

**UN UNIVERSO DI
ALIENI: ATTIVITA' DI
MATEMATICA SULLE
CLASSIFICAZIONI**

Contesto

Classe: 2[^] primaria, composta da 24 bambini

Materiale: materiale di riciclo (lattine, cotone, cannucce, cartoncini), schede didattiche, scotch, corda, cartoncini da appendere al collo, tessere e tabelloni dell'«indovina chi».

Ambienti: aula e palestra

Finalità

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Relazioni, dati e previsioni

- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche.
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ATTIVITA'



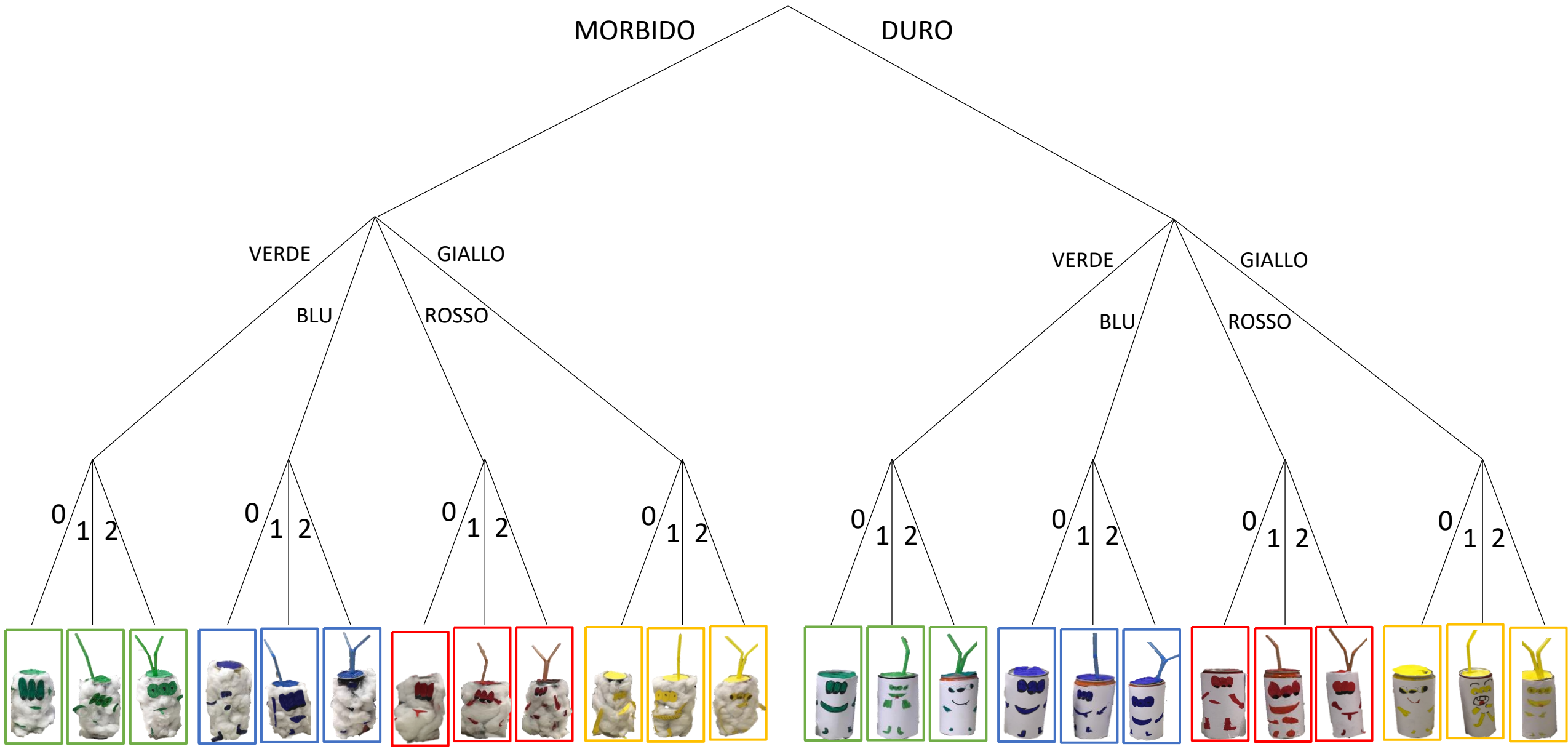
1. Costruzione del materiale strutturato

Il materiale è composto da 24 alieni, realizzati dai bambini con materiale di riciclo (lattine, cotone, cannucce, cartoncini)

