

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	IMPARIAMO GIOCANDO 2 - Attività di recupero
Compito autentico / Prodotti	Realizzazione di un gioco matematico con un software digitale.
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) - 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
- Operare nell'insieme Q^+ con i numeri decimali e periodici. - Calcolare la radice quadrata di un numero, applicando le proprietà dell'estrazione di radice quadrata. - Usare le tavole numeriche per il calcolo di estrazione di una radice quadrata. - Operare con le proporzioni. - Calcolare percentuali. - Applicare il principio di equiscomponibilità per riconoscere e disegnare figure equivalenti. - Calcolare l'area dei poligoni regolari e irregolari. - Riconoscere una terna pitagorica. - Applicare il teorema di Pitagora alle figure piane.	- Numeri razionali - Proporzioni - Superfici dei poligoni regolari e irregolari - Teorema di Pitagora
Utenti destinatari	Classi seconde scuola secondaria di primo grado

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
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.
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.

