



CACCIA AL TESORO

U.D.A CLASSI SECONDE – ISTITUTO COMPRENSIVO DI
BINASCO

PIANO DI LAVORO - UDA

IC Binasco 2017 - 2018

Piano di lavoro UDA GIOCHIAMO CON I NUMERI

Insegnanti curricolari di tutte le classi della fascia (Binasco-Moncucco)

Classi: Seconde Primaria

Discipline coinvolte: Matematica

1. Competenza (vedi IINN 2012)

Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problematiche quotidiane.

2. Motivazione della scelta/intenzionalità dell'insegnante

Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze ludiche che fanno intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.

• Obiettivi verificabili (max 3/4)

- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche sulla retta numerica.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, a salti, rispettando le indicazioni date.
- Produrre semplici testi (filastrocche) connesse con situazioni quotidiane (contesto scolastico).
- Relazionarsi e confrontarsi con gli altri.

4. Conoscenze e abilità pregresse degli alunni relative all'attività proposta

CONOSCENZE:

- Conoscere il valore posizionale delle cifre.

ABILITÀ:

- Leggere e scrivere numeri naturali in notazione decimale con la consapevolezza del valore posizionale.
- Contare oggetti a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.

5. Incipit

(consegna di presentazione agli alunni dell'attività per costruire motivazione e senso)

Presentazione

Siete pronti a giocare? Ci aspetta una bellissima caccia al tesoro. Indossa il cartellino che hai pescato dalla scatola e comincia a giocare con la tua squadra.

Avrai tante prove da superare e numerosi indizi da decifrare. Ogni prova richiede di rispondere a quesiti e piccoli giochi matematici. In una prima parte sarai da solo per 10 minuti, in seguito

potrai confrontare le tue risposte con quelle dei compagni della tua squadra. Insieme consegnerete la risposta corretta all'insegnante. Riceverete così il primo indizio che vi permetterà di trovare la prova successiva da superare. In tutto, dovrete superare 4 prove matematiche, che vi porteranno alla fine a scoprire il fantastico tesoro.

6. Fasi didattiche

(breve descrizione delle fasi di lavoro/attività individuando i tempi e la connessione tra la proposta didattica e gli obiettivi scelti)

Il gioco si svolge in aula, dove devono essere risolti i quesiti, e negli altri spazi interni e/o esterni ad essa dove preliminarmente l'insegnante avrà nascosto il tesoro. La scelta di far svolgere le prove in classe ha una duplice motivazione: da una parte l'insegnante osserva e controlla che tutti rispettino le regole e monitora come ogni singolo bambino interagisce con l'attività; dall'altra parte i bambini possono avvalersi degli artefatti matematici costruiti nei laboratori precedenti e che sono presenti in aula (ad esempio la linea dei numeri e le cannuccie).

L'attività ludica durerà 5 ore circa in giorni diversi e punta a costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri.

Fase 1. Vengono formate le squadre attraverso il sorteggio: ogni componente pesca dalla scatola un cartellino con l'immagine di un animale; ogni animale rappresenta una squadra. Ogni bambino indossa il cartellino con l'animale simbolo della propria squadra: in questo modo si rafforza il senso di appartenenza al gruppo. Questa fase durerà 30 minuti circa.

Fase 2. Si proiettano alla LIM le indicazioni del gioco, così da leggerle tutti insieme, per capire le modalità del gioco. Il gioco prevede una serie di prove da superare; ogni squadra riceverà le prove dentro una busta contrassegnata dall'immagine del suo animale simbolo. Lo svolgimento delle prove prevede che i bambini, dopo avere aperto insieme la busta e preso ognuno una copia del compito, lavorano da soli per 5-10 minuti; trascorso questo tempo consegnano le prove individuali ed in seguito si confrontano e si correggono e consegnano la prova comune all'insegnante che darà l'altra prova, se la prima è corretta. Si continua il gioco fino all'ultima prova, risolta la quale scopriranno il luogo dove è nascosto il tesoro. Il gioco durerà circa due ore.

Fase 3. Riflessione metacognitiva sull'attività svolta.

In un momento successivo si avvia con i bambini un'attività di circle time, con l'obiettivo di riflettere sul gioco di squadra sperimentato. Si condividono le considerazioni di ognuno e ci si confronta sui punti di forza e i punti di debolezza dell'attività ludica, per progettare un nuovo gioco.