Proprietà

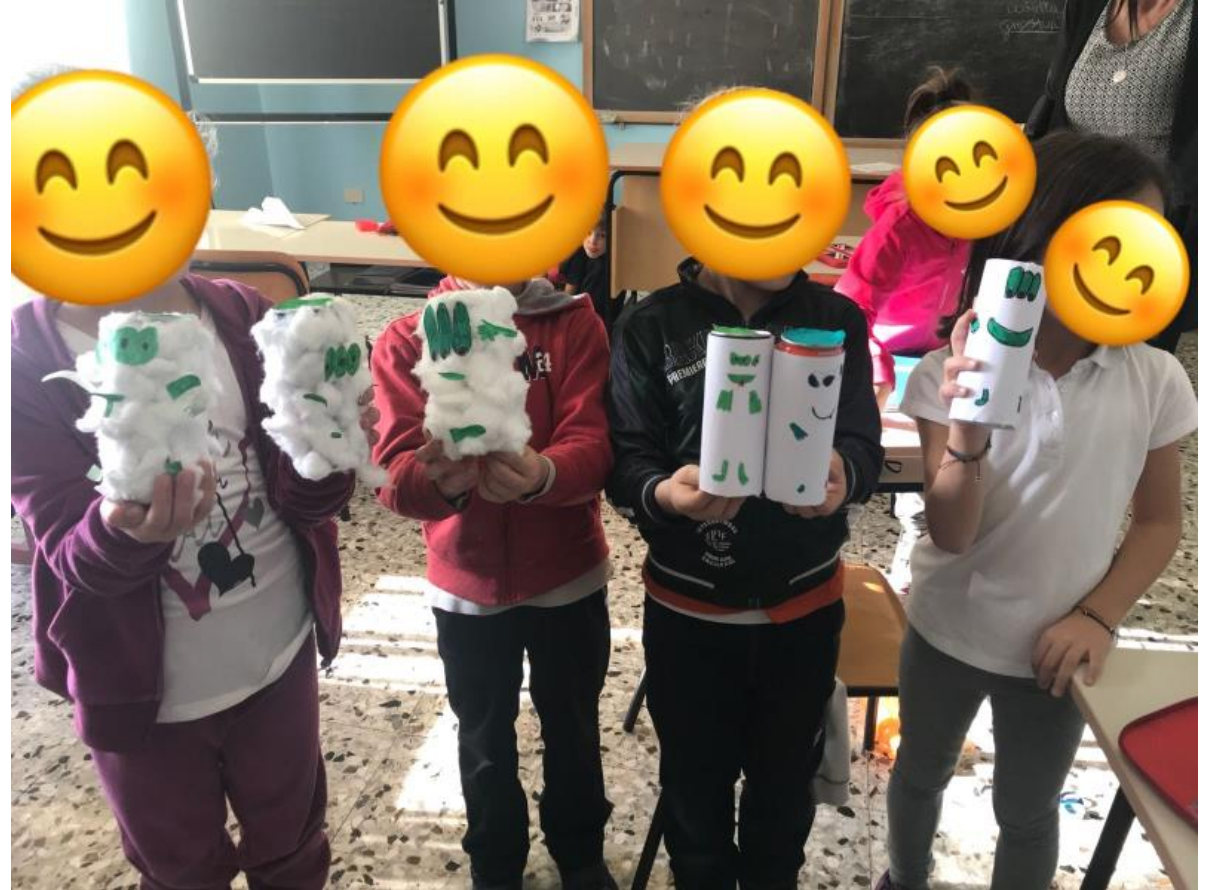
- Consistenza: morbido, duro.
- Colore: verde, blu, rosso, giallo.
- Numero antenne: 0, 1, 2.



