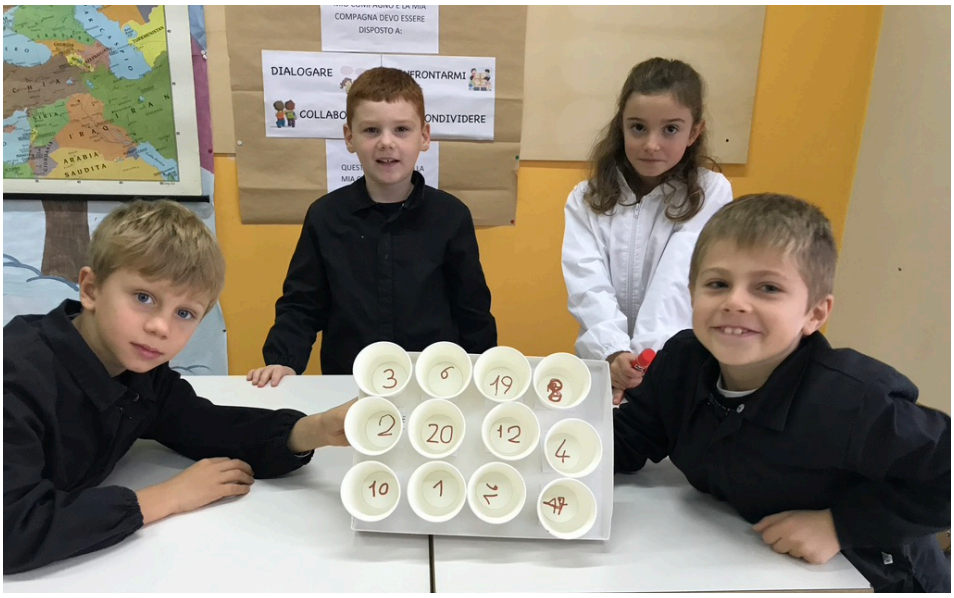
Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Scuola Primaria)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale - CAE)

Note: Dal punto 1 al punto 8B il docente deve compilare i campi prima di svolgere l'UDA in classe. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Insegnanti di matematica dell'IC di classe 2^
2. Istituto scolastico	IC Rubiera (RE)
3. Titolo dell'UDA	ADDIZIONI IN GIOCO
4. Destinatari	Alunni di classe seconda – Scuola Primaria
5. Disciplina/e coinvolta/e **Durata dell'UDA** **Materiali necessari**	Matematica, Tecnologia 2 ore Piccoli contenitori circolari, una scatola di cartone, palline da ping pong o analoghe, colla
6. Traguardo/i che l'UDA si prefigge di perseguire	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.
6B. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. (IN) - Operare con i numeri interi verbalizzando le procedure di calcolo. (manuale di valutazione di istituto)
7. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	Operare con le addizioni. Mantenere il controllo sul processo di esecuzione del calcolo.
8A. SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte l'UDA	Bambini, che ne dite se costruissimo dei giochi per esercitarci nell'addizione da utilizzare durante la ricreazione o dopo pranzo? Osservate il modello che vi propongo e provate a costruirlo anche voi.
8B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	Individuare i materiali adeguati alla costruzione del gioco e il corretto assemblaggio. Costruire il gioco attenendosi al modello mostrato dall'insegnante. Eseguire il gioco, tenendo traccia dei punteggi ottenuti da ciascun membro del gruppo. Motivare la strategia utilizzata nel calcolo del punteggio del proprio gruppo. Trovare errori, se presenti, nel calcolo del punteggio degli altri gruppi.

Costruzione del gioco



Esecuzione del gioco