

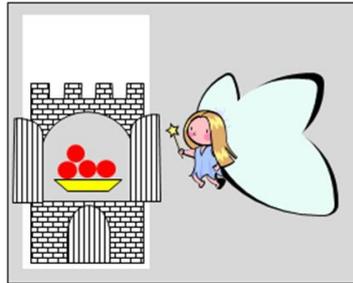
Commenti dell'E-tutor Giancarlo Navarra

10 gennaio 2014

1

Il gruppo è formato da nove bambini dell'ultimo anno.

L'insegnante comincia l'incontro mostrando ai bambini una delle tessere del gioco della Matematochetta (quella che raffigura il piatto della regina con 4 palline e le ali della fata vuote):



ed invita i bambini a descriverla. Poi introduce il dado "magico" di proprietà della fatina ed anche qui chiede ai bambini di fare le loro considerazioni: in genere l'ipotesi più accreditata è che la regina viva nel castello e che la sua amica fata usi il dado e la bacchetta magica per fare degli incantesimi che possano aiutarla, incantesimi che prevedono la creazione di oggetti o elementi da aggiungere a quelli in possesso della regina.

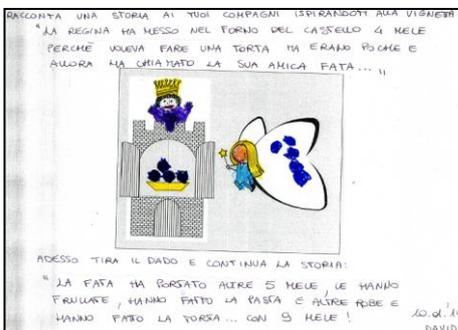
L'insegnante allora invita i bambini, a turno, ad inventare una storia basata sulla tessera e utilizzando il dado. Poi ogni bambino rappresenta graficamente la situazione in una scheda operativa creata dall'insegnante utilizzando la tessera in questione, e ripete alla maestra la storia che viene così trascritta:



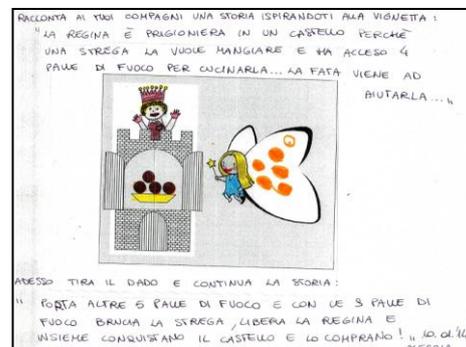
Emily: La fata le ha preso e poi ne aveva altre cinque, le ha messe nella sua bacchetta che così è diventata magica... con nove palline!



Denis: La fata porta altri cinque piselli e fanno una bella zuppa con nove piselli.



David: La fata ha portato altre cinque mele, le hanno frullate, hanno fatto la pasta e altre robe e hanno fatto una torta ... con nove mele!



Alessia: Porta altre cinque palle di fuoco e con le nove palle di fuoco brucia la strega, libera la regina e insieme conquistano il castello e lo comprano!

Qualche bambino richiede l'aiuto dell'insegnante o dei compagni per inventare la storia, ma tutti riescono a completare la scheda e a dare il risultato esatto della somma degli elementi della fata e della regina.

gennaio 2014

2

Volendo proporre un'attività un po' più complessa di quella presentata nel precedente incontro, l'insegnante introduce l'argomento "concretamente", utilizzando un castello-giocattolo di plastica, una corona di cartoncino, una bacchetta magica di legno e carta, un piatto, delle pesche disidratate e naturalmente il dado magico; il tutto per poi drammatizzare alcune delle situazioni rappresentate nelle tessere con la regina e la fata.

L'insegnante mostra una delle tessere e chiede ai bambini di raccontare una storia in cui siano presenti tutti gli elementi presentati, a turno i bambini impersonano la regina/re o la fata/mago.

