

2



CIRCOLO DIDATTICO "PALAZZELLO"

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA - C.F. 80003070887

Tel. e fax 0932/255087 - e-mail: [rgee004002@istruzione.it](mailto:rgee004002@istruzione.it) - Cod. Mecc. RGEE004002 -

PEC: [rgee004002@pec.istruzione.it](mailto:rgee004002@pec.istruzione.it)

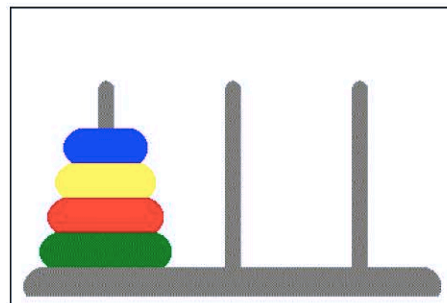
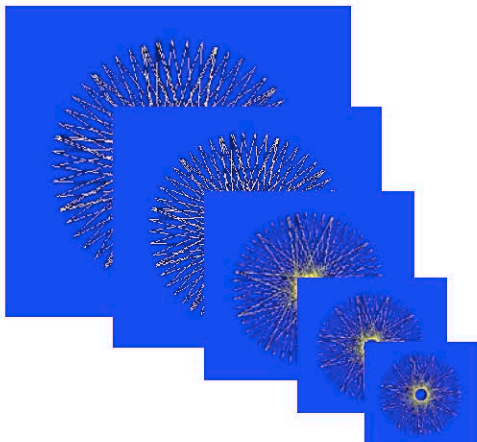
**Misure di accompagnamento delle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.**

"LABORATORIO DI MATEMATICA:

**PROBLEM SOLVING E GIOCO PER CREARE COMPETENZE MATEMATICHE E METACOGNITIVE"**

*Esperto esterno: Prof. Antonino Barrera    Tutor: Ins. Elena Cuozzo*

Anni scolastici 2013/2014 - 2014/2015



Dirigente scolastico  
*Prof.ssa Giovanna Piccitto*



**CIRCOLO DIDATTICO "PALAZZELLO"**

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA - C.F. 80003070887

Tel. e fax 0932/255087 - e-mail: [rgee004002@istruzione.it](mailto:rgee004002@istruzione.it) - Cod. Mecc. RGEE004002 -

PEC: [rgee004002@pec.istruzione.it](mailto:rgee004002@pec.istruzione.it)

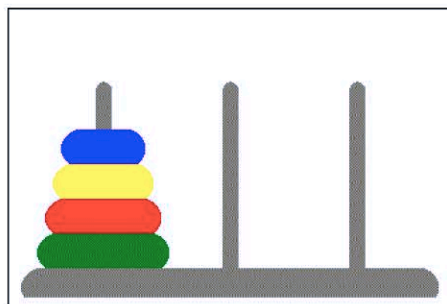
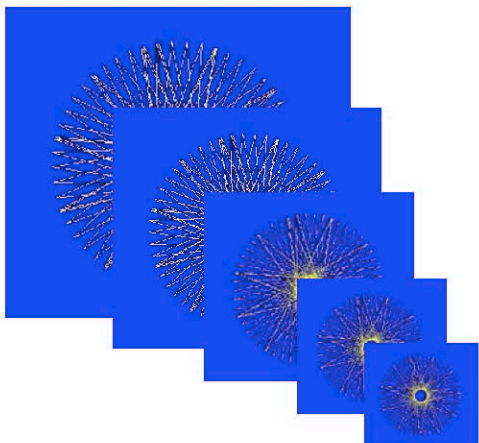
## Misure di accompagnamento delle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

**"LABORATORIO DI MATEMATICA:**

**PROBLEM SOLVING E GIOCO PER CREARE COMPETENZE MATEMATICHE E METACOGNITIVE"**

*Esperto esterno: Prof. Antonino Barrera    Tutor: Ins. Elena Cuozzo*

Anni scolastici 2013/2014 - 2014/2015



Dirigente scolastico  
*Prof.ssa Giovanna Piccitto*

# Esempi di materiali: infanzia, 1

Nella scuola dell'infanzia non vengono "risolti" "problemi", tuttavia alcune attività...



Il nostro gioco

--	--

Come si gioca

Regole

1	2	...
---	---	-----

A me questo gioco piace/non piace, perché...

Motivazione

--	--

Lui, lei vince/non vince, perché...

Le attribuzioni

--	--	--

Lui, lei sa/non sa giocare, perché...