Gli alunni nelle stesse squadre scrivono un breve testo che ripercorre le varie fasi del gioco e i processi cognitivi che hanno utilizzato per risolvere le situazioni problematiche.

Fase 4 Come ultimo momento si chiederà ai bambini di progettare, per gli alunni di prima, una caccia al tesoro, simile nella struttura a quella sperimentata in precedenza, inserendo però indizi e prove diverse. Gli alunni lavoreranno a coppie: ad ogni coppia verrà consegnata una scheda con le indicazioni di lavoro che li aiuterà a progettare le singole fasi del gioco:

- scelta del luogo dove nascondere il tesoro;
- preparazione e delle domande (quattro quesiti due di matematica e due di italiano);
- scrittura delle risposte per velocizzare il controllo durante il gioco;
- scelta della sezione a cui sottoporre il gioco per individuare di conseguenza il numero dei partecipanti.
- formazione delle squadre, tenendo presente che ogni squadra dovrà essere composta da tre o quattro bambini.
- scelta del giorno e dell'ora in cui si svolgerà la CACCIA al TESORO.

7. Compito autentico per la valutazione (Descrivere la consegna di lavoro e il contesto)

Progettazione di una CACCIA al TESORO.

Le insegnanti di prima, dopo aver visto che vi siete divertiti proprio tanto durante la CACCIA AL TESORO, ci hanno chiesto di prepararne una simile per i loro alunni. A noi maestre è venuta un'idea. Ora che siete diventati esperti di caccia al tesoro, perché non ne progettate voi una simile per i vostri amici di prima?

Lavorerete a coppie, ma niente paura, vi abbiamo preparato una scheda che vi aiuterà a progettare ogni singola fase del gioco senza dimenticare nulla.

Ma fate attenzione! Dovrete modificare gli indizi e soprattutto i quesiti di tutte le prove. Ricordatevi che dovranno giocare bambini di prima e che per rendere il gioco più interessante le domande non dovranno essere troppo semplici.

Sarà sicuramente una caccia al tesoro indimenticabile.

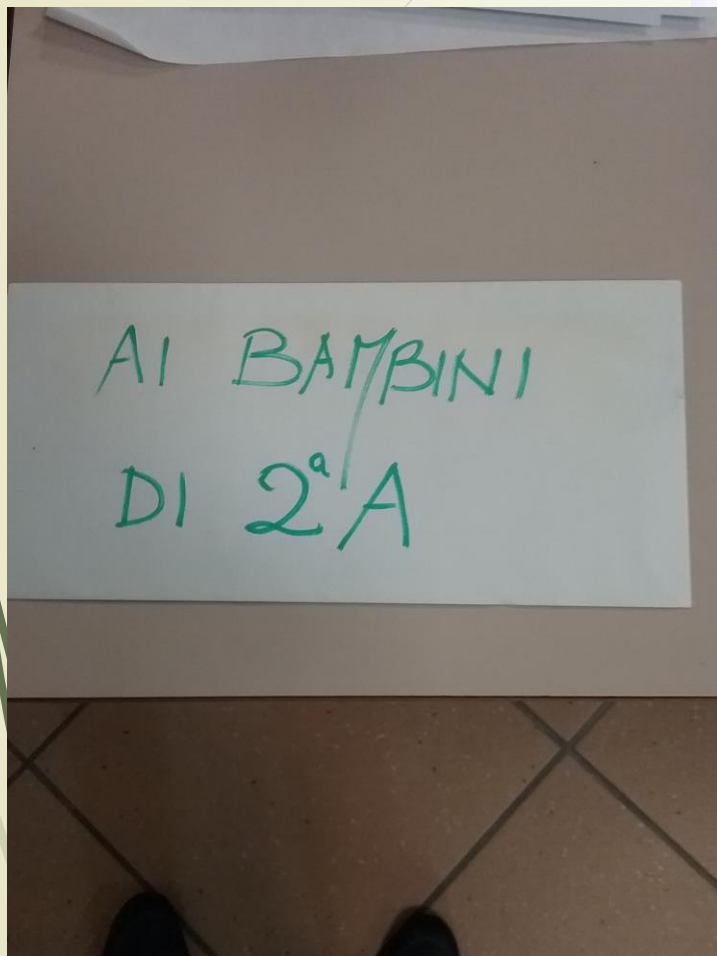
Buon divertimento!

