

Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

Progettazione attività di laboratorio

Nome del gioco	IL QUIZZONE CON LE PIEGHE
Tipologia	Competitivo / collaborativo
Destinatari	QUARTA
Traguardo (dalle IINN)	Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo
Obiettivo principale (dalle IINN)	Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.
Finalità specifica:	saper classificare i quadrilateri
Prerequisiti	Concetto di: angolo, parallelismo, congruenza
Materiali	Carta A4, cartellone segnapunti, matita, righello
Luogo	In classe
Tempi	2 ore
Composizione delle squadre	Gruppi da 3/4

Regole	L'insegnante pone un quesito e viene assegnato un punteggio ad ogni squadra in base all'attività svolta. I quesiti prevedono attività solo di piegatura di un foglio A4; non si possono tracciare linee ma solo segnare punti. Non si può tagliare. La piegatura deve essere precisa e ordinata. Ogni squadra ha a disposizione un foglio prova e un foglio da presentare per il punteggio. Per la risoluzione di ogni quesito si ha al massimo 8 minuti di tempo.
Come si decreta il vincitore	La squadra con il punteggio maggiore

Punteggio:

correttezza: 5 punti (corretto)

velocità: il primo 5 punti, il secondo 4, il terzo 3 e così via

precisione: 5 punti (preciso)

lavoro non corretto 0 punti

Quesiti:

1. Piega il foglio in modo da visualizzare due rettangoli congruenti
2. Piega il foglio in modo da visualizzare tre rettangoli congruenti

3. Realizza un quadrilatero con solo due angoli retti
4. Realizza un quadrilatero con una sola coppia di lati paralleli
5. Realizza un quadrilatero con i lati uguali

6. Realizza un quadrilatero con almeno un angolo retto
7. Realizza un quadrilatero con almeno due angoli acuti
8. Realizza un quadrilatero con angoli retti

Silvia.bonzi87@gmail.com