...e le strategie degli altri

--	--	--

Siamo bravi se...

Obiettivo

1	2	...
---	---	-----

Io faccio così...

Strategie

--	--	--

Quando giochiamo insieme mi piace di più/di meno perché...

--	--	--

Ieri ho detto/(spiegato) il gioco a casa a....., ma...

Riferenze

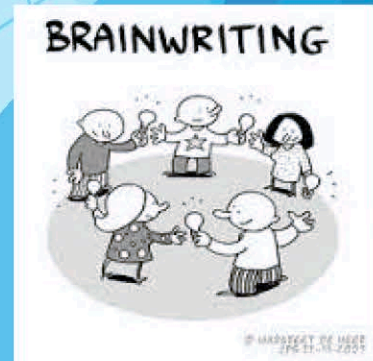
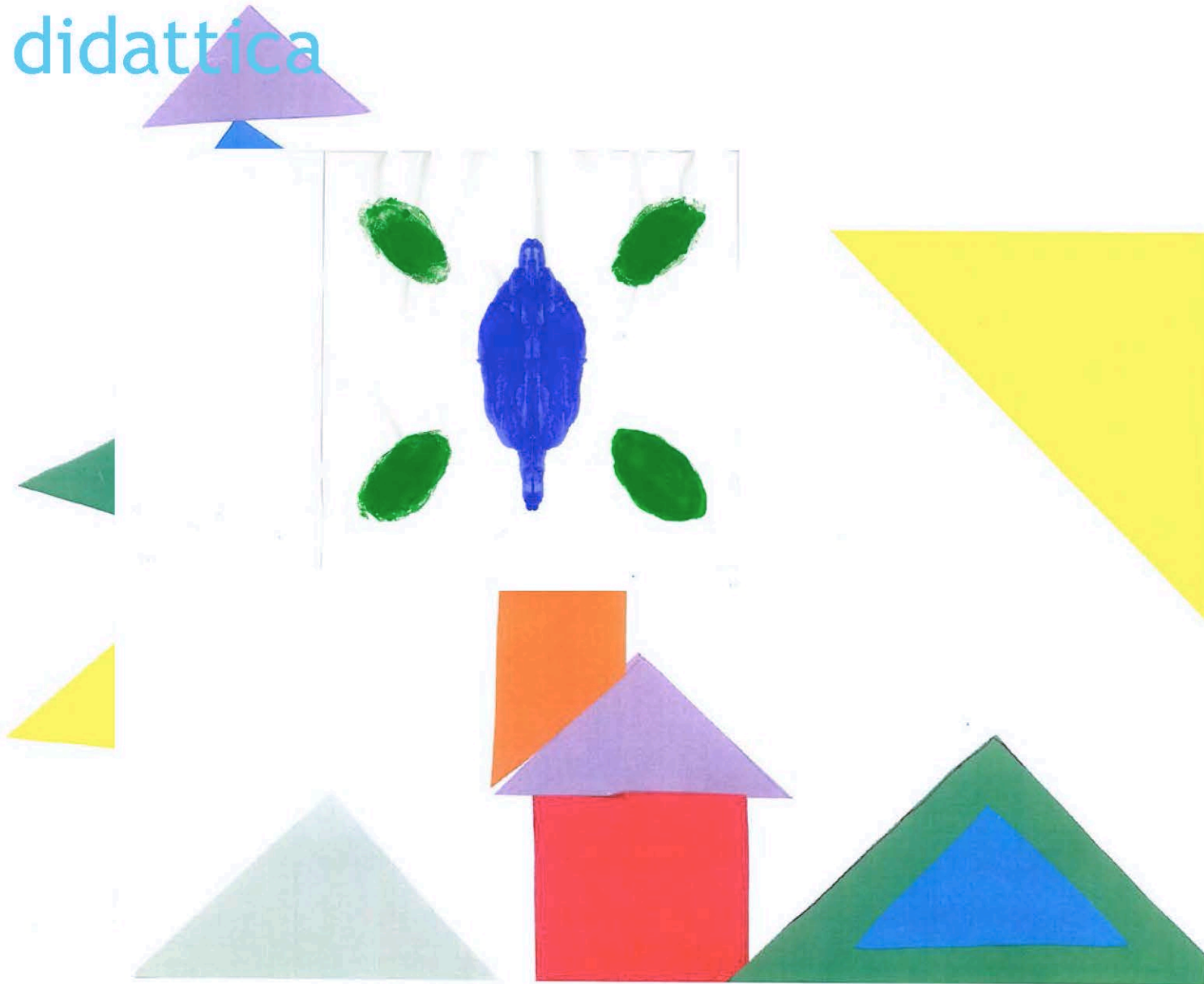
--	--	--

Conosco un gioco quasi uguale e si chiama...