I: La regina ha nel piatto tre pesche e vorrebbe fare una torta ma le pesche non bastano e allora chiede aiuto alla fata, che tira il dado... **ma di nascosto, altrimenti la magia non riesce¹**. Senza farsi vedere dagli altri bambini la fata mette nel piatto il numero di pesche corrispondente al numero designato dal dado (*a questo punto la regina ha nel piatto 5 pesche*) Quante pesche ha portato la fata?

La seconda volta che viene ripetuto il gioco nel piatto ci sono inizialmente 2 pesche e alla fine invece 6.

I: Che numero avrà indicato il dado magico alla fata?

In entrambi i casi i bambini danno come risposta la somma degli elementi presenti nel piatto alla fine della drammatizzazione.²

I: (*invita gli alunni a riflettere*) Ricordatevi che nel piatto c'erano 4 pesche nel primo caso e 2 nel secondo.

I bambini danno risposte differenti. Alcuni danno risposte inesatte, con cifre comunque inferiori alla somma finale, ma non sanno giustificare la loro risposta.

Altri danno la risposta esatta dicendo di aver contato sulle dita.

Dopo aver mangiato le pesche i bambini eseguono un disegno che rappresenta una delle situazioni drammatizzate:



¹ *Bella questa precisazione, conferisce maggiore credibilità al dado magico.*

² *Non è chiara la dinamica della situazione. Se i bambini avevano sbagliato nel primo caso (per capirci, $3+x=5$), perché l'insegnante ne ripropone uno strutturalmente identico ($2+x=6$), pur immaginando che l'esito sarebbe stato simile? Non sarebbe convenuto introdurre qualche modifica significativa facendo per esempio recitare ai bambini la situazione presentata dall'insegnante?*

gennaio 2014

3

Viste le difficoltà incontrate la volta precedente, l'insegnante ripropone il gioco con le stesse modalità e gli stessi materiali ma utilizzando, anziché le pesche nel piatto, degli elementi in cartoncino plastificato (9 cerchietti, 8 stelle, 7 quadrifogli, 6 cuori, ...) applicati su delle strisce, anch'esse dello stesso materiale, con il "patafix" e quindi staccabili e applicabili su altre superfici. Gli elementi in possesso della regina vengono applicati sopra la porta del castello e gli elementi indicati dal lancio del dado sotto la porta o di fianco.

Questa accortezza facilita i bambini nel rispondere alla domanda riguardante le cifre indicate dal lancio del dado.

gennaio 2014

4

Un'altra attività di gioco su cui si sviluppa un ulteriore incontro è la costruzione di un braccialetto. I bambini vengono radunati tutti insieme intorno ad un tavolo su cui ci sono del filo e delle perle e insieme all'insegnante inventano una semplice situazione: la regina ha 3 perle, con l'aiuto della fata riesce a fare una collana di 8 perle, che numero sarà uscito dal dado magico?

Dopo la discussione ogni bambino costruisce il proprio braccialetto e completa la scheda operativa:



A questo punto del percorso un paio di incontri vengono dedicati alla costruzione da parte di ciascun bambino di un castello, una regina (o re), una fata e un dado in cartoncino da portare a casa e utilizzare per giocare da soli o in compagnia, liberamente o magari riproponendo le situazioni viste a scuola.

A questa pausa segue, verso la fine di febbraio, l'introduzione dell'ultimo personaggio: la strega. Anch'essa usa il dado per operare degli incantesimi ma, anziché portare in dono degli elementi, li sottrae.

Sempre prendendo spunto da una delle tessere della Matematochetta, l'insegnante propone il solito schema di gioco utilizzando i materiali in cartoncino (corona, strisce...), ma non in aula bensì nello spazio più ampio del salone della scuola, e usando come castello uno scivolo.

Alla fine del gioco i bambini rielaborano su una scheda la situazione vissuta, con qualche difficoltà, poiché viene loro naturale fare la somma degli elementi:



L'insegnante allora prova ad evidenziare gli elementi che la strega ha sottratto con delle frecce, invitando poi i bambini ad individuare quanti elementi sono rimasti nel piatto della regina.

3

³ Le attività sono molto ben costruite e condotte dall'insegnante, ma purtroppo la sinteticità degli appunti dei diari 3 e 4 impedisce di apprezzare i loro esiti positivi come essi meriterebbero.