



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

Scuola Infanzia – Primaria – Secondaria di 1° grado

VALLE DEL FINO

SCUOLA PRIMARIA di CASTILENTI

Classe quarta

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

*Liberamente tratta dal Piano di Lavoro, progettato per classi
parallele e realizzato in tutti i plessi dell'Istituto*

“ANDIAMO A FARE SHOPPING”



Anno scolastico 2018 / 2019

**UNITÀ DI
APPRENDIMENTO**

Denominazione

“ANDIAMO A FARE SHOPPING”

Motivazione

L'approccio ludico-laboratoriale alla COMPRAVENDITA, conoscenza di difficile acquisizione, sia a livello concettuale che terminologico, permette di situare gli apprendimenti in contesti significativi. Gli allievi, mediante la simulazione di situazioni-gioco legate alla vendita di merci di uso quotidiano, riescono ad interiorizzare, in modo divertente e giocoso, concetti, termini e formule matematiche. Imparano ad affrontare problemi di vita reali, sperimentando, discutendo, argomentando e negoziando le proprie scelte con quelle degli altri: IMPARANO AD IMPARARE.

Finalità

- Potenziare, negli allievi, le capacità Problem Solving per migliorare il loro rendimento scolastico.
- Favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici.
- Incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica.
- Sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

Compito
significativo

- Pianificazione e allestimento di un MERCATO di classe.
- Risoluzione di semplici problemi matematici relativi a situazioni di compravendita.

e prodotti

Competenze attese

ALFABETICA FUNZIONALE

- ❖ L'allievo interagisce, in situazioni comunicative diverse, rispettando le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
- ❖ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- ❖ Scrive correttamente testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

MATEMATICA E DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

- ❖ L'alunno legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- ❖ Riesce a risolvere facili problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati; descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- ❖ Si muove con consapevolezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali.
- ❖ Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (formule, modelli, costrutti, grafici e diagrammi).

❖ **IMPARARE AD IMPARARE**

- ❖ L'alunno acquisisce, interpreta e rielabora le informazioni apprese, individuando collegamenti e relazioni.
- ❖ Trasferisce in contesti nuovi le conoscenze e le abilità apprese.

SOCIALI E CIVICHE

- ❖ L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.
- ❖ Impara a collaborare con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni.

❖ **SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ**

❖ L'alunno porta a termine compiti assegnati e assume iniziative.

Abilità	Conoscenze
<p>Cittadinanza e Costituzione</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Collabora con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni. <input type="checkbox"/> Esprime il proprio punto di vista confrontandolo con quello dei compagni 	<p>Regole fondamentali della convivenza Regole della vita e del lavoro di classe</p>
<p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Coglie il senso globale e le informazioni, implicite ed esplicite, di narrazioni ascoltate. <input type="checkbox"/> Legge e comprende testi di varia natura selezionando informazioni ed elaborando semplici inferenze, <input type="checkbox"/> Si esprime consapevolmente in modo diversificato a seconda dei diversi contesti comunicativi e delle fondamentali funzioni della lingua. 	<p>Racconti fantastici: fiaba. Testi di situazioni problematiche legate a contesti di vita quotidiana.</p>
<p>Matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Esegue, con sicurezza, le quattro operazioni, con i numeri naturali e decimali, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo scritto, mentale e, se necessario, all'uso della calcolatrice. <input type="checkbox"/> Riconosce, inventa e risolve situazioni problematiche, legate a situazioni di compravendita, rappresentandole con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. <input type="checkbox"/> Conosce ed usa le principali unità del Sistema Internazionale di Misura. 	<p>Tecniche di calcolo mentale e scritto. Il testo del problema e la sua rappresentazione: dati, incognita, schemi e tabelle. Strumenti e unità di misura legate a contesti di vita quotidiana. Relazioni tra i concetti di spesa, ricavo e guadagno. Testi problematici sulla compravendita</p>
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Alunni classe quarta</p>
<p>Discipline coinvolte</p>	<p>Matematica, Italiano, Cittadinanza e Costituzione.</p>
<p>Tempi</p>	<p>Orientativamente si prevedono 16 ore di attività distribuite in 9 fasi di lavoro.</p>

Metodologia	Brainstorming. Lavoro in coppia Lavoro in piccolo gruppo. Didattica laboratoriale. Lezioni dialogiche e frontali.
Risorse umane interne ed esterne	Docente di matematica. Alunni.
Strumenti, materiali e TIC	Materiali di facile consumo e di riciclo. Strumenti informatici e tecnologici (computer, L.I.M.). Mediatori didattici (esperienza diretta, giochi di simulazione).
Valutazione	Osservazioni sistematiche condotte dalle insegnanti nel corso dello svolgimento delle attività proposte. Somministrazione di prove di verifica strutturate. Autovalutazione degli alunni (schede di autovalutazione individuale). Autovalutazione dell'insegnante.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Condivisione delle fasi progettuali dell'Uda con gli alunni destinatari del progetto didattico (prodotti, tempi, risorse, criteri di valutazione).