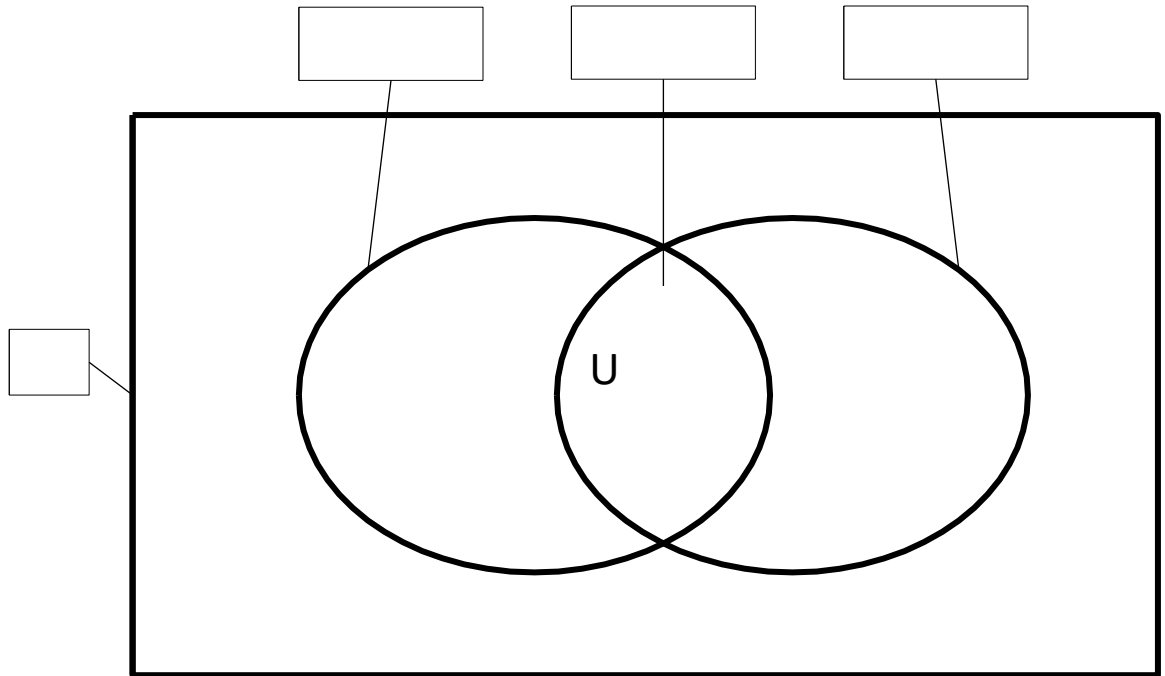


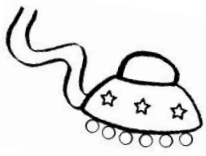
2. Navicelle

In palestra gli alieni vengono disposti sul pavimento in ordine sparso. Ai bambini vengono consegnate delle corde con le quali devono raggruppare gli alieni in base alle caratteristiche che individuano. Gli insiemi formati rappresentano le navicelle degli alieni.

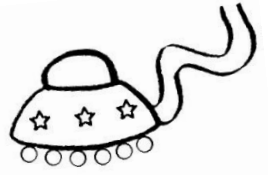


In classe l'attività viene ripresa con 2 schede didattiche sui diagrammi di Eulero-Venn.