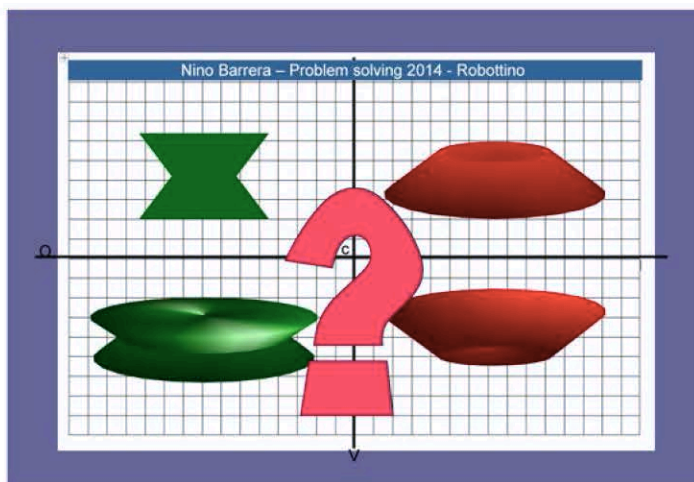
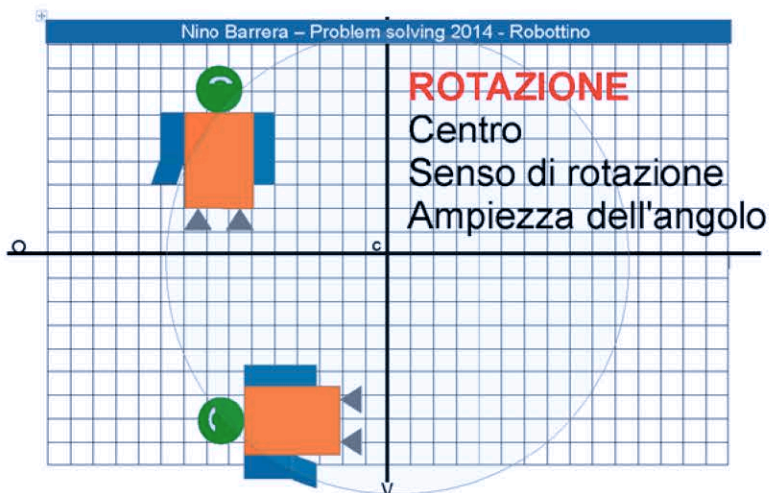
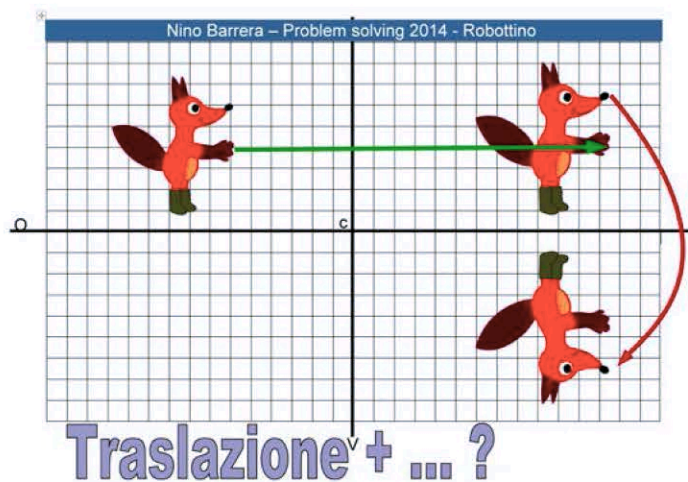
Trasferibilità

--	--	--

# La didattica



# Geometricamente...



# Alunni al lavoro

NINO BARRERA - PROBLEM SOLVING E ANALOGIA 2014



Oggi Mario ha portato a scuola 7 bustine di figurine di calciatori. Alcune bustine sono da due e contengono le foto di giocatori della Roma, altre sono da quattro e contengono foto di giocatori della Juve. Dopo aver aperto le bustine il compagno di banco di Mario ha esclamato: "Hai portato 22 figurine!"  
Quante bustine di giocatori della Roma ha portato Mario in classe?