Titolo Uda

“ANDIAMO A FARE SHOPPING”

Cosa si chiede di fare (compito significativo e prodotti ipotizzati)

Ascolterete una fiaba fantastica narrata dall'insegnante, poi divisi in piccoli gruppi allestirete un mercatino di classe per imparare a risolvere, in modo divertente, i problemi di COMPRAVENDITA.

In che modo (singoli, in coppia, piccolo gruppo)

Lavorerete a coppie, in piccolo o grande gruppo, in classe e negli spazi comuni presenti nell'edificio scolastico.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Attraverso lo svolgimento di questo compito imparerete a:

- Riconoscere situazioni problematiche nel quotidiano e/o nelle narrazioni;
- Rappresentare e risolvere semplici problemi di compravendita;
- Argomentare le vostre idee, confrontandovi con il punto di vista degli altri;
- Collaborare fattivamente con i vostri compagni per il raggiungimento di obiettivi comuni.

Consoliderete inoltre la conoscenza delle principali unità del Sistema Internazionale di Misura e la capacità di eseguire calcoli, mentali e scritti.

Tempi e discipline coinvolte

Svolgerete il compito assegnato in circa 16 ore. Le attività, di carattere prevalentemente ludico- laboratoriale, saranno svolte secondo un'organizzazione oraria non rigidamente scandita.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Svolgerete le attività nella vostra aula e negli spazi comuni presenti nell'edificio scolastico (biblioteca, atrio, corridoio); avrete a disposizione strumenti e materiali da voi individuati come necessari per lo svolgimento del compito assegnato. Sarete accompagnati in questo percorso di apprendimento dalla maestra, che vi aiuterà ad acquisire, organizzare e sperimentare nuove abilità e conoscenze.

Criteri di valutazione

La maestra osserverà il vostro modo di lavorare, di partecipare al confronto con gli altri e di portare a termine i compiti assegnati, da soli e in gruppo. Vi chiederà anche di esprimere un parere su quello che avete fatto e su come lo avete realizzato.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: ***“ANDIAMO A FARE SHOPPING”***

Docente : Franchi Pasqualina




Specificazione delle fasi

<i>Fasi</i>	<i>Attività</i>	<i>Organizzazione e</i>	<i>Ambienti di Apprendiment</i>	<i>Tempi di Attuazione</i>
--------------------	------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------

		<i>Della classe</i>	<i>o</i>	<i>previsti</i>
<i>Fase di innesco</i>	Spiegazione del compito da realizzare: allestimento di un mercatino di classe per imparare a risolvere, in modo divertente, i problemi di COMPRAVENDITA.	Lavoro Grande gruppo	Biblioteca	Dieci minuti
<i>1</i>	Ascolto di una fiaba letta dall'insegnante, "l'altra storia di Aladino", appositamente scritta dalle docenti per introdurre i concetti di "spesa", "guadagno" e "ricavo". Individuazione delle situazioni matematiche in essa presentate e delle operazioni Aritmetiche ad esse sottese.	Lavoro Grande gruppo	Biblioteca	Un'ora
<i>2</i>	Brain-storming delle preconoscenze e dei saperi naturali/informali posseduti dagli allievi sulla COMPRAVENDITA.	Lavoro Grande gruppo	Aula	Trenta minuti
<i>3</i>	Pianificazione dell'allestimento del mercatino di classe: scelta dei locali, degli arredi e dei materiali necessari alla sua realizzazione: merci, banconote e cartellini Indicanti i prezzi di vendita dei prodotti.	Lavoro Grande gruppo	Aula	Trenta minuti
<i>4</i>	Realizzazione dei cartoncini, delle monete e delle banconote necessarie all'allestimento del mercatino.	Lavoro Piccolo gruppo	Aula	Un'ora
<i>5</i>	Allestimento del mercatino. Prima fase: il grossista, aiutato dall'insegnante, annota su tabelle appositamente predisposte, i prezzi delle merci acquistate dai commercianti. Questi ultimi, a loro volta, definiscono sui cartoncini di vendita, collocati accanto alle merci, i prezzi dei prodotti in vendita. Seconda fase: gli alunni interpretano, alternandosi, il ruolo di commercianti e clienti, in un divertente gioco di ruoli finalizzato all'interiorizzazione dei concetti di	Lavoro in piccolo e grande gruppo	Corridoio situato al secondo piano dell'edificio scolastico	Due ore

