

**GRIGLIA DESCRITTIVA  
PERCORSO d'APPRENDIMENTO INDIVIDUALE**

GRUPPO: MATE 2

TITOLO DEL PERCORSO GENERALE: MODELLI E RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE PER LA COMPrensIONE DEL TESTO DI UNA SITUAZIONE  
PROBLEMatica

AUTORE: ISTITUTO COMPRENSIVO PESCARA 2

<b>Titolo del percorso individuale</b>	<b><i>PICTIONARY MATH</i></b>
<b>Descrizione del percorso individuale</b>	<i>La rappresentazione grafica del testo di un problema sembra essere percepita dagli alunni come un DOVERE piuttosto che una NECESSITA' per poterlo risolvere. Per questo abbiamo preso spunto dal gioco a squadre Pictionary (nel quale bisogna fare indovinare il contenuto di una carta con il solo ausilio del disegno) e abbiamo inventato delle CARTE DA GIOCO in cui indovinare, grazie alla sola rappresentazione grafica formalmente corretta, OGGETTI MATEMATICI, DATI DI UN PROBLEMA, SOLUZIONI DI PROBLEMI ARITMETICI, GEOMETRICI E DI REALTA', . La sperimentazione consiste quindi sul dividere la classe in due squadre e giocare a Pictionary MATH.</i>
<b>Destinatari</b>	<b><i>Alunni I°B-I°A-3°A Scuola Second.I° Grado / 3°C Scuola Primaria / 4 anni Sc. Infanzia</i></b>
<b>Campi di esperienza/ Altre discipline coinvolte</b>	<b><i>Lavoro sul curricolo verticale dall'Infanzia alla Scuola Secondaria I° Grado</i></b>
<b>Materiali/Tipologia testi</b>	<b><i>Immagini (Scuola dell'Infanzia), oggetti matematici, dati di un problema, testi di problemi aritmetici, geometrici o di realtà</i></b>
<b>Contenuti in zona di sviluppo prossimale/ Prerequisiti</b>	<b><i>Conoscenza dei contenuti di riferimento delle carte (ad esempio punto, retta, triangolo, segmento, multiplo di un segmento, somma di segmenti, diagrammi di flusso etc.). Di volta in volta l'insegnante può aggiungere o togliere carte a seconda degli argomenti già trattati</i></b>
<b>Tempi</b>	<b><i>7 ore</i></b>

<b>Scelte metodologiche -</b>	<b><i>Problem solving attraverso giochi a squadre</i></b>
<b>Focus dei processi</b>	Lettura-comprensione-decodifica-rappresentazione grafica-simbolizzazione ed astrazione-linguaggio specifico-osservazione-interpretazione della rappresentazione-soluzione della rappresentazione problematica
<b>Obiettivi specifici</b> <i>(desunti dagli obiettivi d'apprendimento definiti nel lavoro collaborativo)</i>	<p>PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere e comprendere testi matematici e logici ricavando informazioni e dati.</li> <li>• utilizzare rappresentazioni opportune (tabelle, grafici, figure e modelli) per descrivere le situazioni analizzate.</li> </ul> <p>SECONDARIA DI 1°GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rappresentare insiemi di dati</li> <li>• disegnare figure e grafici di vario tipo per rappresentare la situazione problematica.</li> <li>• costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando in modo appropriato opportuni strumenti.</li> <li>• riprodurre figure e disegni in base alla descrizione e codificazione fatta da altri o dal testo</li> </ul>
<b>Risorse tecniche e strumentali</b>	carte da gioco plastificate
<b>Ricaduta/ Verifica e valutazione</b>	<p>Lavoro interessante come :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lavoro sui prerequisiti</li> <li>• atteggiamento di disponibilità crescente a rappresentare</li> <li>• si è innescato uno spirito di squadra, un entusiasmo notevole dato dall'importanza di apportare il proprio contributo</li> <li>• potenziamento dei tempi di attenzione</li> <li>• l'ansia emotiva iniziale si è stemperata nel corso dell'attività in quanto gli alunni hanno fatto esperienza del fatto che nella rappresentazione grafica era implicita la soluzione</li> </ul>

## Articolazione delle Attività

STEP	Attività dell'insegnante	Attività dell'alunno	Didatt.Inclusiva	Tempo previsto	Metodologia	Strumenti
<b>S.S.I° GRADO I°B_3°C</b>	Sperimentatore : spiegazione delle regole	Un alunno rappresenta graficamente il contenuto della carta alla lavagna	Lo sperimentatore sceglie di volta in volta la carta adeguata al singolo alunno	2h a classe	Gioco a squadre	Carte, gesso, lavagna, tabellone e punti
<b>S.Primaria 3°C</b>	Sperimentatore : spiegazione delle regole	Un alunno rappresenta graficamente il contenuto della carta alla lavagna	Lo sperimentatore sceglie di volta in volta la carta adeguata al singolo alunno	<b>1h</b>	Gioco a squadre	Carte, gesso, lavagna, tabellone e punti
<b>S.Infanzia 4 anni</b>	Sperimentatore : spiegazione delle regole	Ritrovare la figura geometrica esatta in un'immagine reale		<b>1 h</b>	Gioco a squadre	Carte, gesso, lavagna, tabellone e punti
<b>S.S.I° GRADO I°A-3°A</b>	Sperimentatore : spiegazione delle regole	Un alunno rappresenta graficamente il contenuto della carta alla lavagna	Lo sperimentatore sceglie di volta in volta la carta adeguata al singolo alunno	<b>1h</b>	Gioco a squadre	Carte, gesso, lavagna, tabellone e punti