2  
4  
4  
4  
2

$$2 \times 4 \times = 16$$
$$3 = \frac{22 - 16}{4} = 1.5$$

16 + 6 = 22

Porto 3 bustine della roma

NINO BARRERA - PROBLEM SOLVING E ANALOGIA 2014



Domenica avremo tanti ospiti e oggi siamo andati a comprare delle bottiglie di acqua al supermercato. Papà ha messo tutto nel cofano della sua auto. Ho contato 18 confezioni in tutto, quelle di acqua frizzante da due bottiglie e quelle di acqua naturale da 4 bottiglie.

La mamma ha detto a papà "Hai comprato 52 bottiglie d'acqua! Si può sapere quante sono quelle di acqua frizzante?"

**Cosa risponderà papà?**

Il papà vuole sempre dire la sua e ha chiesto alla mamma: "Le bottiglie o le confezioni?"

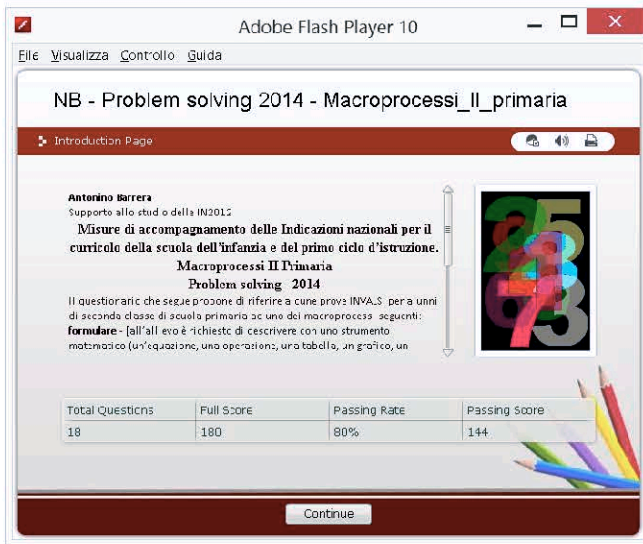
Il papà potrà, comunque, rispondere correttamente perché le ha comprate, ma se lo chiedessimo a un tuo compagno (di scuola primaria) che non era presente all'acquisto, potrebbe farlo correttamente?

Classe \_\_\_\_\_

data \_\_\_\_\_

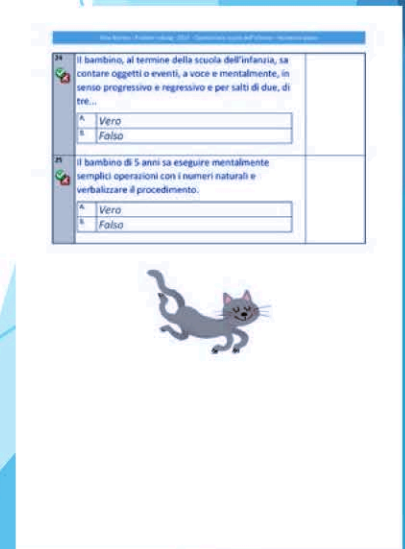
# Risorse multimediali

- ▶ Questionari multimediali interattivi
- ▶ Applicazioni interattive con animazioni
- ▶ Ascolti e analisi di relazioni
- ▶ Applicazioni interattive per l'attività di subitizing



Rete Iblea per la formazione  
Misure di accompagnamento delle Indicazioni nazionali 2012

ID	Questi	Note
1	<p>Quale, tra i seguenti obiettivi di apprendimento, è quello da riferire alla scuola primaria?</p> <p>A. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.</p> <p>B. 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 usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.</p> <p>C. Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.</p>	
2	<p>Quale, tra i seguenti obiettivi di apprendimento, è quello da riferire alla scuola primaria?</p> <p>A. Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>B. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>C. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.</p>	
3	<p>Quale, tra i seguenti obiettivi di apprendimento, è quello da riferire alla scuola primaria?</p> <p>A. Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.</p> <p>B. Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri e misure ed esprimersi sia nella forma decimale, sia mediante frazione.</p> <p>C. Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare moltiplici e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione.</p>	

