

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	IMPARIAMO GIOCANDO 1- Attività di recupero
Compito autentico / Prodotti	Realizzazione di un gioco matematico con Scratch.
Competenze chiave (e relative competenze specifiche: culturali, sociali, metodologiche)	Evidenze osservabili
- Comunicazione nella madrelingua - Competenze sociali e civiche - Competenze trasversali	- Comprendere messaggi di genere diverso mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) - Legge, scrive, rappresenta, ordina ed opera con i numeri interi e decimali. - Riconosce e risolve situazioni problematiche. - Sa attivare una metacognizione sul proprio processo di apprendimento. - Rispetta gli altri e la diversità
Competenze digitali	Evidenze osservabili
- Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione, - Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali - Area delle competenze 4: Sicurezza - Area delle competenze 5: Risolvere problemi	- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali - Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali - Collaborare attraverso le tecnologie digitali - Netiquette - Gestire l'identità digitale - Interagire e rielaborare contenuti digitali - Programmazione - Proteggere i dati personali e la privacy - Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche - Individuare i divari di competenze digitali
Abilità	Conoscenze
- Leggere, scrivere, confrontare, ordinare e conoscere il valore posizionale dei numeri naturali. - Eseguire mentalmente e per iscritto le quattro operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline. - Analizzare e comprendere le situazioni problematiche - Rispondere a domande su un testo - Individuare semplici strategie di memorizzazione - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.	- Gli insiemi numerici: rappresentazioni, confronti e ordinamenti. - Operazioni e proprietà. - Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi - Semplici strategie di memorizzazione
Utenti destinatari	Classi prime scuola secondaria di primo grado
Fasi di applicazione (attività)	Gli alunni saranno organizzati in piccoli gruppi. Seguiranno lezioni frontali, esercitazioni, applicazioni di schemi operativi e attività individualizzate al fine di acquisire contenuti con crescente livello di difficoltà. Si prevedono gruppi di non più di venti alunni, anche di sezioni diverse, seguiti da un docente.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Tempi	17 ore, da svolgere tra il secondo quadrimestre dell'anno corrente e settembre 2024
Esperienze attivate (cosa fa l'allievo)	- Lavoro individuale e di gruppo, anche mediante Google Classroom - Esercizi di recupero e di potenziamento anche mediante Google Classroom - Utilizzo del mezzo informatico (Videolezioni, Google Classroom, software matematici)
Metodologia (cosa fa il docente)	- Lezione frontale anche con l'utilizzo di filmati e animazioni - Utilizzo del mezzo informatico (Videolezioni, Google Classroom, software matematici) - Costruzione di mappe concettuali e tabelle
Risorse umane • interne • esterne	Insegnanti di Matematica
Strumenti	Computer, smartphone, libri. Software didattici online: Mathigon, Scratch, Geogebra, Tuxmath, il Re della Matematica, Trucchi matematici
Valutazione	Si farà riferimento agli indicatori di valutazione previsti per le materie coinvolte. Al termine delle attività progettuali si svolgeranno verifiche in base al lavoro svolto; inoltre si effettuerà l'osservazione sistematica dell'atteggiamento degli alunni rispetto al lavoro scolastico: attenzione, ascolto, tempi di applicazione, capacità di seguire le procedure.