	spesa, guadagno e ricavo.			
6	Completamento di tabelle relative alla simulazione di COMPRAVENDITA esperita e verifica della correttezza dei dati trascritti.	Lavoro in piccolo gruppo	Aula	Un'ora
7	Rappresentazione grafica e formalizzazione delle conoscenze acquisite sulla COMPRAVENDITA.	Lavoro Grande gruppo	Aula	Un'ora
8	Risoluzione di problemi di compravendita, rappresentati mediante tabelle a doppia entrata.	Lavoro in Coppia	Aula	Otto ore
9	Somministrazione prove di verifica appositamente strutturate.	Lavoro Individuale	Aula	Un'ora

VALUTO IL MIO LAVORO

	<i>SÌ</i> 	<i>NO</i> 	<i>IN PARTE</i> 
Ti è piaciuto svolgere questo lavoro ?			
Lo hai svolto con facilità ?			

Ti è piaciuto lavorare in gruppo?			
Pensi di aver lavorato bene ?			
Hai imparato cose interessanti ?			
Ci sono cose che non hai capito?			
Ti piacerebbe ripetere questa esperienza ?			

L'ALTRA STORIA DI ALADINO



C'era una volta in un paese dell'Asia un sarto che aveva un figlio di nome Aladino.

Aladino era un po' fannullone e nonostante i tentativi del padre non volle imparare il mestiere di sarto. Tanto fu il dispiacere che un giorno il padre morì.

Tutti sappiamo che in seguito Aladino entrò in possesso di una lampada magica che conteneva un genio e che da allora la sua vita cambiò. Tutti i suoi desideri venivano esauditi, era diventato ricco, si era sposato con una principessa e viveva nel lusso. E allora?

La favola ha un lieto fine, no? Cosa dobbiamo aggiungere?

Eh, no, proprio no! Non è finita qui.

Aladino si annoiava e chiamava continuamente il suo genio anche per stupide richieste.

Un giorno mentre il genio riposava, Aladino, sdraiato comodamente sulla sua amaca reale, lo chiamò strofinando energicamente la sua lampada.

– Eccomi, padrone!

– Desidero subito un vestito elegantissimo per la festa di compleanno della mia sposa!

Il genio, questa volta esasperato, diventò ancora più blu dalla rabbia e gli disse: - Adesso basta, fannullone! Pensi di vivere sempre così, senza fare nulla? Stai sperperando tutti i tuoi beni! Cosa insegnerai un giorno ai tuoi figli? E se ti rubassero la tua preziosa lampada come vivresti senza di me?

*Tuo padre voleva insegnarti il suo mestiere e tu non hai fatto niente nella vita! E ora che impari a guadagnarti da vivere? Io non farò più apparire nessuna somma di denaro. Anzi questi sono gli ultimi soldi che vedrai da me, eccoti **200 Euro** e falli fruttare! Il genio scomparve insieme alla lampada e non si fece più vedere.*

Aladino, disperato, capì che doveva rimboccarsi le maniche, allora chiamò la sua anziana madre e piangendo si fece accompagnare nella vecchia bottega del padre. Era ancora tutto lì la vecchia macchina per cucire, gli aghi, le forbici, le attrezzature del suo caro padre. Scoppiò a piangere per l'emozione. - Madre, insegnami ciò che sai di questo mestiere, io da ora mi guadagnerò da vivere con queste mie mani! Per giorni lavorò e lavorò sotto la guida tenera ed esperta della madre e venne il momento in cui imparò il mestiere del padre.