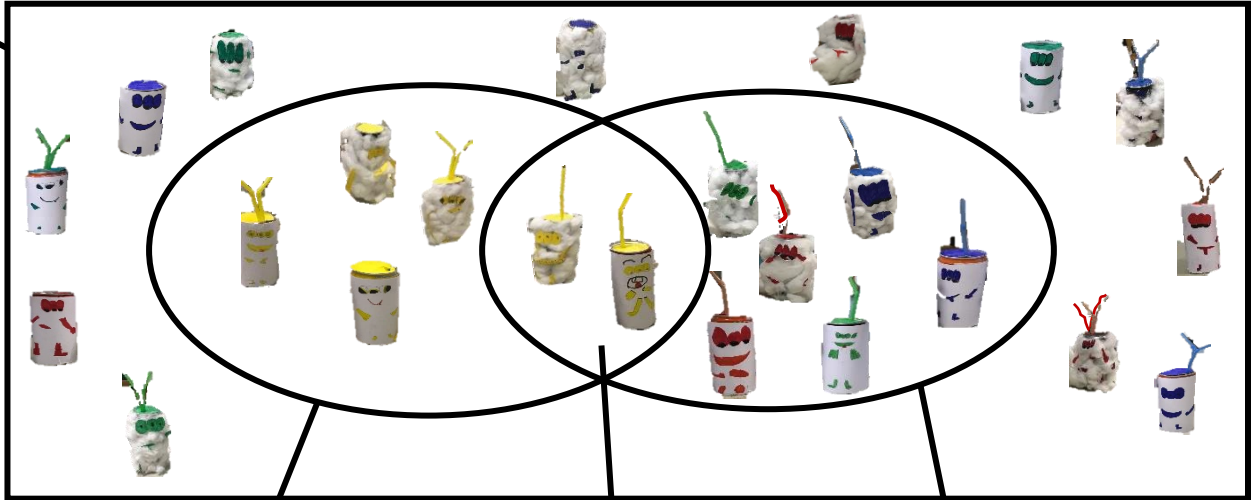


I NOMI DELLE NAVICELLE



1. Scopri gli attributi e completa le etichette.

U



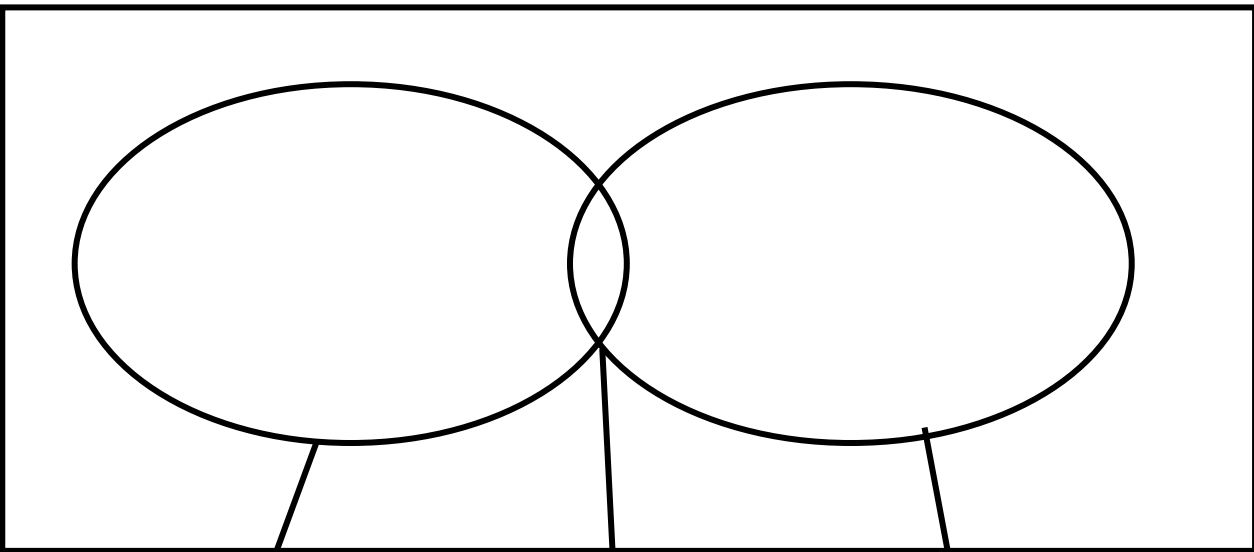
Essere giallo

Essere giallo e
avere una
antenna

Avere una
antenna

2. Dopo aver completato i cartellini del diagramma di Eulero-Venn con delle caratteristiche a tua scelta, disegna gli alieni dell'universo U nelle navicelle corrispondenti.

