UNO SPAZIO PER GIOVANI

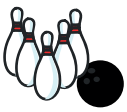
L'associazione *Nuovi orizzonti* vuole creare "Uno spazio per i più giovani" presso la propria sede e ha chiesto di progettare questo spazio alla classe V A della scuola primaria. Si tratta di attrezzare una stanza da destinare a bambini e ragazzi, cioè di scegliere arredi e giochi di vario tipo seguendo quanto scritto sotto.

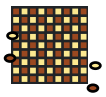
Cari ragazzi della classe V A,
vi chiediamo di seguire queste indicazioni nell'ideare "Uno spazio per i più giovani".
1. L'importo totale richiesto dev'essere al massimo di 300 euro.
2. Questo importo va diviso nel modo seguente:
- il 40% del totale per le spese d'arredamento del locale;
- il 30% del totale per i giochi di movimento;
- il 30% del totale per altri tipi di gioco.

Scrivete la previsione delle spese, specificando ogni oggetto che intendete comprare e il suo costo: se prendete più di un oggetto dello stesso tipo, dovete indicare il numero e il costo totale. In allegato trovate il Catalogo di arredamento e giochi, da cui potete scegliere quali oggetti acquistare.
Cari saluti

Il Presidente dell'Associazione

Catalogo

GIOCHI DI MOVIMENTO		
 Pallone 5 €	 Canestro 30 €	 Bowling 20 €
 Racchette ping pong 15 €	 10 palline ping pong 5 €	 Bersaglio con freccette 10 €

GIOCHI DA TAVOLO E COSTRUZIONI		
 Dama 10 €	 Puzzle 10 €	 Costruzioni 25 €
ARREDAMENTO		
 Tavolo da quattro 25 €	 Sedia 5 €	 Cuscino da terra 5 €

L'associazione ha già un tavolo da ping-pong: però non ci sono più racchette e palline, quindi se si decide di utilizzarlo vanno acquistate.

- Voi come fareste? Scegliete dal catalogo quali e quanti oggetti acquistare e scrivete su un foglio il progetto che vi piacerebbe presentare. Ricordatevi che bisogna seguire le regole che ha dato il Presidente dell'Associazione!

NOME..... CLASSE..... DATA.....

Per l'insegnante

L'attività

In questa attività i bambini devono progettare degli acquisti per un progetto di classe, calandosi nei panni di una classe immaginaria, avendo però una serie di vincoli, alcuni dei quali di tipo matematico.

L'abbiamo scelta perché

Il problema permette di lavorare su aspetti matematicamente significativi, sia dal punto di vista degli obiettivi d'apprendimento, che dal punto di vista delle competenze: il concetto di percentuale e la capacità di riconoscere e rispettare una serie di vincoli.
Nell'affrontare il problema si può avere una certa libertà di scelta e questo comporta che siano possibili diverse soluzioni, contro lo stereotipo diffuso secondo cui ogni problema di matematica ha un'unica soluzione.
Inoltre si tratta di un problema storia, cioè di un testo che racconta il problema di uno o più personaggi, e chiede al lettore di aiutare i personaggi a risolverlo: questa formulazione richiama il vissuto del bambino e favorisce quindi la comprensione del testo.

Indicazioni metodologiche

Il testo è articolato, quindi è necessario dedicare tempo e attenzione alla lettura e alla comprensione. Si suggerisce di far lavorare i bambini a gruppi di 3.
Abbiamo preferito non indicare uno schema predefinito da seguire per la compilazione del progetto, perché riteniamo significativi i processi che i bambini metteranno in atto, così come le discussioni che faranno nel gruppo, per decidere la modalità di presentazione. Nel confronto finale saranno i bambini stessi a riconoscere che alcune modalità sono più chiare ed efficaci di altre.
La condizione che "l'importo totale richiesto dev'essere al massimo di 300 euro" sembra facilitare il compito, rispetto al vincolo di imporre che sia "esattamente" 300 euro, in quanto apparentemente permette di affrontare con maggiore libertà la scelta degli oggetti da comprare, ma in realtà diventa poi più difficile rispettare i vincoli sulle percentuali da destinare alle tre tipologie di oggetti.
Dalla discussione sui progetti proposti dai vari gruppi potrà scaturire il progetto definitivo. Nella ricerca di soluzioni potrebbero sorgere anche domande da rivolgere all'associazione (per esempio le dimensioni del tavolo da ping pong e dello spazio a disposizione, le dimensioni dei tavoli; ma anche richiesta di giochi più graditi o di arredi alternativi…).

Sviluppi suggeriti

Si potrebbe chiedere ai bambini quali giochi o arredi avrebbero preferito acquistare se non avessero avuto il vincolo del catalogo. Si potrebbe quindi costruire un catalogo, cercando prezzi e immagini in rete, da utilizzare, dopo un controllo collettivo, anche da parte dell'insegnante, per riformulare il problema e proporlo in classi parallele.

In sintesi

TEMPO (INDICATIVO)	MODALITÀ DI LAVORO	ARGOMENTI	PAROLA AGLI ESPERTI
2 ore	Lavoro in piccoli gruppi + discussione collettiva	Percentuali, ricerca di numeri che soddisfano vincoli	