RUBRICA VALUTATIVA

Competenza (vedi IINN 2012)	LIVELLO ALTO	LIVELLO MEDIO	LIVELLO BASE
Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problematiche quotidiane.	Applica in modo consapevole le conoscenze e le abilità matematiche per risolvere problematiche quotidiane (nella situazione gioco).	Applica le conoscenze e le abilità matematiche per risolvere problematiche quotidiane (nella situazione gioco).	Necessita dell'aiuto dell'insegnante o di un compagno per applicare le abilità matematiche nella risoluzione di problematiche quotidiane (nella situazione gioco).

Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche sulla retta numerica.	Legge e scrive correttamente i numeri naturali e ha consapevolezza del valore posizionale delle cifre; rappresenta, ordina e opera con i numeri naturali con correttezza e sicurezza.	Legge e scrive correttamente i numeri naturali ma è incerto sul valore posizionale delle cifre; rappresenta, ordina e opera con i numeri naturali in modo corretto.	Legge e scrive con qualche incertezza i numeri naturali e necessita dell'aiuto dell'insegnante per comprendere il valore posizionale delle cifre; rappresenta, ordina e opera con i numeri naturali in modo incerto.
Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.	Esegue mentalmente semplici operazioni; applica e verbalizza le procedure di calcolo con prontezza, correttezza e sicurezza	Esegue semplici operazioni; applica gli algoritmi di calcolo scritto e le strategie di calcolo orale in modo abbastanza corretto.	Esegue semplici operazioni utilizzando le dita e applica le procedure di calcolo con qualche difficoltà.

INCIPIIT



L'INCANTESIMO DEL MAGO BURLONE

Nella Valle Incantata, popolata da creature magiche, c'è un mago che ama fare scherzi: si chiama BURLONE.



ieri ha nascosto la bacchetta magica della fata Fiocchetto mentre lei stava schiacciando un pisolino e dice che la consegnerà solo a coloro che sapranno superare ...

...6 difficili prove d'intelligenza.

I suoi amici, maghi, streghe e fate, si sono riuniti ed hanno deciso di farsi aiutare da voi



la fatina CUORICINO



la strega ERMENEGILDA



il mago BUDINO

il mago OPLA'

La strega GENOVEFFA
la fata FARFALLA



Solo se **collaborerete in gruppo** potrete ricevere il materiale per risolvere un altro enigma.

Attenzione però:

avrete solo al massimo **10 minuti** da usare per risolvere ogni prova ... tra un'ora(cioè 60 minuti) l'incantesimo diventerà **DEFINITIVO!!!!**

Potete solo parlare a **bassa voce**, altrimenti potreste essere eliminati, perché mago Burlone sente tutto

Il primo gruppo che arriverà a risolverli tutti, avrà vinto la sfida di mago burlone e potrà restituire la bacchetta magica alla fata Fiocchetto.

Siete pronti?

Ecco come hanno formato i gruppi i vostri magici amici:

1	2	3	4	5	6	7
Gabriele	Sean	Lukas	Samuele	Leonardo	Favalli	Riccardo Po.
Mattia	Fabrizio	Giulia	Nicholas	Maddalena	Edoardo	Nicolò
Stefano	Chiara	Riccardo Pa.	Emma	Federico	Alin	Aurora
Giorgia C.	Giorgia S.	Alessia	Magda	Ginevra	Maria	Andrea

Busta A: enigma della strega Genoveffa

Busta B: enigma del mago Budino

Busta C: enigma della fata Farfalla

Busta D: enigma della fata Cuoricino

Busta E: enigma della strega Ermenegilda

Busta F: enigma del mago Oplà

Volete provarci?

