

Bandierina numero numero ... ?

Anna Manunza, Alice Atzeni,
Mariangela Spano, Valentina Melis,
Mara Mura



- Età di riferimento:
I Primaria, 6 anni
- Partecipanti:
 - Un insegnante
 - Classe (20 bambini circa), da dividere in due gruppi.
- Tempo richiesto per l'attività:
2 lezioni da 2 ore ciascuna.
- Obiettivi:
Consolidare nei bambini la conoscenza delle addizioni e delle sottrazioni entro i primi 10 numeri e la proprietà commutativa dell'addizione e invariante della sottrazione.
- Prerequisiti:
Conoscere le addizioni e le sottrazioni e le rispettive proprietà; possedere il senso del numero.

• Materiali:

- LIM (lavagna interattiva multimediale)

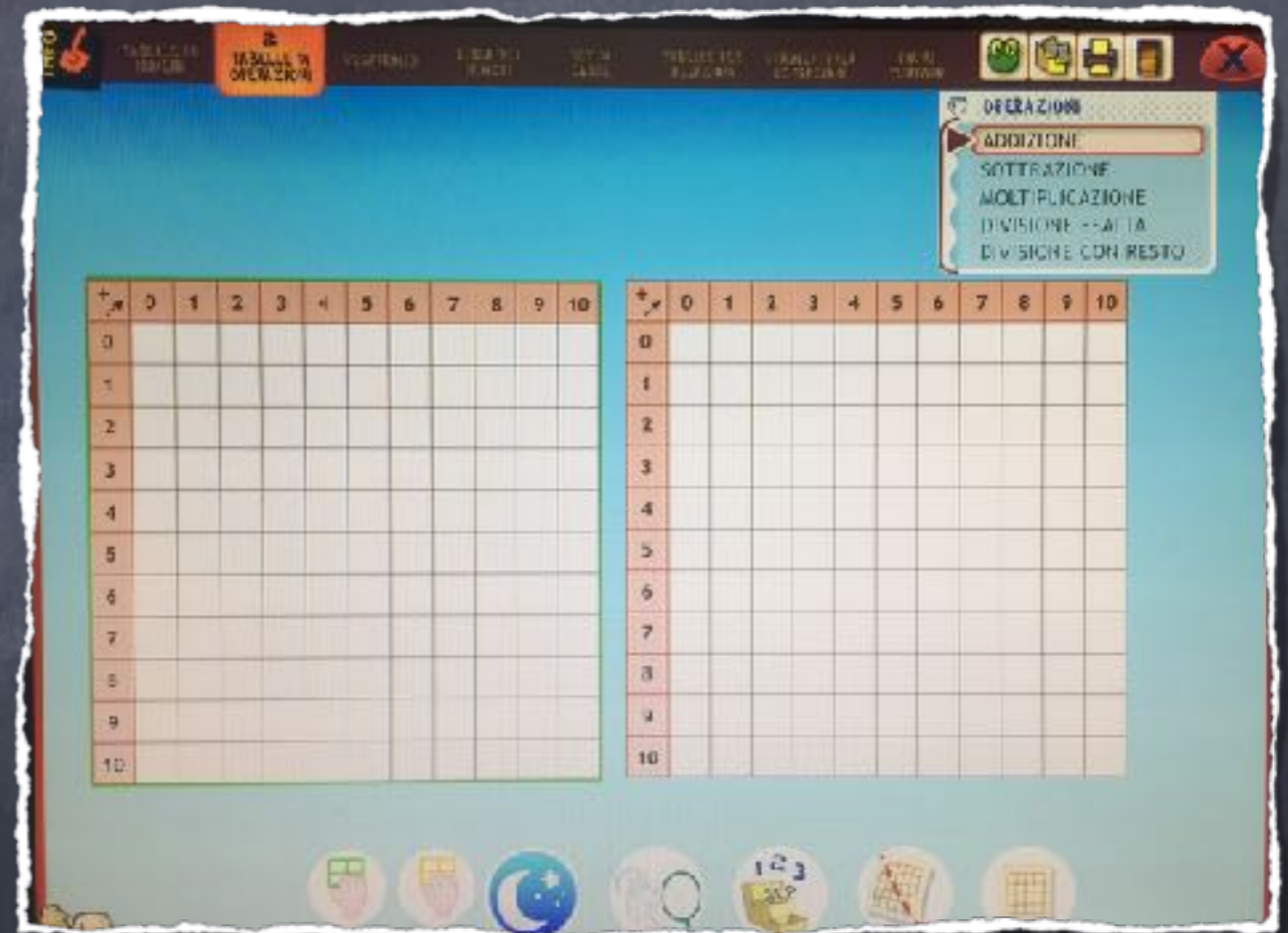
- Software «Nel mondo dei numeri e delle operazioni con la Lim».

