

ALLESTIAMO UN NEGOZIO ALIMENTARE

PREMESSA:

Scuola: Primaria

Classe: quarta

Casi speciali: Sindrome di Down con ritardo mentale lieve/ Area di riferimento: Autonomia/ Età 9 anni

Tipologia disabilità e grado di compromissione: L'alunno è autonomo nella soddisfazione dei bisogni primari, rispetta le regole della convivenza, ha instaurato un buon rapporto con i compagni, osserva con attenzione e si avvicina ai compagni tristi, che piangono consolandoli, Si fa coinvolgere con piacere nelle manifestazioni di gioia ed allegria.

Usa un linguaggio molto semplice, ma comprensibile; ascolta con attenzione ciò che dicono gli adulti e qualche volta i compagni, articola lentamente frasi, scandendo le parole. Fa fatica a manipolare materiali appiccicosi (colla, plastilina, pasta-pane); ritaglia forme semplici (quadrati, triangoli, cerchi) con sufficiente precisione, dipinge e colora molto volentieri.

Nella gestione dei compiti è necessaria la mediazione di un adulto o di un compagno.

Prevalentemente l'approccio metodologico utilizzato nello svolgimento delle attività si rifà alla teoria dell'apprendimento reciproco, secondo la quale abbiamo bisogno dell'altro per costruire il nostro sapere. Attraverso il gioco/ attività di movimento, caccia al tesoro l'alunno è attivamente direttamente coinvolto, perseguendo con gradualità gli obiettivi programmati.

Ambito disciplinare di riferimento: matematico

Tempo: 6/8 ore

Docente referente: Matematica

Risultato atteso in termini di competenza della disciplina di riferimento:

-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

Compito in situazione: Compravendita di oggetti

SPUNTI:

- Allestiamo in classe l'angolo del negozio, con l'utilizzo dei banchi presenti in aula.
- Scegliamo insieme i prodotti da vendere (portati da casa) e sempre con l'accordo dell'intera classe si scelgono i prezzi adatti per i prodotti.
- Utilizziamo banconote e monete euro fac-simili

DESCRIZIONE

Sui banchi, disposti in modo tale da rappresentare un mini negozio con il nostro aiuto, si posizionano i nostri prodotti con i relativi prezzi...Si propone un' attività di role playing: si scelgono il venditore, l'aiutante venditore e il compratore(ognuno drammatizzerà un ruolo.) A turno gli alunni si scambieranno i diversi ruoli: il venditore diventerà il compratore ... e così giocano acquisendo anche i diversi concetti. Si modellano alcune brevi frasi, tratte dall'esperienza personale, che gli alunni potrebbero utilizzare nel momento in cui entrano nel negozio alimentare. Coloro che vestiranno i panni del venditore prepareranno dei cartellini con i prezzi dei prodotti che dovranno poi vendere con il loro prezzo in euro, mentre coloro che vestiranno i panni del cliente dovranno acquistare dei prodotti avendo una certa cifra a disposizione.

Si utilizza questa metodologia didattica perché stimola l'apprendimento sia attraverso l'impegno nello svolgere un certo ruolo, sia nell'osservazione del comportamento degli altri partecipanti, sia infine attraverso il feedback. Ruolo importante assume anche il cassiere perché dovrà dare il resto giusto al compratore. Si intuiscono, così, i concetti di SPESA e GUADAGNO. Si introduce, poi, il RICAVO organizzando una situazione diversa ... adesso è il negoziante che dovrà comprare i prodotti all'ingrosso e venderli ad un prezzo maggiore.

Tab.12 DECLINAZIONE DEL TRAGUARDO DI COMPETENZA IN OBIETTIVI, IN CONTENUTI, IN ATTIVITA'

Competenza chiave	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento/ Abilità	Contenuti	Attività
Competenza in matematica, scientifica e tecnologica Competenza chiave (raccomandazioni europee)	L'alunno: - si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e valuta l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... - Leggere e scrivere i numeri naturali in	Conoscenza dei numeri naturali, delle tabelline Conoscenza del valore delle monete Conoscenza dei colori primari e secondari	Brainstorming sul valore della moneta Esercizi numerici con i numeri naturali Verbalizzazione orale e scritta dell'esperienza

		<p>notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>– Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p>		<p>Attività di gruppo a sostegno dell'alunno con DVA</p> <p>Role play e allestimento, interno alla classe, del negozio.</p>
<p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Competenza chiave (raccomandazioni europee)</p>	<p>Partecipa in modo costruttivo alle attività della comunità</p>	<p>-Collaborare in modo responsabile alle attività di classe</p> <p>-Rispettare il turno di parola</p> <p>-Rispettare e condividere le regole di classe</p> <p>-Essere consapevole che l'aiuto reciproco, porta al</p>	<p>-Le regole in classe</p> <p>-La comunicazione: stili e contesti</p>	<p>Role play e allestimento, interno alla classe, del negozio.</p> <p>Stesura di un regolamento di classe</p> <p>Stesura degli atteggiamenti anti-Covid, da utilizzare all'interno del negozio</p>

		raggiungimento di un obiettivo comune.		
--	--	--	--	--

SVILUPPO DEL PERCORSO

FASE 1/PRE-ATTIVA: Il percorso è stato già descritto nel setting d'aula. Seguono ulteriori attività: Il docente con l'aiuto di tutta la classe, allestisce uno spazio-negozio con i contenitori degli alimenti. Dividerà la classe in/5 gruppi eterogenei, affidando a loro il compito di distribuire il cibo ai visitatori. (Tale attività segue quelle già realizzate precedentemente sulla conoscenza e distinzione delle varie monete (centesimi ed euro) attraverso calcoli mentali entro il 100. Per alunno con Sindrome di Down i calcoli, invece, saranno approssimati all'euro. (2 ore)

FASE 2/ATTIVA: Durante questa fase, le attività mireranno a far associare prezzo e monete corrispondenti in modo da poter spingere l'alunno a chiedersi: cosa può comprare con 5 euro?

Si verifica il procedimento con la visione di video (4 ore)

FASE 3/POST-ATTIVA (Verifica valutazione): Si dovranno mettere in ordine le monete accanto all'oggetto che si intende acquistare e poi vendere. (2 ore)

STRUMENTI/MATERIALI DIDATTICI

- ✓ Libro di testo
- ✓ Fotocopie
- ✓ Giochi di gruppo
- ✓ Libri di racconti/storie
- ✓ Canzoni/video
- ✓ Flash cards
- ✓ Lim
- ✓ PC
- ✓ Video lettore
- ✓ Registratore

METODOLOGIE:

La metodologia sarà quella laboratoriale, dove l'insegnante guida l'esplorazione, valorizza le ipotesi, coordina discussioni e verifica, ponendo domande stimolo e problemi.

OBIETTIVI MINIMI (PEI) Contare oggetti a voce, in senso progressivo e regressivo e

per salti di due, tre...

- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali

ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA

Tab.13 ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA

INDICATORI	Livello D (iniziale)	Livello C (livello base)	Livello B (livello intermedio)	Livello A (livello avanzato)
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	L'alunno, se guidato, si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Con difficoltà sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	L'alunno si muove, con semplicità, nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. A volte sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	L'alunno si muove adeguatamente nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Sa valutare spesso l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Sa valutare sempre l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
Partecipa in modo costruttivo alle attività della comunità	L'alunno partecipa, guidato, in modo distratto alle attività della comunità.	Partecipa in modo semplice alle attività della comunità	Partecipa in modo attivo alle attività della comunità	Partecipa in modo costruttivo alle attività della comunità