

IL GIOCO DELLE BANCARELLE

IL GIOCO

Le ricerche di Bruner e Vygotskij hanno dimostrato lo stretto legame che esiste tra gioco e sviluppo.

Il gioco contribuisce alla maturazione di tutte le funzioni. Il gioco è un valido strumento per progettare, creare diversi percorsi di apprendimento.

Il gioco libero e collettivo presenta il primo fondamentale sistema con cui imparare a controllare impulsi ed emozioni. Attraverso il gioco il bambino è alle prese con i propri bisogni ed elabora risposte per poterli soddisfare.

" Nel gioco il bambino è sempre al di sopra della propria età media, del proprio comportamento quotidiano...."

- IL GIOCO PERMETTE LA PARTECIPAZIONE ATTIVA DELL'ALUNNO
- FACILITA L'ACCESSO A CONCETTI MATEMATICI
- FAVORISCE LA COOPERAZIONE PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI
- AIUTA A TOLLERARE LA FRUSTAZIONE AL FINE DI TROVARE SOLUZIONI AGLI ERRORI COMMESSI

IL GIOCO DELLE BANCARELLE PREVEDE
SITUAZIONI LUDICHE O GIOCHI, UTILI PER
SPERIMENTARE PROBLEMI DI ADDIZIONE COME
AGGIUNTA SOTTRAZIONE COME RIMANENZA,
MOLTIPLICAZIONE COME ADDIZIONE RIPETUTA

UNIONE



AGGIUNTA

RESTO

RIMANENZA



MANCANZA

DIFFERENZA



MOLTIPLICAZIONE

MOLTIPLICAZIONE
COME ADDIZIONE
RIPETUTA

MOLTIPLICAZIONE COME CAMBIO

MOLTIPLICAZIONE GEOMETRICA (AREA)

MOLTIPLICAZIONE COME CARDINALITA'
DEL PRODOTTO CARTESIANO OPPURE
COME CALCOLO DELLE PROBABILITA'

MOLTIPLICAZIONE COME
IL DOPPIO DI.. IL TRIPLO DI....

IL GIOCO DELLE BANCARELLE (NEGOZI)

IL GIOCO CONSISTE NEL SIMULARE SITUAZIONI DI COMPRA-VENDITA. LE SITUAZIONI SONO RIFERITE A QUATTRO TIPOLOGIE DI NEGOZI CHE L'INSEGNANTE RITIENE PIU' FAVOREVOLI ALLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO STESSO.

I BAMBINI, PROGETTANO IL GIOCO E UTILIZZANDO MATERIALI CHE POSSONO AVERE A DISPOSIZIONE DISEGNANO E COSTRUISCONO GLI OGGETTI CHE INTENDONO ESPORRE E VENDERE NELLE BANCARELLE. FOTOCOPIANO LE BANCONOTE CHE HANNO SCARICATO DA INTERNET.

INIZIANO A GIOCARE RISPETTANDO ALCUNE REGOLE DEL GIOCO:

- A TURNO TUTTI COMPRANO E TUTTI VENDONO
- POSSONO COMPERARE E SPENDERE QUANTO VOGLIONO ATTINGENDO IL DENARO DALLA "BANCA".
- DEVONO, ALLA FINE DEL GIOCO, DIRE COSA HANNO COMPRATO E CON QUALI BAMCONOTE HANNO PAGATO.

SECONDA FASE DEL GIOCO:

- CHI COMPERA HA A DISPOSIZIONE UNA CIFRA STABILITA E ALLA FINE DEL GIOCO DEVE CALCOLARE SE I SOLDI RIMASTI SONO "GIUSTI".

FASE DELL'ARGOMENTAZIONE:

- COSA VUOLE DIRE " I SOLDI RIMASTI DEVONO ESSERE GIUSTI?"
- COME FACCIO A STABILIRE SE SONO GIUSTI?
- QUALI OPERAZIONI MATEMATICHE UTILIZZO ?

DUE MODI PER CONTABILIZZARE

- SOMMA TOTALE DELLA SPESA E POI CONTROLLO IL RESTO
- MAN MANO CHE COMPRO CONTABILIZZO IL RESTO

CONTINUAZIONE DEL LAVORO IN CLASSE CON PROBLEMI CHE RAPPRESENTANO LE SITUAZIONI DI GIOCO.

IN CLASSE QUARTA SI POTRA' RIPRENDERE IL GIOCO PER INTRODURRE IL CONCETTO DI "SPESA – GUADAGNO – RICAVO".