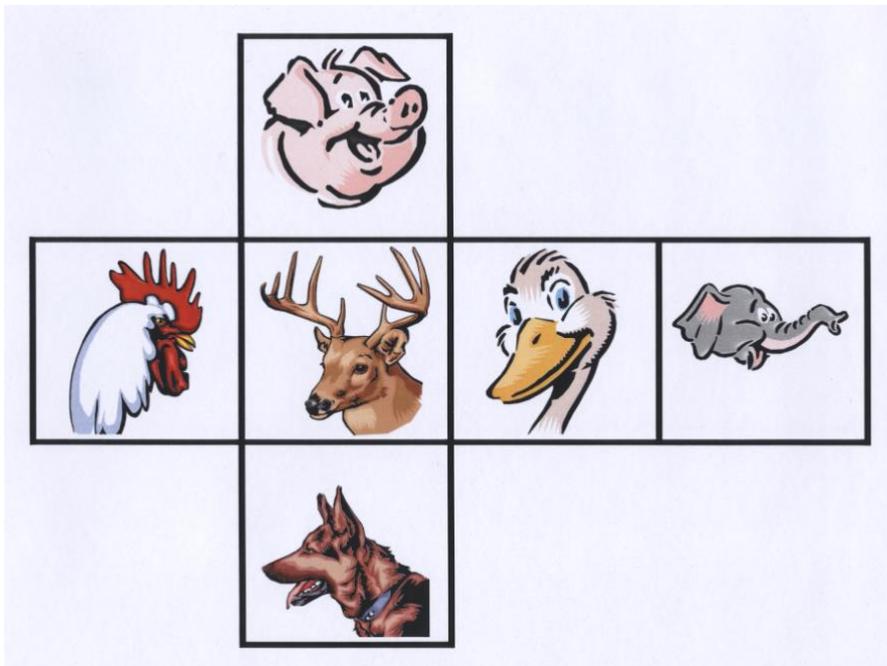
<p>Compito dell'insegnante: -preparare il materiale -predisporre uno scenario adeguato -comunicare chiaramente le regole del gioco -assegnare i ruoli e far rispettare le regole -far domande sui contenuti che ha scelto (vedi Contenuti matematici a pag.4) -moderare la discussione e concludere</p> <p>Compito dell'alunno: - conoscere il proprio ruolo: sovrano, oppure suddito, oppure segretario. -i sovrani devono soltanto lanciare i dadi -il suddito deve giocare secondo le regole -il segretario deve registrare sul tabellone, per ogni lancio, il numero dei passi, in corrispondenza dell'animale (con un simbolo anche non numerico)</p> <p style="text-align: center;">Fase 1: organizzazione, gioco e registrazione dei risultati</p> <p>- Giocano al massimo 8 alunni per volta: due sovrani, tre/ quattro /cinque sudditi e un segretario. Ciascun suddito, dopo l'esecuzione, può essere invitato a spiegare (sia col movimento che con le parole) il perché (quali indicazioni hanno determinato la sua azione). Il gioco finisce quando uno dei sudditi, in virtù dei passi toccatigli in sorte, raggiunge i sovrani. La verifica del rispetto delle regole e della qualità e quantità di passi verrà effettuata collettivamente, ogni volta che un suddito gioca. La regola <i>Chi sbaglia il nome dell'animale o il numero dei passi deve tornare al punto di partenza</i> darà a ciascun alunno un riscontro immediato rispetto all'eventuale errore.</p> <p style="text-align: center;">Fase 2: discussione e conclusione</p> <p>La discussione collettiva deve essere finalizzata alla consapevolezza che il numero dei passi può essere da 1 a 6; che la qualità dei passi (lenti, veloci, lunghi, corti, ...) è indicata da 1 animale tra 6 diversi.</p> <p>Soltanto quando gli alunni lo avranno osservato ed espresso, si può concludere che può capitare di dover eseguire lo stesso numero passi, ma di lunghezza diversa (animali diversi).</p> <p>Potrebbe emergere la lunghezza diversa del passo di un alunno alto rispetto a un compagno meno alto, pur imitando lo stesso animale: è un'occasione per far scaturire la necessità di concordare una unità uguale per tutti (avvio all'unità di misura convenzionale).</p>	<p>La spiegazione <i>del perché</i> è il primo passo che, dai livelli operativi, accompagna l'alunno a forme di pensiero più avanzate</p> <p>La conclusione è sempre necessaria, per rendere chiaro alla classe il senso dell'attività e il concetto matematico 'conquistato' e dal quale ripartire.</p> <p>L'utilizzo di unità di misura arbitrarie (e non solo di lunghezza) deve scaturire da situazioni problematiche quotidiane .</p>
---	---

Sviluppi e ampliamenti possibili

Il numero:

- La linea dei numeri, a partire da zero, sino a 6: passi avanti
- Registrare tutte le combinazioni capitate nel gioco effettuato (animale, numero dei passi)
- Ordinare i passi dal più corto al più lungo (e viceversa)

Lo spazio e le figure: per l'analisi del solido e per introdurre il termine "faccia", è più conveniente utilizzare l'esempio seguente:



Gli ampliamenti si devono scegliere in base alla programmazione prevista, ma l'ordine degli stessi può e deve essere flessibile, suggerito dalle richieste anche non esplicite della classe.