


# SENZA ZAINO. PER UNA SCUOLA COMUNITÀ

## SCHEDA ARCHIVIO MATERIALI DIDATTICI DI APPRENDIMENTO

<p>NOME MATERIALE</p> <h3>SCOPA DELLE FRAZIONI</h3>	<p>CLASSE/SEZIONE</p>			
<p>CARATTERISTICHE E MISURE DEL MATERIALE 64 CARTE PLASTIFICATE DIMENSIONI 6 PER 8 CM RECANTI ALCUNE FIGURE E LORO PARTI, ALTRE FRAZIONI ED OPERAZIONI CON FRAZIONI RIFERITE ALLE IMMAGINI MATERIALE CORRELATO:</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="900 383 1206 472"> <p>TUTTE SC. INFANZIA ○ ANNI 3/4 ○ ANNI 5</p> </td> <td data-bbox="1206 383 1511 472"> <p>SC. PRIMARIA: ○ PRIMA ○ SECONDA/TERZA X QUARTA/QUINTA</p> </td> </tr> </table>		<p>TUTTE SC. INFANZIA ○ ANNI 3/4 ○ ANNI 5</p>	<p>SC. PRIMARIA: ○ PRIMA ○ SECONDA/TERZA X QUARTA/QUINTA</p>
<p>TUTTE SC. INFANZIA ○ ANNI 3/4 ○ ANNI 5</p>	<p>SC. PRIMARIA: ○ PRIMA ○ SECONDA/TERZA X QUARTA/QUINTA</p>			
<p>CATEGORIA MATERIALE - AMBITI DI UTILIZZO/DISCIPLINE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> MATERIALE POLIVALENTE</li> <li><input type="checkbox"/> AMBITO LINGUISTICO</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> AMBITO LOGICO-MATEMATICO</li> <li><input type="checkbox"/> AMBITO ANTROPOLOGICO</li> <li><input type="checkbox"/> AMBITO SCIENTIFICO</li> <li><input type="checkbox"/> .....</li> </ul>	<p style="text-align: center; font-size: 2em;"><i>FOTO</i></p> 			
<p>MATERIALE IDEATO DA: ALDO MARCHESINI</p>				
<p>PERCHÉ LO USO? LE METE (OBIETTIVI/COMPETENZE)</p> <p><i>Serve per consolidare o promuovere abilità logico- matematiche relative alle frazioni; capacità di esprimere in frazione delle superfici, frazioni equivalenti, somme e differenze di frazioni</i></p> <p>....</p>				
<p>COME LO USO? ATTIVITA' E METODOLOGIE SI USANO A COPPIE, O IN GRUPPO (TAVOLO).</p>				
<p>COME LO USO? ESEMPI DI PRATICHE INIZIALMENTE (DIPENDE DALLA CLASSE E DALLE COMPETENZE DEGLI ALUNNI) SE NE PUÒ UTILIZZARE SOLO UNA PARTE, PER ESEMPIO QUELLA CON LE FIGURE GIALLE O QUELLA CON LE FIGURE ROSSE E LE CORRISPONDENTI ESPRESSIONI NUMERICHE, POI POSSONO ESSERE USATE TUTTE COME CARTE PER GIOCARE A SCOPA. UN ESEMPIO DI GIOCO INIZIALE: SI METTONO AL CENTRO DEL TAVOLO LE CARTE CON LE FIGURE, SI DISTRIBUISCONO LE CARTE CON LE FRAZIONI. SI DEVE GIOCARE IN 4 O 6; IL GIOCO CONSISTE NELL'ABBINARE LE ESPRESSIONI NUMERICHE ALLE CARTE CON LE FIGURE; LO SCOPO È RESTARE PRIMA POSSIBILE SENZA NEMMENO UNA CARTA. NATURALMENTE SI GIOCA A TURNO; SI PUÒ CALARE UNA O PIÙ CARTE (SOMMA O DIFFERENZA)</p>				