



Mat-Adventures

Mission Four



Il paese Arcobaleno

Target	alunni di terza – quarta - quinta scuola Primaria alunni di quarta, quinta Primaria con lievi difficoltà di apprendimento alunni di Scuola Secondaria di I° grado con ritardo di apprendimento
area	Aritmetica: Euro e compravendita
OBIETTIVI Matematica	- Operare con numeri interi e decimali - conoscere ed utilizzare monete e banconote dell'euro; - stimare il valore approssimativo di oggetti di uso comune; - operare con l'euro in situazioni di cambio e resto; - risolvere problemi di compravendita.
Conviveza civile	- Usare correttamente il denaro in contesti concreti; - conoscere le fasi principali della storia della moneta unica europea; - conoscere le forme di pagamento più diffuse al giorno d'oggi ; - conoscere alcune unità monetarie diverse dall'euro.
Trasversali	- Aumentare il livello di motivazione nei confronti delle esercitazioni matematiche; - stimolare la curiosità e l'interesse per sistemi monetari diversi dal nostro; - favorire la motivazione a migliorare le proprie prestazioni, sfruttando il ruolo positivo dell'errore.
descrizione	La missione è composta da 6 prove <ul style="list-style-type: none">❖ La prima (La Banca SveltoCambio) propone situazioni di cambio tra monete e banconote.❖ La seconda (Ok il prezzo è giusto) presenta oggetti di uso comune chiedendo di stimarne il prezzo approssimativo.❖ La terza (Mano al portafoglio) simula una situazione di “shopping” in cui l'allievo sceglie l'articolo da comprare e lo paga con monete o banconote.❖ La quarta (Costo unitario, costo totale) chiede di calcolare il costo totale dati il numero o il peso degli articoli acquistati.❖ La quinta (Quanto mi dai di resto?) chiede all'alunno di dare il giusto resto ad una cliente che ha effettuato un acquisto.❖ La sesta (Problemi di compravendita) propone situazioni problematiche di compravendita con vari livelli di difficoltà. Le prove sono ricche di opzioni che consentono di scegliere: i livelli di difficoltà, la presenza di un supporto grafico, il supporto della calcolatrice nei casi di calcoli più complessi..

Spunti
didattici

La padronanza dell'uso del denaro è una delle abilità matematiche cui viene riconosciuta una maggiore utilità concreta; infatti prima o poi tutti gli alunni si troveranno a dover pagare un articolo acquistato, a valutare se un prezzo è più o meno equo, a controllare se hanno ricevuto un giusto resto....

In effetti i problemini sul denaro sono un "classico" nella scuola, ma spesso rischiano di restare esercitazioni fini a se stesse, distanti dai contesti reali e dai problemi quotidiani.

Proprio per questo in questa missione a sfondo "economico", non ci si limita a fornire dati numerici, ma ogni compito è calato in una situazione concreta, l'alunno viene invitato ad immedesimarsi in un ruolo (quello dell'impiegato di banca, dell'acquirente o del commerciante) e a comportarsi di conseguenza.

I giochi proposti nelle varie prove della mission 4 possono anche offrire spunti divertenti per riprodurre poi le situazioni, concretamente, in classe: utilizzando monete e banconote fac-simili si può facilmente riprodurre la Banca SveltoCambio e far impersonare agli alunni impiegati o clienti; facendo portare a scuola oggetti di vario tipo, si può allestire un Supermercato Comprabene e cercare attori volontari per i ruoli della signora Cesira, dell'addetto alla cassa, del burbero Ursus.

La matematica diventa così gioco e drammatizzazione, ma non per questo perde la sua serietà, visto che, un esempio tra tanti, per non far inquietare Ursus, occorre calcolare rapidamente il resto giusto e questo chiama in causa abilità relative alla misura, ai numeri, alle operazioni...