U

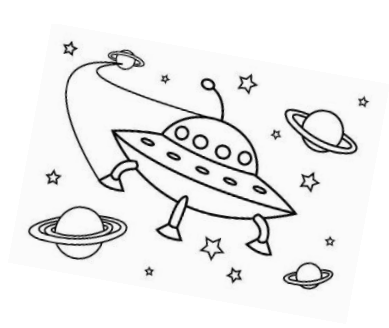


Avere _____

Essere _____ e
avere _____

Essere _____

ALIENI NELLE NAVICELLE



1. Raggruppa gli alieni in base alla caratteristica che ti viene data.

CARATTERISTICA: essere morbido



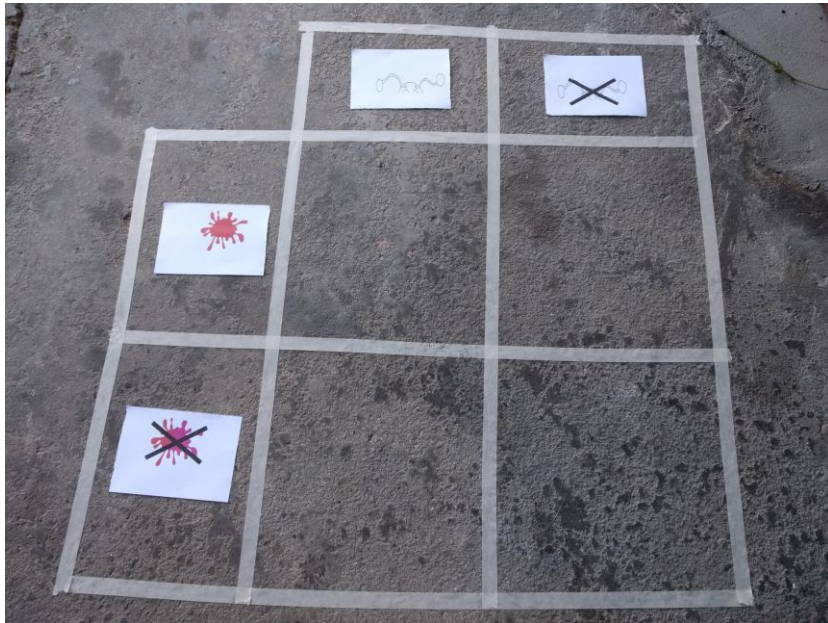
CARATTERISTICA: essere verde



CARATTERISTICA: avere due antenne

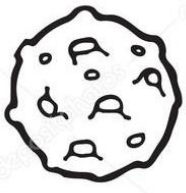


3. Pianeta

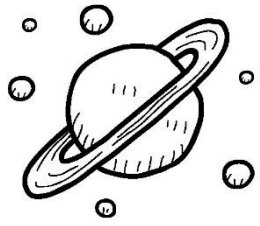


Ogni bambino rappresenta un determinato alieno, per caratterizzarli vengono consegnati loro dei cartoncini da appendere al collo con raffigurate le caratteristiche dell'alieno. In palestra sul pavimento con dello scotch di carta viene predisposta la raffigurazione di un diagramma di Carroll, prima a due caselle, poi a quattro. L'insegnante posiziona accanto alle caselle dei cartoncini raffiguranti le caratteristiche. I bambini dovranno disporsi all'interno delle caselle in base alle caratteristiche dell'alieno che rappresentano.



In classe l'attività viene ripresa con 2 schede didattiche sui diagrammi di Carroll.



POPOLIAMO I PIANETI ALIENI



1. Disegna gli alieni nella casella giusta

2. Scegli una caratteristica e disegna gli alieni nelle caselle giuste, come nell'esercizio precedente.



POPOLIAMO I PIANETI ALIENI...ANCORA

1. Disegna gli alieni nella casella giusta

--	--	--

--	--	--

--	--	--

2. Scegli due caratteristiche e disegna gli alieni nelle caselle giuste, come nell'esercizio precedente.

--	--	--

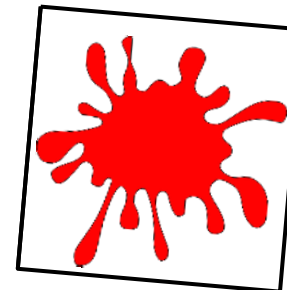
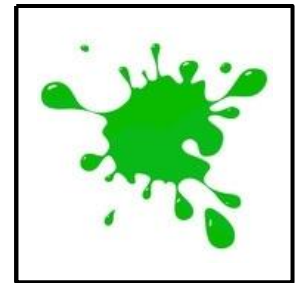
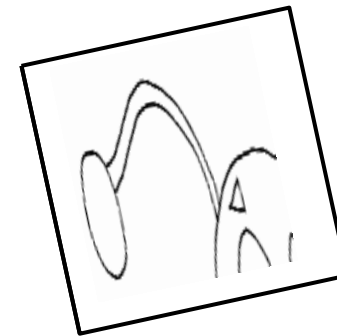
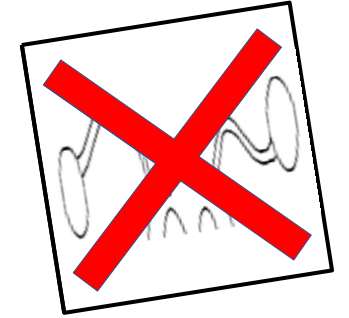
--	--	--

--	--	--

4. Indovina chi alieno

Viene proposto ai bambini un gioco con il materiale strutturato, ispirato al gioco in scatola "indovina chi".

Come gioco preparatorio, a ogni bambino viene dato un alieno e si dispongono in piedi dietro i loro banchi. L'insegnante pesca un cartoncino con rappresentata una caratteristica, i bambini che non ce l'hanno vengono eliminati e si siedono. Il gioco continua fino a quando rimane un solo alieno.



Successivamente il gioco viene riproposto secondo le regole di “indovina chi”: l’insegnante o un bambino a turno, pesca un cartoncino con raffigurato un alieno. Gli altri bambini fanno delle domande per scoprire quali caratteristiche ha. I bambini che non ce l’hanno vengono eliminati e si siedono, fino a quando rimane il bambino con l’alieno corrispondente a quello raffigurato sul cartoncino pescato.





Infine i bambini vengono divisi a coppie. A ogni coppia vengono consegnati due tabelloni e un mazzo di figurine con rappresentati tutti gli alieni. I bambini si sfidano facendo delle domande per scoprire quali caratteristiche ha il personaggio dell'avversario.