• Strumento:

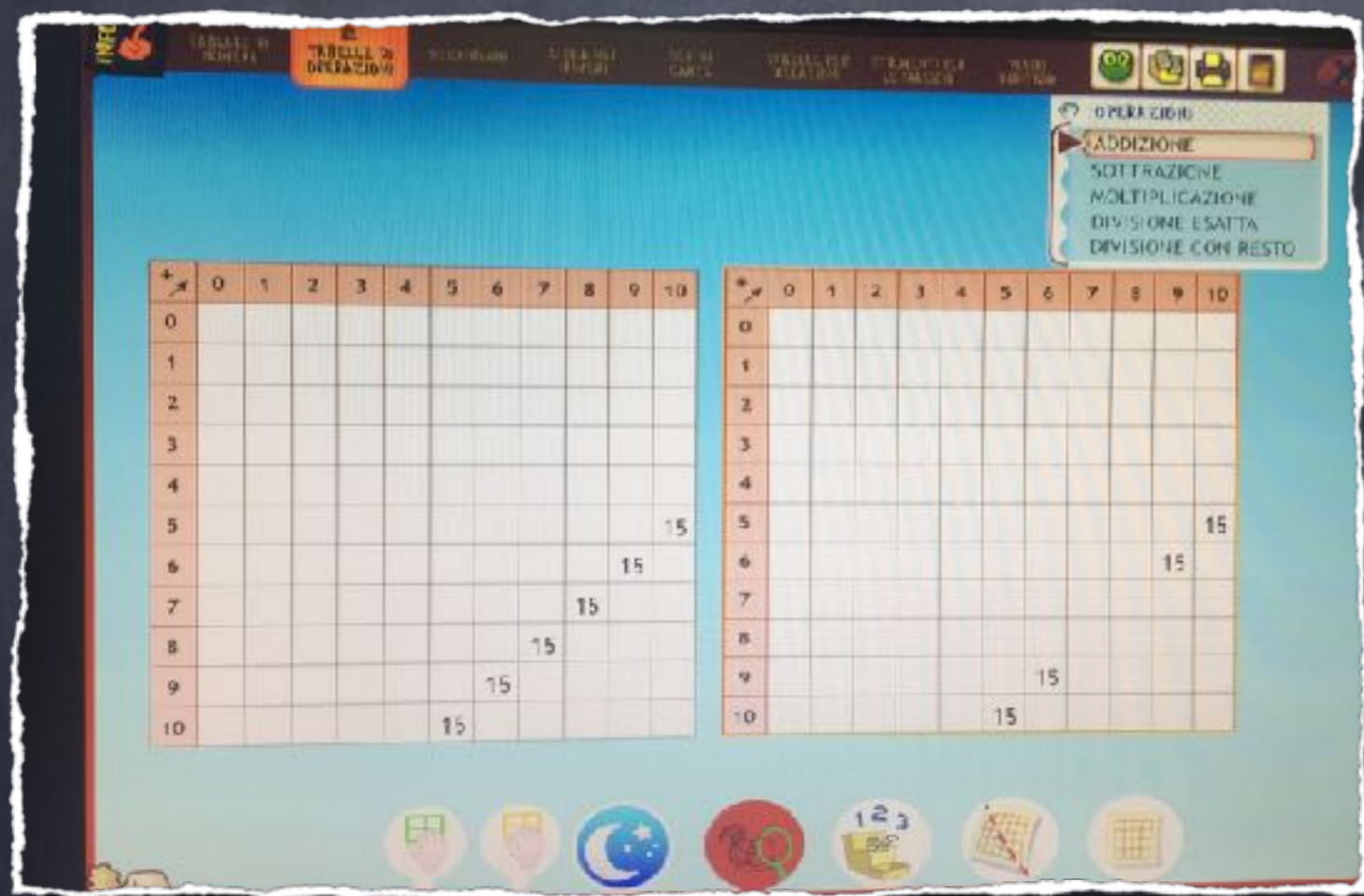
Tabelle delle operazioni.

Svolgimento

- I bambini verranno divisi in due squadre.
- Si predispone una tabella vuota a doppia entrata per ogni squadra.



- La maestra assegna a ciascun bambino di ogni squadra un numero.
- La maestra chiama un numero (ad esempio 15).

