



Convertire le unità di lunghezza

AVVISO

Per la Sequenza 1

Nome dell'attività	Creazione di unità di lunghezza e di un gioco da tavolo per il confronto e la conversione.
Durata dell'attività	1 ora
Materiale necessario	Box "Convertire le unità di lunghezza "
Numero di studenti coinvolti (per box)	3 studenti

Step 1: Preparazione delle unità di lunghezza secondo le istruzioni

Gli studenti dopo aver scoperto il contenuto della box, creano le loro unità di misura seguendo le istruzioni contenute nel documento "Come creare i vostri elementi". Gli studenti annotano le corrispondenze individuate confrontando le varie unità di misura create.

Step 2: Giocare

Riunite i bambini in uno spazio sufficientemente grande per consentirgli di disporsi allineati. Se la vostra aula non lo permettesse spostatevi all'aperto o in palestra. Spiegate le regole e il funzionamento del gioco.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MATEMATICA

1. Date a ciascun gruppo un foglio di carta su cui dovranno annotare le lunghezze misurate, per esempio quanto misurano i piedi di tutti componenti del gruppo. Dovranno essere utilizzate le unità di lunghezza create dai bambini durante lo Step 1.
2. Sulla base dei risultati della misurazione, i tre bambini di ciascun gruppo dovranno allinearsi in gruppi in ordine crescente: dal piede più corto a quello più lungo.
3. Vince la squadra che esegue tutte le azioni correttamente e in minor tempo.
4. Per far continuare il gioco, assegnate un nuovo compito di misurazione.

Per la Sequenza 2 (1 ora e 30 minuti)

Step 1: Introduzione alle unità di lunghezza relative le parti del corpo

Quando introdurrete le misure di lunghezza derivate dalle parti del corpo, utilizzate l'immagine fornita dalla box per mostrare le varie unità, domandando agli studenti se le conoscevano già.

Step 2: Creazione di un gioco da tavolo

La box tra i vari documenti, contiene una base stampata per la creazione di un gioco da tavolo, le schede di risposta e le istruzioni per la creazione dei dadi con cui i vostri studenti potranno esercitarsi e giocare.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Giocare a un gioco da tavolo

Nella box non sono stati inseriti i segnaposto, che gli studenti potranno facilmente trovare in classe o nel loro zaino.

Guida per il gioco da tavolo:

1. Per muoversi sul tabellone sono necessari dadi, segnaposto e carte abbinate. Come segnaposto si possono usare piccoli oggetti a portata di mano, (una gomma da cancellare, il tubetto della colla, un bottone...)
2. Estraiete a sorte il giocatore che lancerà per primo i dadi.
3. Dopo aver tirato i dadi sposterà il segnaposto nella casella corrispondente.
4. Il giocatore dovrà convertire la misura riportata nella sua casella in metri o centimetri, trovando la risposta nelle carte precedentemente ritagliate. Ad esempio, se si trovasse nella casella di 1,2 m, dovrà trovare l'equivalente espresso in centimetri (120 cm) in una delle risposte nelle carte.
5. A questo punto dovrà posizionare la carta sul tabellone di gioco.
6. Ogni risposta corretta vale un punto. Se il tabellone è già coperto da una risposta, il giocatore non ottiene alcun punto.
7. Vince il giocatore che copre il maggior numero di risposte.



Cofinanziato
dall'Unione europea