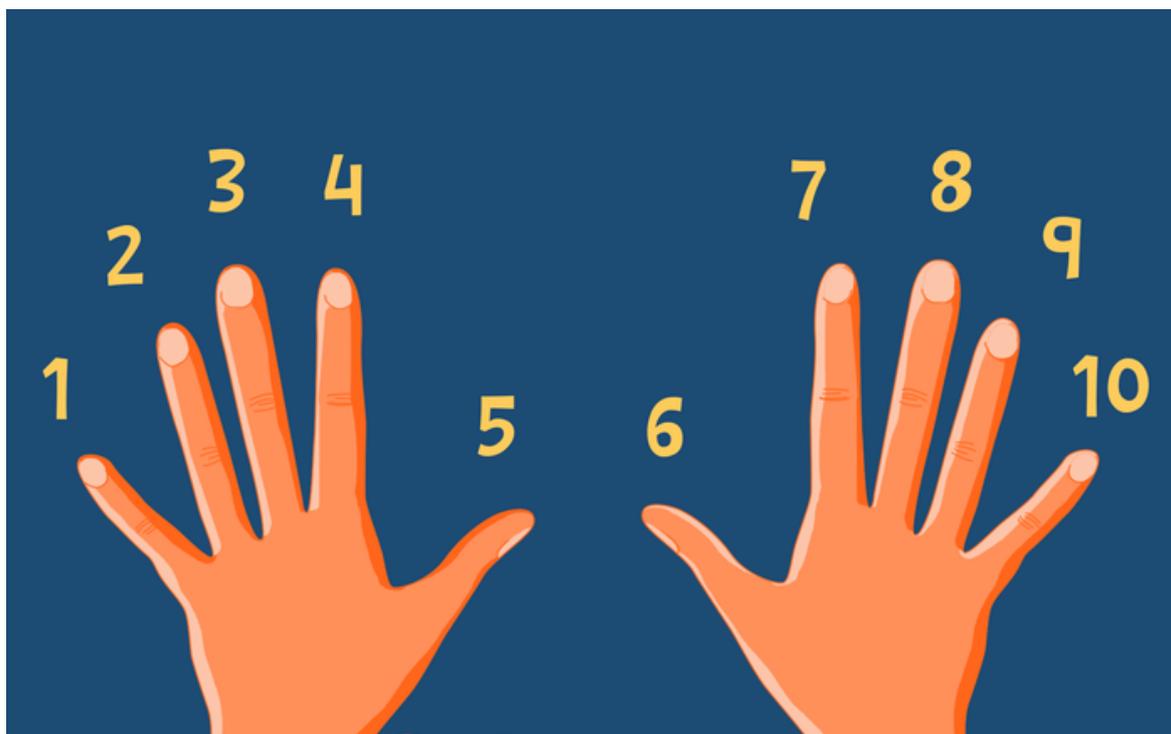


Istituto Kindergarten



Progetto: "TABELLINE IN RIMA"

Classi seconde

A.S. 2019/2020

Premessa

Con questo progetto si mirerà alla memorizzazione delle tabelline, ricorrendo a strumenti di supporto adatti a stili cognitivi diversi. Il progetto si basa sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini. Il ruolo dei docenti è porre le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe con l'obiettivo di: stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.

Obiettivi

- Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.
- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.
- Saper utilizzare strategie mnemoniche e pratiche per la memorizzazione e il recupero nella memoria delle tabelline.

Attività

1. Contare per...

In corrispondenza della presentazione di alcune numerazioni, si costruiranno con i bambini delle rime, funzionali a facilitare la memorizzazione della numerazione stessa (Per esempio: *2-4, nella stanza c'è un gatto; 6-8: mi ha mangiato il mio biscotto; 10-12-14-16: se lo prendo lo porto dai medici; 18-20: me lo dici se lo senti?*) o si amplieranno e modificheranno rime esistenti (Esempio: *7-14-21-28 Questa è la conta di Paperotto; 35-42 che giocava con il bue; 49-56 io ti prendo: dove sei? 63 e poi 70: questa è la conta di chi canta*).

Verranno poi svolti esercizi a carattere ludico di numerazione. Alcuni esempi:

- in cerchio i bambini si passano la palla, contando per un numero dato;
- sul pavimento vengono disposti dei cerchi, i bambini saltano da uno all'altro e ad ogni salto devono dire il numero corrispondente a una numerazione data (Contiamo per 3: 3 – 6 – 9...).
- Gioco del bum semplificato: i bambini, in cerchio, dicono a turno i numeri in ordine crescente. Quando si arriva al numero corrispondente a quello della numerazione decisa in precedenza, non si deve dire il numero, ma *Bum* (Esempio - Bum del 4: 1-2-3-bum-5-6-7-bum-9-10-11-bum...).

2. Le stranezze delle tabelline

Dopo aver presentato in classe le varie tabelline, si potranno riprendere in laboratorio, visualizzandole con i numeri in colore, disposti uno sopra l'altro. Questo permetterà di acquisire in maniera intuitiva l'esistenza di numeri 'quadrati' (es. il 6x6 formato da 6 righe di verde scuro ha la forma del quadrato).

Sulla tavola pitagorica costruita progressivamente nelle unità dedicate alle tabelline si potranno individuare con un colore questi numeri quadrati e rilevare come i numeri si dispongano in maniera simmetrica rispetto a questa diagonale. In questo modo si lavorerà sempre in maniera intuitiva sulla proprietà commutativa della moltiplicazione.

3. Sulla punta delle dita

Per gli allievi in difficoltà può essere utile avvalersi delle mani per trovare il risultato delle tabelline o utilizzare altri trucchi che sopperiscano alla difficoltà di memorizzare le tabelline. Questi trucchi sono inoltre un ottimo esercizio per il calcolo mentale.

Dopo aver presentato come funziona il metodo delle tabelline sulle dita e aver svolto insieme varie operazioni, i bambini si eserciteranno a coppie, dapprima su una singola tabellina, poi su moltiplicazioni indicate a caso. In ogni coppia un bambino eseguirà l'operazione e l'altro verificherà se il risultato è corretto sulla tavola pitagorica.

Sulla stessa tabellina si potranno inoltre proporre altre strategie di calcolo più complesse dal punto di vista logico.

Modalità

Il percorso verrà organizzato nell'ambito della matematica, selezionando le proposte qui di seguito illustrate, in rapporto alla presentazione di ogni tabellina, oppure può rappresentare un'attività di laboratorio aggiuntiva, indirizzata all'intera classe o ad un gruppo di allievi che necessitano di un consolidamento degli apprendimenti. Parte delle proposte possono essere utilizzate o riprese in classe terza

Tempi

Il progetto sarà attivato nella seconda parte dell'anno

Finalità

Il progetto si propone di:

a) promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti ;

b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro

creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento,

c) incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica,

d) favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici,

e) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

Conclusioni

Numerose sono le attività che si possono fare con gli allievi per consolidare la padronanza delle tabelline: schede con proposte ludiche, gare di tabelline a squadre, interrogazioni reciproche a coppie o a gruppi di tre... Queste attività rappresenteranno inoltre altrettante occasioni di auto-valutazione delle acquisizioni e dei progressi fatti. Il lavoro si concluderà con la costruzione di un domino delle tabelline, che potrà riguardare tutta la tavola pitagorica o una singola tabellina.