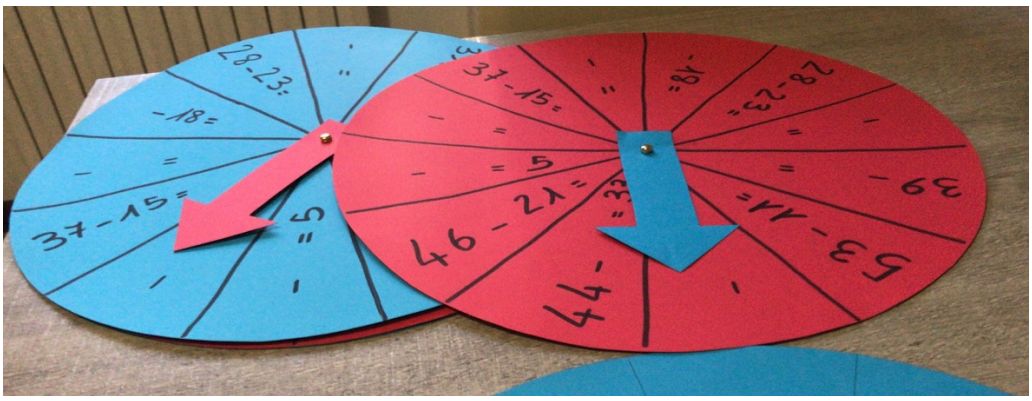
Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Scuola Primaria)

(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	LA RUOTA DELLE SOTTRAZIONI
4. Destinatari	Alunni di classe seconda – Scuola Primaria
5. Disciplina/e coinvolta/e **Durata dell'UDA** **Materiali necessari**	Matematica, Tecnologia 2 ore Foglio di carta su cui scrivere le sottrazioni, cartoncino, 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 sottrazioni. Mantenere il controllo sul processo di esecuzione del calcolo.
8A. SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte l'UDA	(Entrando in classe, su ogni isola i bambini trovano una ruota suddivisa in spicchi, alcuni vuoti, altri con sottrazioni a cui mancano alcuni termini). Che disastro! Forse un folletto dispettoso questa notte si è divertito a cancellare e a disordinare il lavoro che vi avevo preparato. Come potremmo rimediare?
8B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	Individuare i numeri adeguati alla composizione o al completamento delle sottrazioni all'interno dei vari spicchi. Eseguire i calcoli necessari alla risoluzione delle sottrazioni. Motivare la scelta dei numeri selezionati. Trovare errori, se presenti, nelle ruote dei compagni.



Ruote rinvenute sulle isole

Individuazione ed esecuzione dei calcoli necessari