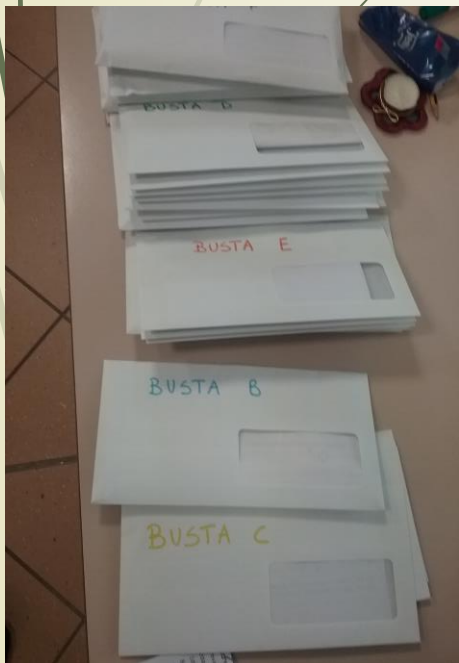
Potete risolvere solo una prova alla volta(il materiale è nelle buste),

prima da soli e poi, in gruppo preparate, le risposte esatte da consegnare alle maestre per poter continuare nel gioco.

Ogni volta che il vostro gruppo avrà risolto un enigma risolto, potete passare al livello successivo.

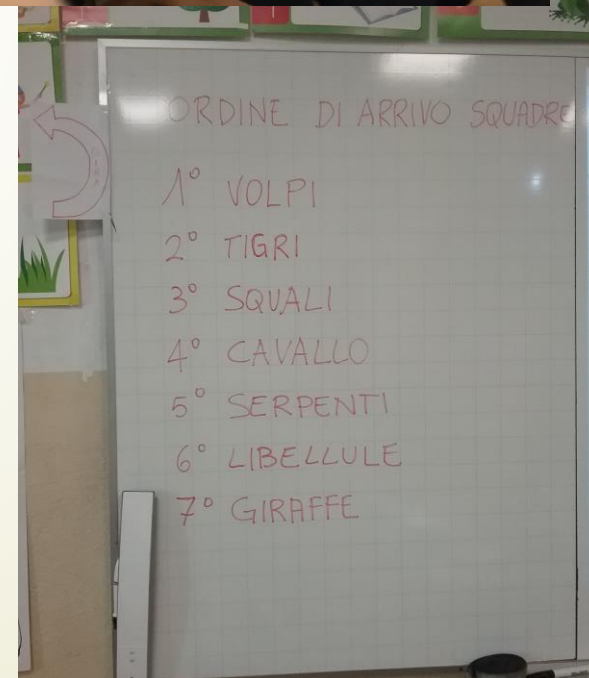
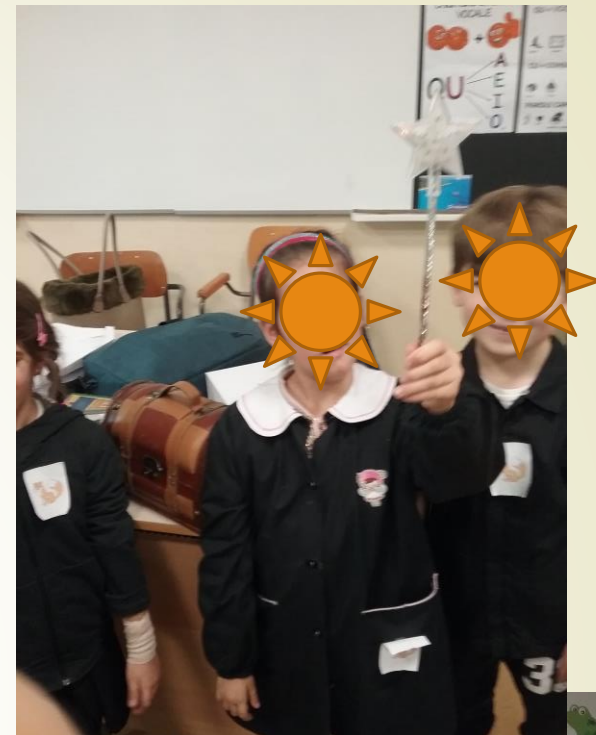
BUON LAVORO BAMBINI

INIZIAMO A GIOCARE



FINALMENTE IL TESORO!

All'ultimo indizio siete arrivati,
i miei complimenti: vi siete impegnati!
Ancora uno sforzo e il vostro lavoro
sarà premiato con un tesoro.
Un dolce scrigno voi troverete
se sotto la cattedra voi lo cercherete.
Ma non in quest'aula, in quella a fianco
che lo scorso anno della la terza A aveva il
banco.



SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE



Scheda di autovalutazione

Come si è organizzato il tuo gruppo durante il compito?

Cosa hai fatto tu?

Cosa è stato facile?

Hai dovuto affrontare delle difficoltà? Quali?

Come le hai superate?

Cosa hai imparato facendo questa esperienza?

Cosa ti è piaciuto di più e perché?

Pensi di essere stato di aiuto al tuo gruppo? Perché?

Data:

Alunno:

AUTOVALUTAZIONE

ORGANIZZAZIONE E LAVORO DI GRUPPO

Io ho scritto perché ero più veloce. (Chiara)

- Il gruppo mi ha aiutato. (Chiara)
- Se non scegli il capo giusto diventa poco divertente. (Giorgia)
- Ci siamo organizzati collaborando tutti insieme; alla fine ho dovuto affrontare di collaborare insieme. (Lukas)
- Il mio gruppo si è organizzato correggendo e facendo dei turni. (Nicholas)
- Ho fatto l'aiutante capo gruppo, perché ero brava a fare il capo gruppo. (Maria)
- Il mio gruppo ha lavorato bene perché ci siamo messi d'accordo. (Sean)
- Il mio gruppo si è organizzato bene perché abbiamo deciso cosa fare prima di iniziare. (Samuele)
- Stare in gruppo è bellissimo. (Edoardo)

DIFFICOLTÀ E PUNTI DI FORZA

- E' stato difficile stare con Giulia perché ci comandava, ho superato questa difficoltà mettendomi d'accordo con lei. (Riccardo Pa.)
- Ho avuto difficoltà in un esercizio di matematica, l'ho superata ragionando. (Mattia)
- Ho superato le difficoltà perché mi sentivo coraggioso. (Edoardo)
- Ho avuto difficoltà in matematica perché c'erano dei trabocchetti...le ho superate concentrandomi di più. (Aurora)
- Ho avuto difficoltà in matematica...ma mi sono messo a provare e riprovare. (Riccardo Po.)
- Ho imparato che lavorare in gruppo è bello. (Mattia)
- Ho imparato a stare insieme agli altri. (Alin)
- Ho imparato che se sono in gruppo non posso fare tutto da solo e non decido tutto io. (Leonardo)
- Mi è piaciuto stare in gruppo ed essere aiutata quando ero in difficoltà. (Maddalena)
- Ho imparato che le materie non servono solo per imparare ma anche per giocare. (Magda)
- Ho superato le difficoltà ricordandomi le cose di prima elementare. (Giulia)

PUNTI DI FORZA

- ▶ L'approccio ludico ha creato una buona motivazione in tutti gli alunni.
- ▶ Nella situazione gioco, le attività che richiedono un maggior ragionamento sono state viste come sfide e quindi sono state meno impegnative.
- ▶ Tutti i bambini nel gruppo hanno dato un loro apporto, in relazione alle proprie capacità.
- ▶ Il momento di verifica non è stato vissuto con ansia, ma come un modo per mettersi in gioco sia individualmente sia nel gruppo.
- ▶ L'attività ha creato aspettative per ulteriori attività svolte in questo modo (qualche bambino quotidianamente controllava se nello scrigno ci fossero ulteriori messaggi della Fata Fiocchetto). Per questo motivo abbiamo deciso di sfruttare questa motivazione per costruire l'incipit di una nuova UDA.

E PUNTI DI DEBOLEZZA

- ▶ L'attività si è protratta oltre il tempo stabilito, ma il prolungarsi dell'attività non ha compromesso la partecipazione e la motivazione degli alunni.
- ▶ Alcuni alunni hanno fatto fatica a rispettare i tempi di lavoro individuale degli altri componenti del gruppo, volendosi sostituire ad essi.
- ▶ Non sempre nel gruppo gli alunni hanno saputo suddividersi i compiti in relazione alle loro capacità, per velocizzare i tempi di esecuzione.
- ▶ Noi insegnanti ci siamo approcciate a questo nuovo strumento di valutazione con qualche timore, preoccupate maggiormente di valutare il prodotto del singolo alunno, anziché il suo apporto all'interno del gruppo di lavoro.