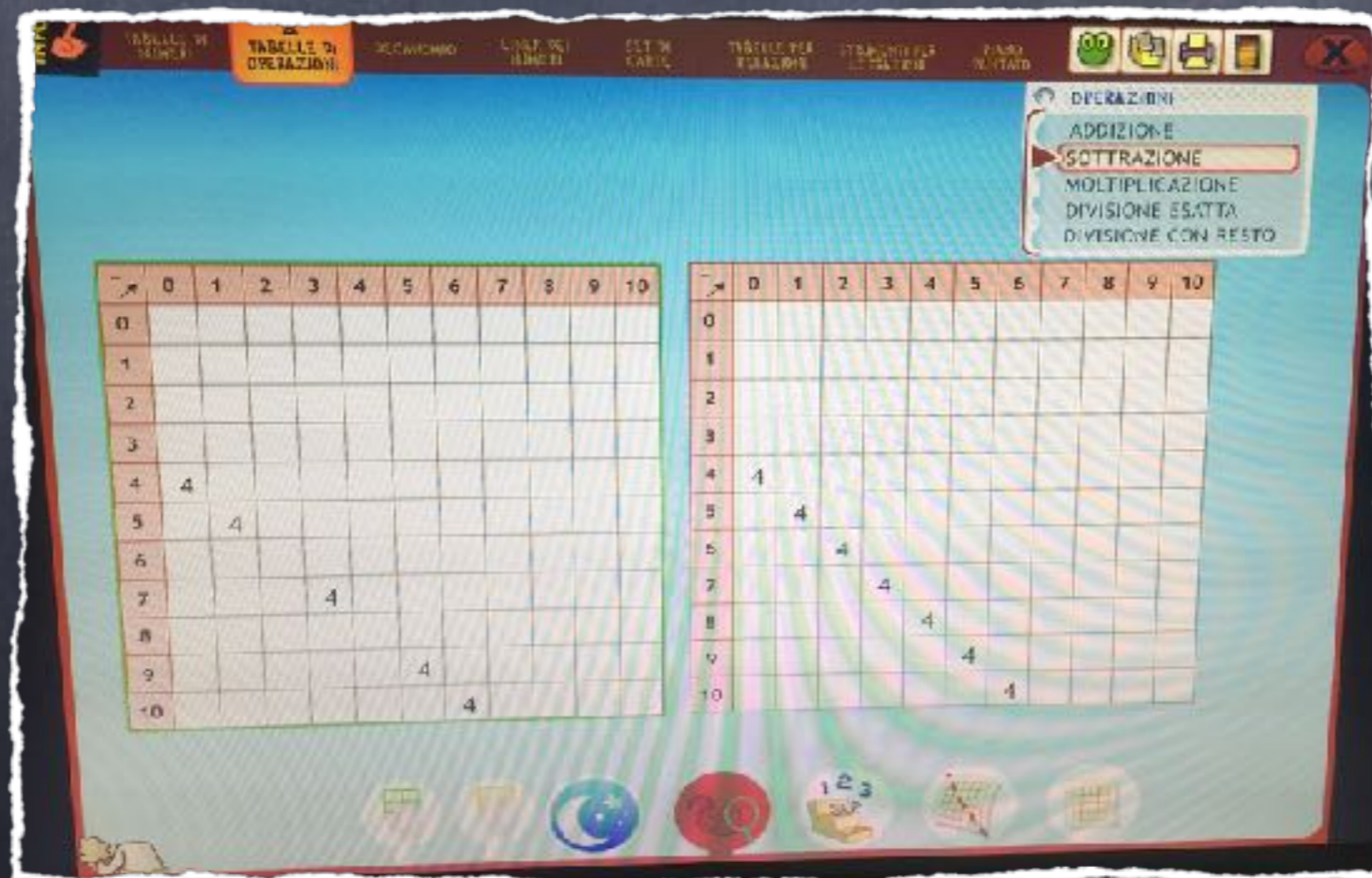


- I due bambini a cui è stato assegnato il numero 15 devono recarsi alla lavagna e trovare tutte le combinazioni di numeri che sommati danno 15 e indicarli nella tabella della loro squadra (quindi: $10+5$, $9+6$, $8+7$...).

- Il bambino che trova il maggior numero di combinazioni nel tempo prestabilito fa guadagnare un punto alla propria squadra.