*Per confezionare il suo primo vestito spese **80 Euro** per la stoffa, **12 Euro** per i bottoni e **6 Euro** per due rocchetti di filo. A lavoro terminato dovette ammettere che aveva fatto un buon lavoro, era proprio fiero di sé. Lo appese all'interno della grande finestra della bottega e attese. Se nessuno avesse comperato l'abito non gli sarebbe rimasto granché per vivere. Allora ripensò alle parole del genio:*

*- Falli fruttare! E capì cosa significasse: doveva rivendere il vestito ad un prezzo maggiore di quello che aveva speso per poter guadagnare! Fu così che Aladino vendette il suo primo vestito ricatando **160 Euro**.*

Ne seguirono altri e altri ancora e per la prima volta nella sua vita si sentiva soddisfatto. Anche la sua dolce principessa era felice di vederlo così, le parlava del suo lavoro con gli occhi che gli brillavano e le manifestava un amore e un rispetto mai dimostrati finora. Fu così che un giorno ebbero un figlio e i loro cuori furono pieni di una gioia indicibile.

Un giorno, però, Aladino, mentre cercava il figlio in giardino, vide, posata vicino al pozzo, una lampada. Non poteva essere la sua lampada! Si avvicinò emozionato, l'afferrò delicatamente, l'accarezzò e... un vortice ne uscì. -Eccomi padrone! -Sei tornato! Io... volevo... volevo solo ringraziarti per quello che hai fatto per me, abbiamo ritrovato la felicità! Vorrei farti un'ultima richiesta! Io e mia moglie non vogliamo più il palazzo, non sappiamo cosa farcene ora, vogliamo una vita normale, una piccola casetta dove crescere nostro figlio in modo sano.

-Aladino, sarà fatto! Ora sì che sei un uomo e potrai continuare da solo il tuo cammino. Sappi che se un giorno avrai bisogno di me troverai la lampada in qualche posto della tua casa e io sarò lì. Ora qualcun altro avrà bisogno di me.

E scomparve. Aladino corse il suo bambino che giocava con il cagnolino, lo chiamò e il piccolo volò tra le sue braccia.

Non aveva più bisogno di nulla ormai, tutto ciò di cui aveva bisogno era lì!



ALLEGATO N. 2 : BANCONOTE E MONETE DA UTILIZZARE NEL GIOCO DEL MERCATO





ALLEGATO N. 4: FORMULE DI COMPRAVENDITA



ALLEGATO N. 5 : TABELLA DA UTILIZZARE PER LA TRASCRIZIONE DI DATI E INCOGNITE DEI PROBLEMI DI COMPRAVENDITA

QUANTITÀ	SPESA	GUADAGNO	RICAVO
1			

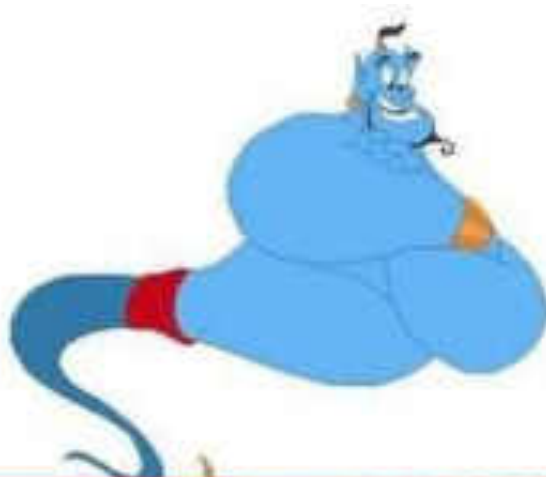
Esempio

Un commerciante ha venduto 9 televisori a 520 euro l'uno. Se dalla loro vendita ha realizzato un guadagno di 1 080 euro, quanto aveva pagato ogni apparecchio TV ?

