

SCHEDA TECNICA:

TITOLO	RECUPERO E SOSTEGNO IN MATEMATICA. 6 VOLUMI
AUTORI	C.W. Schminke
EDITORE	Centro Studi "M. H. Erickson"
ANNO	1985
ETA'	5 - 13
DESCRIZIONE	Strutturato in sei volumi monotematici (Prematematica, Addizione e sottrazione, Moltiplicazione e divisione, Geometria, Frazioni e numeri decimali, Misure), il testo è la versione italiana di <i>Math activities for child involvement</i> integrata da schede di lavoro per gli alunni elaborate da Dario Ianes e Paola Mazzoldi. Le principali aree del curriculum di matematica vengono ripercorse nei diversi volumi proponendo attività e giochi adatti tanto all'adozione di una strategia pratico-operativa che intenda offrire agli alunni occasioni stimolanti e divertenti per favorire l'apprendimento efficace della matematica, quanto al recupero e al sostegno di bambini con difficoltà che hanno bisogno di riappropriarsi dei concetti della matematica.
POSSIBILI UTILIZZI NEI CASI DI DSA	Indirizzato ad alunni con difficoltà di apprendimento, in realtà il testo si presenta come uno strumento applicativo proponendo attività e giochi che si adattano bene anche al lavoro con l'intera classe o in piccoli gruppi. Concetti e argomenti possono essere appresi attraverso un coinvolgimento attivo multisensoriale che chiama prima l'allievo a misurare, costruire, organizzare e, in seguito a concretizzare e comunicare le sue soluzioni scrivendole, disegnandole, esprimendole oralmente. Una forma di co-partecipazione alla costruzione del sapere che coinvolge e motiva ogni allievo e lo facilita nell'acquisizione della logica e dell'ordine che sottostanno ai concetti matematici e alle procedure di calcolo. I singoli volumi propongono attività per lo sviluppo delle diverse abilità matematiche: svolgere esperienze prenumeriche, acquisire i fondamenti del concetto di numero, numerazione e valore posizionale delle cifre in <i>Prematematica</i> , identificare le operazioni di addizione e sottrazione, usarne l'algoritmo in situazioni di problem solving, automatizzare le risposte di semplici calcoli in <i>Addizione e sottrazione</i> , razionalizzare le operazioni di moltiplicazione e divisione, fornire risposte automatiche alle operazioni più elementari, eseguire calcoli a mente con competenza e sicurezza in <i>Moltiplicazione e divisione</i> , riconoscere le caratteristiche e le proprietà delle forme, sapere denominare e rappresentare le figure piane più comuni, distinguere rette e curve come perimetri che definiscono regioni interne ed esterne di figure piane in <i>Geometria</i> , comprendere il significato di frazione come suddivisione di un intero in parti uguali, determinare un comune denominatore di frazioni equivalenti, utilizzare numeri decimali per rappresentare numeri frazionari, intuire e razionalizzare il rapporto tra numeri decimali, frazioni e percentuali in <i>Frazioni e numeri decimali</i> , riconoscere e utilizzare unità di misura lineari, di massa, di capacità, di tempo e di temperatura, determinare le aree delle superfici e i volumi di solidi in <i>Misure</i> . L'enorme numero di giochi e attività proposte dal testo lo rendono uno strumento essenziale e irrinunciabile per la costruzione di una didattica attiva e partecipativa, ma presuppongono anche un considerevole coinvolgimento del docente nella preparazione del materiale necessario alle attività.

	<p>Nel testo si propone, tra l'altro, di costruire delle “schede operative” dove i concetti e gli argomenti dei giochi e delle attività proposte siano tradotti in istruzioni operative per l'accesso diretto degli alunni.</p>
<p>ESEMPI DI ATTIVITA'</p>	<p>Esempio di scheda operativa che si può adeguare a diversi livelli di difficoltà determinati in base alla grandezza dei numeri. Scheda per l'attività n. 70 del volume 2 Addizione e sottrazione, valore posizionale delle cifre, problem-solving Partecipanti: coppie, piccoli gruppi o gruppo classe. Materiale: fogli con schemi preimpostati per eseguire operazioni, penne. Ogni gruppo sceglie: a. sei cifre da 0 a 9 e le scrive accanto agli schemi b. due numeri su cui basare il gioco, uno per l'addizione e uno per la sottrazione. L'avversario deve collocare le cifre nelle caselle in modo da ottenere: a. la somma minore possibile b. la somma maggiore possibile c. la somma più vicina al numero dato. L'avversario deve collocare le cifre in modo da ottenere: a. la differenza minore possibile b. la differenza maggiore possibile c. la differenza più vicina al numero dato. Si possono creare schemi parzialmente riempiti in cui l'avversario deve individuare le cifre mancanti.</p>

Insegnante: Pina Assennato