

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: Rubamazzetto geometrico

A cura di Silvia Bosoni, insegnante.

Obiettivo:

GEOMETRIA PIANA: favorire attraverso il peer tutoring l'apprendimento delle formule di perimetro e aree delle principali figure geometriche.

Attività in semplici passi

Esempio

- A. (Apertura): l'insegnante che vuole avviare questo gioco dovrà decidere il focus (perimetri/aree/entrambi) e proporre uno stimolo per il recupero delle conoscenze dei bambini, funzionale alla formazione dei gruppi.
Potrebbe essere interessante presentare le forme e chiedere ai bambini le relative formule o viceversa e, verificato il livello di partenza degli alunni, procedere alla formazione delle squadre (2 o 4 bambini per squadra) seguendo il criterio dell'eterogeneità delle competenze in modo da sfruttare i vantaggi del peer tutoring.
- B. (Attività centrale): una volta formati i gruppi verranno distribuite le carte (3 ad ogni giocatore e 4 scoperte sul tavolo da gioco) e spiegate le regole per disputare la partita.

CARTE DA GIOCO: le carte sono divise per colore (ROSSO-VERDE-AZZURRO-VIOLA) e per ciascun colore si trovano 6 carte forme piene, 6 carte forme solo contorno, 6 carte formule aree, 6 carte formule perimetro.

REGOLE: si gioca sempre con tutti e 4 i colori, ma con mazzi di massimo 48 carte (12 carte per ogni colore) combinabili a seconda del lavoro pianificato:

- **lavoro perimetri** (si lavora con tutte le 6 carte forme solo contorno e le 6 carte formula perimetro per ciascun colore)

- **lavoro aree** (si lavora con tutte le 6 carte forme piene e 6 carte formula aree per ciascun colore)

- **lavoro perimetri e aree** (si lavora con 3 forme piene e 3 solo contorno e le 3 carte formule perimetro e aree corrispondenti per ciascun colore)

Le carte vanno mischiate e successivamente distribuite 3 carte per ciascun giocatore e 4 carte scoperte sul tavolo e, una volta concluso il turno, ogni giocatore procederà a pescarne altre a turno procedendo fino ad esaurimento delle stesse.

Ogni giocatore può effettuare una presa solo quando sul tavolo, o scoperta sul mazzetto dell'avversario, individua una carta dello stesso valore. Ad esempio se ha in mano una carta forma piena (carta forma quadrato rosso pieno, potrà prendere solo il doppiante forma quadrato pieno anche di altro colore o la carta formula dell'area corrispondente alla propria figura dello stesso o di altro colore, e lo stesso accade se dovesse avere in mano una carta formula area (potrà prendere solo la carta forma piena la cui area si calcola con quella formula dello stesso o di altro colore o la carta formula equivalente anche di altro colore).

Prima di effettuare la presa dovrà esibire la propria carta ai compagni nominando la figura o la formula che tiene in mano e dichiarando o la formula corretta per il calcolo dell'area di quella figura o il nome della figura la cui area si calcola servendosi di quella specifica formula.

Vince chi tra i giocatori possiede il maggior numero di carte al termine della partita.

- C. (Chiusura): autovalutazione. Come previsto dalla normativa vigente in materia di valutazione scolastica sarebbe opportuno che i bambini al termine della partita fossero invitati dalla propria insegnante ad esplicitare il modo in cui hanno affrontato e vissuto l'attività di gioco, eventuali difficoltà e punti di forza e debolezza emersi nel corso della sessione. In questo modo si potrebbe favorire lo sviluppo della capacità di analizzare in modo autonomo il proprio apprendimento e di saperlo descrivere.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento attraverso il canale visivo e l'attività ludica.
- L'attività può essere molto vantaggiosa per favorire l'apprendimento tramite tutoraggio reciproco grazie alla formazione di gruppi eterogenei.
- L'attività può essere costruita direttamente insieme ai bambini facendo in modo che siano loro stessi i realizzatori dei materiali dopo aver condiviso scopi e funzionalità della medesima attività.
- L'attività potrebbe essere realizzata anche con taglio interdisciplinare con il coinvolgimento dell'insegnante di informatica per la realizzazione dei materiali.

Tempo: sessioni di gioco da 20' più tempo necessario all'autovalutazione 20'

Materiale:

- Flash cards forme piene (quadrato, triangolo, rettangolo, rombo, trapezio, parallelogrammo)
- Flash cards forme solo contorno (quadrato, triangolo, rettangolo, rombo, trapezio, parallelogrammo)
- Flash cards formule perimetro (quadrato, triangolo, rettangolo, rombo, trapezio, parallelogrammo)
- Flash cards formule area (quadrato, triangolo, rettangolo, rombo, trapezio, parallelogrammo)
- Plastificatrice e fogli A4
- Cartoncini
- Computer

Allegato: l'allegato contiene i 4 mazzi di carte utili per il gioco