



Lui non lo sa ancora, ma credo proprio che questo sarà solo il primo contributo di una lunga serie...

Sto parlando di Maurizio Zambarda, vulcanico e geniale collega di Arco (TN), non nuovo a sperimentare soluzioni metodologiche innovative ed efficaci, spesso in coprogettazione con maestri appartenenti ad altri comprensori.



{loadposition user7}

Ho il privilegio di essere legato a Maurizio da una profonda amicizia e vorrei che le sue esperienze possano valicare i confini dei social network (vi consiglio in questo caso di buttare

l'occhio, ad esempio, sul Gruppo [Matematica e dintorni con i primini](#)) e diventare documentazione didattica a disposizione del maggior numero di insegnanti.

“L'idea condivisa con la collega **Tatjana Piccolin**, con la sua classe di Ziano di Fiemme abbiamo avviato un **gemellaggio matematico**, è

piuttosto semplice quanto efficace:

creare delle carte da gioco per la prima classe che si prestino ad attività diverse

. Cards che mettano insieme più modi di contare e raffigurare le quantità: dai numeri in cifra - per ora dallo 0 al 20, ma sono ampliabili ovviamente – a quelli in parola, passando dai ten frame, raccolte ordinate di oggetti (come stelline e mele) ed i numicon. In una seconda fase si possono utilizzare anche numeri “non canonici” ($8 = 5 + 3 = 10 - 2 \dots$) e semplici operazioni.

Entrando nello specifico le carte vanno stampate, meglio se plastificate, non necessariamente a colori, semmai su carta colorata se si intende utilizzare più mazzi per piccoli gruppi (pratica auspicabile). Le modalità di gioco sono molteplici.

- *Riordinare il mazzo. E' interessante vedere le diverse strategie messe in atto dai piccoli gruppi per portare a termine una consegna per nulla scontata.*

- *Trova la coppia. Le prime volte si possono distribuire una o al massimo due carte ad ogni alunno che dovrà “accoppiare” con quella alzata dall'insegnante a tutta la classe. Successivamente, iniziando con il periodo 0-10, vengono creati dei tavoli di gioco (gruppi da 4 alunni van benissimo), il mazziere distribuisce 3 carte scoperte a ciascun giocatore e ne pone 4 al centro. A questo punto, seguendo il giro del tavolo, ogni bambino cerca di formare una coppia tra le sue e le carte in tavola, se non riesce ne scarta una e ne pesca una nuova che tiene sempre scoperta. Il fatto di aver sott'occhio tutte le carte, proprie ed altrui, da parte dei partecipanti, stimola l'attenzione dei partecipanti, il confronto ed anche qualche strategia più fine. Vince chi ottiene più coppie.*

Nella cartella messa disposizione si trovano file in Pdf pronti per essere stampati e in formato modificabile per adattarle alle proprie esigenze “

https://bit.ly/gioco_coppie_20

Maurizio Zambarda, ins. Romarzollo – Ic Arco

Tatjana Piccolin, ins. Ziano di Fiemme – Ic Predazzo-Tesero



{jcomments on}

{loadposition user6}