

## **SCHEDA ATTIVITÀ**

### **Titolo: Memory delle tabelline**

**A cura di Silvia Bosoni, insegnante.**

#### **Obiettivo:**

Obiettivo dell'attività è stimolare attraverso un tipico gioco d'infanzia l'apprendimento delle tabelline, ovvero le combinazioni più frequenti di operazioni (moltiplicazioni) con numeri inferiori al 10.

Calcoli di base archiviati nella memoria a lungo termine dalla quale possono essere direttamente richiamati senza ricorrere a procedure di calcolo.

Il gioco, come ormai ampiamente riconosciuto, è parte integrante della natura del bambino, e se messo al servizio dell'apprendimento, può rendere divertenti anche processi spesso vissuti come noiosi e poco stimolanti.

Questa attività è pensata come strumento di apprendimento e/o consolidamento e potenziamento sia in itinere ovvero mentre vengono affrontate le diverse tabelline, sia a completamento delle tabelline fino a quella del 10.

Ogni tabellina prevede 11 moltiplicazioni a partire, seguendo l'esempio della tabellina del 2, da  $2 \times 0 = 0$  fino ad arrivare a  $2 \times 10 = 20$ .

Escludendo il prodotto dei primi dieci numeri per zero, ogni tabellina potrebbe dare come esito 20 tessere per il Memory: 10 tessere con i prodotti ( $2 \times 1$ ,  $2 \times 2$ ,  $2 \times 3$ , etc.) e 10 tessere con i risultati (2, 4, 6 etc.).

Tali tessere suddivise in una griglia  $4 \times 5$  darebbero vita alla base di gioco memory.

#### **Attività in semplici passi**

##### **Esempio**

A. (Apertura): una volta presentata una tabellina i bambini, durante l'ora di informatica o quella di arte e immagine, dovranno cimentarsi nella realizzazione delle tessere Memory corrispondenti alla tabellina specifica.

Passo dopo passo arriveranno ad avere a disposizione il materiale Memory di tutte le tabelline presentate e potranno deciderne l'uso più adeguato in funzione dello scopo.

B. (Attività centrale): avvalendosi del materiale autoprodotta (ogni bambino avrà un proprio Memory con cui potrà esercitarsi anche a casa con i propri genitori) i bambini divisi a coppie (sempre meglio che le coppie siano eterogenee per competenze, almeno nella fase iniziale) decideranno se giocare

con una specifica tabellina, quella del 3 per esempio se appena presentata dall'insegnante, oppure con più tabelline mescolate.

In questo secondo caso i bambini devono fare attenzione e ricordare che anche prodotti diversi possono dare il medesimo risultato ( $3 \times 6$  è uguale a  $9 \times 2$ ).

Saranno scelti 10 prodotti con i relativi risultati e distribuite le tessere coperte sul tavolo riproducendo una griglia  $4 \times 5$ .

Inizia il gioco il bambino che vince la conta. In ogni turno i bambini possono girare due tessere cercando di rintracciare il corretto abbinamento prodotto risultato.

Le sfide si compongono di 3 partite e vince il bambino che raggiunge la vittoria (maggior numero di coppie prodotto-risultato correttamente abbinato) in due sfide su 3.

Il lavoro a coppie facilita i processi di tutoring, infatti il bambino più competente potrà accorgersi dell'eventuale errore del compagno e correggerlo.

- C. (Chiusura): viene effettuato un momento di autovalutazione da parte dei bambini della coppia allo scopo di prendere consapevolezza delle proprie difficoltà.

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori:**

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento attraverso il gioco utilizzando gli effetti positivi del tutoraggio tra pari
- L'attività può essere facilmente declinata a diverse fasce d'età entro la scuola primaria e adattata agli scopi (apprendimento-potenziamento)
- L'attività può essere intesa come trasversale coinvolgendo anche aspetti grafico-pittorici e l'uso delle tecnologie

**Tempo:** il tempo necessario a completare un ciclo di partite determinando il vincitore (almeno 2 vittorie su 3 partite)

### **Materiale:**

- Computer
- Cartoncini
- Forbici
- plastificatrice