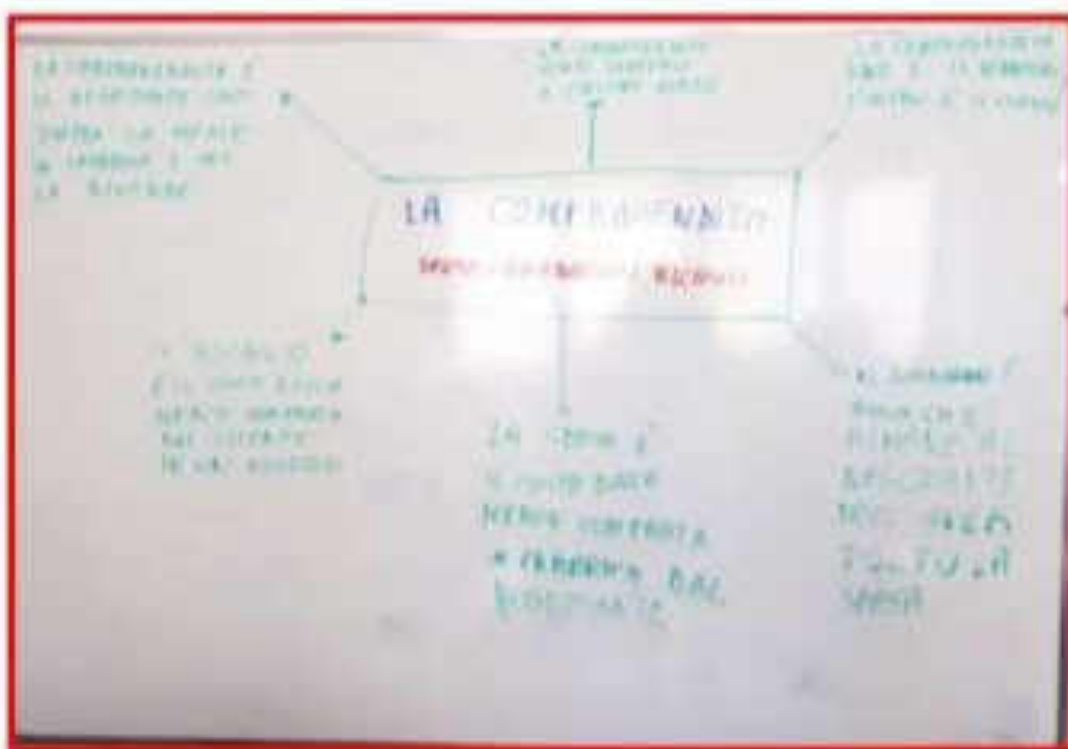
QUANTITÀ	SPESA	GUADAGNO	RICAVO
1	?		€ 520
9		€ 1 080	



Fase n.1 ASCOLTO DELLA FIABA LETTA DALL'INSEGNANTE



Fase n.2 BRAINSTORMING



Fase n 3. 4 PREPARAZIONE DEI MATERIALI NECESSARI PER L'ALLESTIMENTO DEL MERCATO



Fase n. 5 GIOCO DEL MERCATO

Dal grossista ...



al negoziante.



E per finire, dal negoziante ...



al cliente.



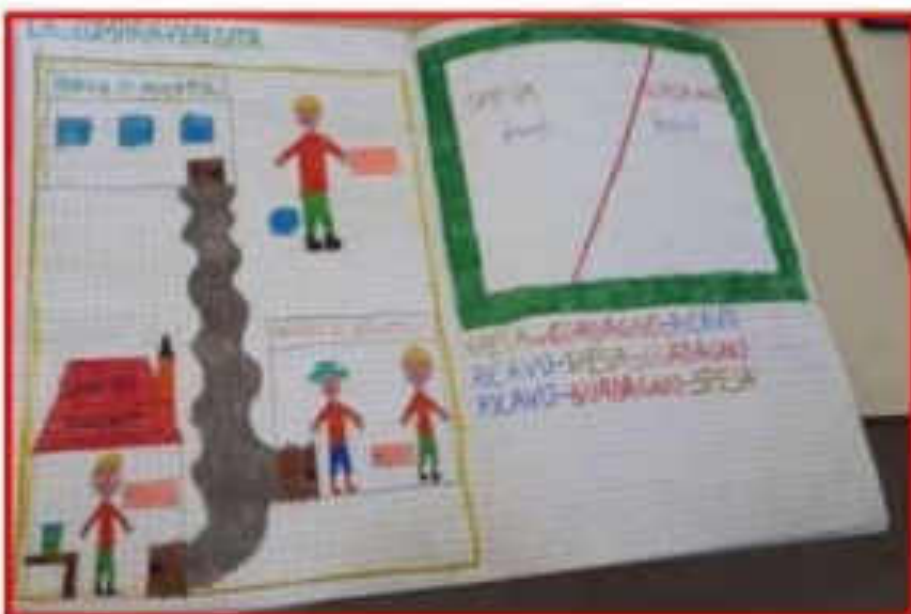


A VOLTE I CONTI NON TORNANO !!!



A NOI PERÒ TORNANO SEMPRE !!!

Fase n. 7 RAPPRESENTAZIONE GRAFICA E FORMALIZZAZIONE DELLE CONOSCENZE ACQUISITE



Fase n.8 RISOLUZIONE DI SITUAZIONI PROBLEMATICHE DI COMPRAVENDITA