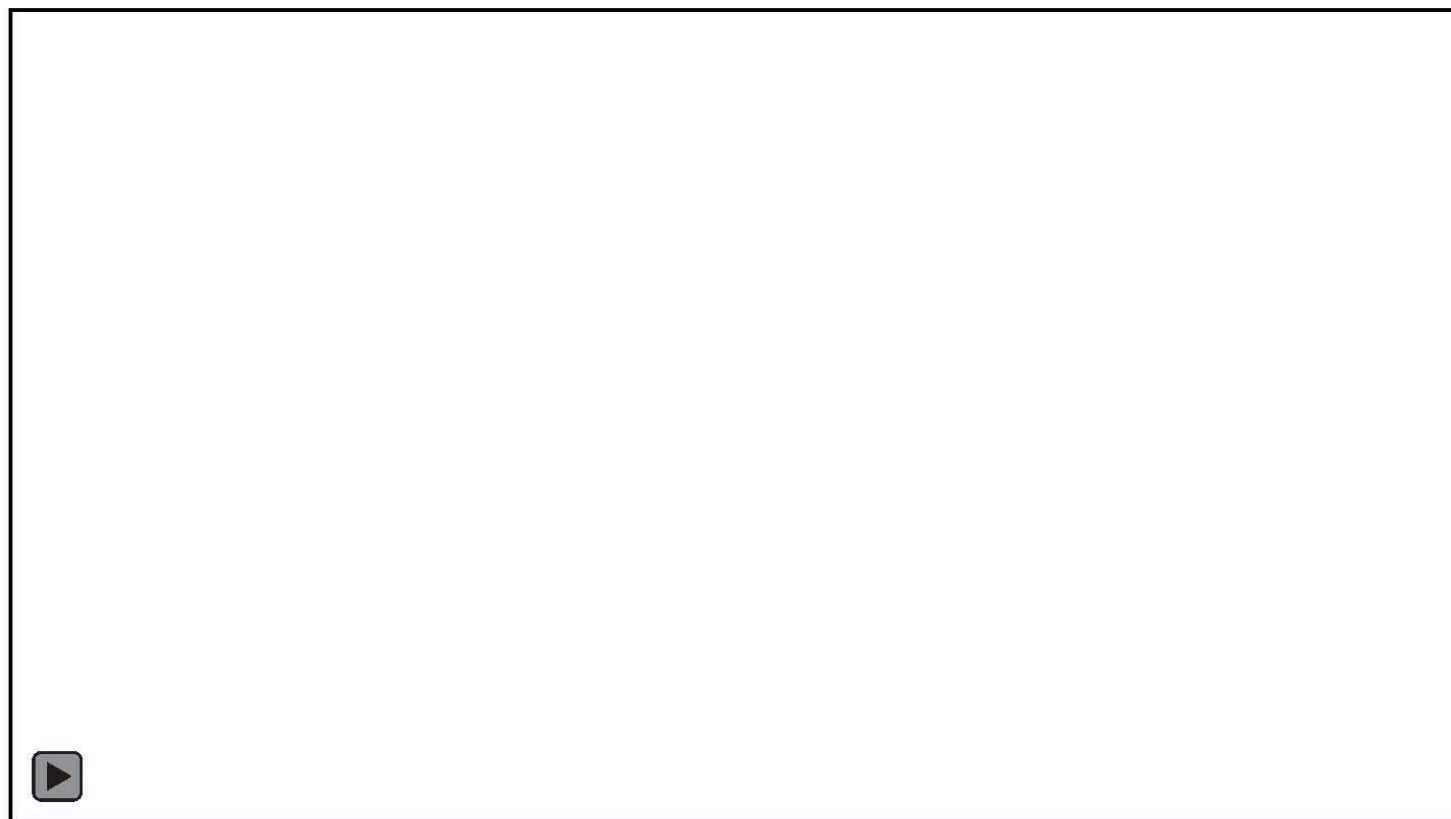


# Laboratori





# Problem solving , processi metacognitivi e multimedialità



**Filmato 07:** strategie risolutive e autoregolazione.

# La posta e i materiali on line

Cari colleghi,

ecco alcune esercitazioni da svolgere in classe/sezione con gli alunni:

## **PRIMARIA E SECONDARIA**

Collegarsi alla pagina <http://www.minilezionidigitali.it/laboratorio-geogebra.html> e visionare il tutorial **Triangoli**.

Scaricare la scheda Esercitazione 016 e , dopo aver installato Geogebra sul pc a scuola o a casa, svolgere il compito previsto con gli alunni.

**Chi volesse la presenza in classe per l'utilizzo di GeoGebra, una volta, del prof. Nino Barrera, può richiederla indicando l'ora e il giorno preferiti.**

## **INFANZIA + CLASSE PRIMA PRIMARIA**

Scaricare le schede Subitizing 1 e 2 dalla pagina <http://www.minilezionidigitali.it/problem-solving-2014.html> , fotocopiare, provare nelle sezioni e compilare la griglia di osservazione.

I materiali prodotti vanno consegnati giorno 11 novembre.