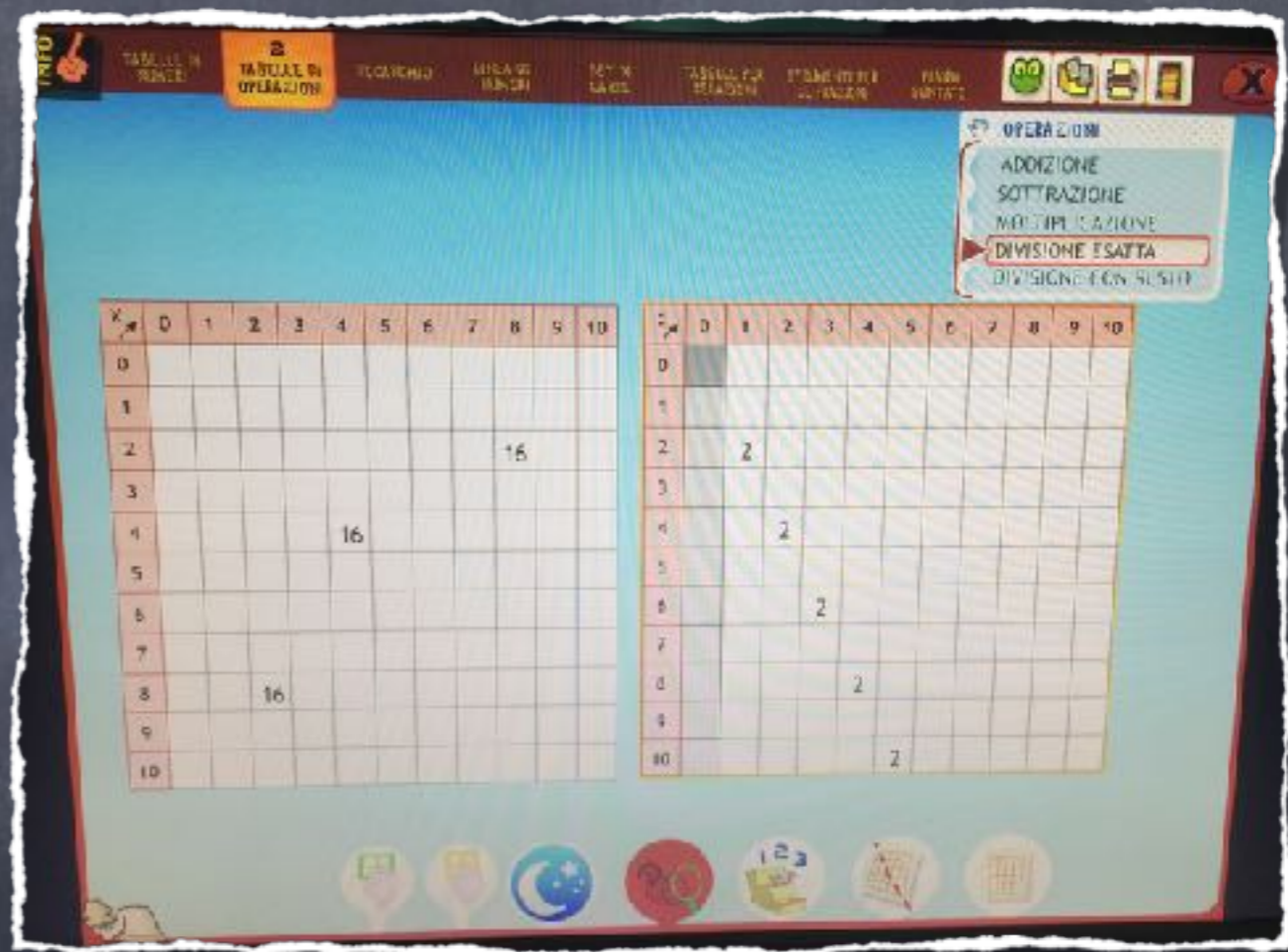
Verrà attribuito un punto in più ai bambini che riconosceranno di aver utilizzato la proprietà commutativa per l'addizione e invariante per la sottrazione.

- La maestra continuerà a chiamare gli altri numeri.
- Alla fine del gioco, la squadra vincitrice sarà quella che ha guadagnato più punti.



Varianti possibili

- L'attività può essere adattata alle classi successive alla prima utilizzando la tabella per le moltiplicazioni e le divisioni ed evidenziando le rispettive proprietà.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

- Per quanto riguarda la moltiplicazione, è possibile integrare la prima attività con un altro strumento: il decanomio.

In questo caso l'insegnante chiama i numeri. I bambini di ogni squadra dovranno indicare nella tabella tutte le combinazioni di numeri che moltiplicati formano il numero dato. Dovranno inoltre riempire i rettangoli che hanno la stessa area identificandoli con lo stesso colore.

Valutazione

- L'attività sarà valutata tramite l'osservazione mirata in itinere dei seguenti aspetti:
 - partecipazione attiva e impegno,
 - comportamento,
 - tempi di attenzione,
 - relazioni tra pari,
 - strategie utilizzate per il calcolo,
 - rispetto dei turni e delle regole.

Limiti del Software

- Inizialmente l'attività prevedeva una corrispondenza con il gioco «Bandierina», quindi che le tabelle si potessero utilizzare contemporaneamente e i bambini di ogni squadra avrebbero lavorato simultaneamente. Dunque, il vincitore sarebbe stato il bambino che avrebbe trovato più combinazioni in un tempo prestabilito. In realtà questo non è stato possibile in quanto il programma non consente di lavorare su due tabelle contemporaneamente.