

SCHEDA ATTIVITÀ: MENÙ MATEMATICO

A cura di PsyPlus

Obiettivo: rafforzare le competenze matematico scientifiche attraverso la simulazione di un esempio di vita quotidiana, stimolando nei minori la consapevolezza che gli esercizi matematici non sono nozioni astratte ma applicabili nella vita di tutti i giorni. Inoltre, orientando l'obiettivo specifico del gioco è possibile lavorare sulla consapevolezza del proprio impatto ambientale e l'importanza di un'alimentazione sana ed equilibrata.

Attività in semplici passi

A. (*Apertura*): Lanciare l'attività in circle time esplicitando gli obiettivi del gioco: creazione di un menù con le relative pietanze da servire, indicando quali sono gli obiettivi specifici (es. una cena salutare oppure un pranzo di Natale) inserendo eventualmente anche l'attenzione agli imballaggi e all'impatto dei prodotti sull'ambiente. I minori avranno a disposizione dei volantini pubblicitari da cui selezionare tutti gli ingredienti per la realizzazione della cena (20').

In gruppo verranno definite tutte le portate e successivamente si passerà al lavoro in piccoli gruppi (20').

B. (*Attività centrale*): Nel piccolo gruppo verranno selezionati gli ingredienti necessari alla realizzazione del piatto e potranno essere proposti dei calcoli specifici al gruppo (ad esempio, sconti in percentuali o numero delle persone che dovranno mangiare facendo proporzioni sulla spesa da effettuare) (40')

C. (*Chiusura*): L'attività si concluderà in circle time con la condivisione del lavoro sviluppato in piccolo gruppo e realizzazione del menù su un cartellone o su una lavagna mobile. In questo momento potranno essere raccolte riflessioni sulle scelte effettuate e sarà favorito lo scambio tra i piccoli gruppo (30')

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: rafforzare le competenze attraverso l'applicazione di competenze nelle attività di vita quotidiana.
- In base alle necessità educative e al grado di istruzione l'attività può essere declinata in modo differente
- Molto interessante può essere simulare praticamente l'acquisto con imballaggi e veri prodotti o attraverso app per il gioco virtuale (Esempio di un'App per la spesa sana: "Tutti a fare la spesa" di AIRC: https://scuola.airc.it/tuttiafarelaspesa_play.asp)

Tempo: 2 ore

Materiale: volantini pubblicitari, cartellone o lavagna mobile, pennarelli, fogli e penne