



Il tempo

SEQUENZA 1

Fascia d'età	6-9 anni
Conoscenze pregresse	Nessuna
Materiale necessario	Box "Il tempo"
Materia	Matematica - Conversione di un orologio digitale in orologio analogico. Arte - realizzazione di un orologio, foglio di lavoro con esempi di orologio digitale.
Competenze coinvolte	Conversione di un orologio digitale in orologio analogico. Dividere un cerchio in parti uguali. Calcolo con le unità di tempo.
Tempo per realizzare la sequenza	2 ore

Step 1: Introduzione. Che ora è?

Iniziate la lezione mostrando il video sul tempo.

Aprire una discussione sul significato di tempo, spiegando anche le diverse espressioni usate in relazione al tempo. Chiedete ai bambini se conoscono il significato delle espressioni:

- ammazzare il tempo
- serve il tempo



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.

MATEMATICA

- prendersi del tempo libero
- passare il tempo

Fate insieme degli esempi:

Come „Ammazzare il tempo.“, “Passare il tempo facendo qualcosa mentre si aspetta.“, “Abbiamo ammazzato il tempo guardando le barche a vela sul fiume.“

Step 2: Come si misura il tempo?

Chiedete agli studenti quali sono le unità di misura del tempo che definiscono lo scorrere del tempo (secolo, millennio, anno, stagioni, giorni della settimana, ieri, oggi, domani, presto, prima, adesso, minuto, secondo, ora...).

Dopo la discussione, chiedete agli studenti di classificare le definizioni.

Dopo la discussione, disegnate una mappa mentale delle unità di tempo. Discutete con i bambini su cosa si può misurare con le unità di tempo sulla mappa mentale.

- In minuti misuriamo il tempo trascorso durante le lezioni (45-60 minuti).
- In secondi misuriamo il tempo trascorso in alcuni sport (corsa, nuoto, ecc.).
- In anni, misuriamo l'età che abbiamo.

Step 3: Storytelling

Gli alunni ascoltano la storia. Al termine dell'ascolto, aprite una discussione su ciò che hanno imparato.

Step 4: Scoprire il contenuto della box

Gli studenti familiarizzano con il contenuto della box e ipotizzando cosa dovranno fare.

Step 5: Creare il proprio orologio

Chiedete agli alunni di creare un orologio analogico da un foglio di carta. Intervenite qualora avessero bisogno del vostro aiuto.



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.

Step 6: Completare le attività

Chiedete agli alunni di prendere il foglio di lavoro dalla box e di eseguire i vari passaggi indicati.

Gli alunni leggono l'ora dal foglio e spostano le lancette dell'orologio che hanno realizzato nella posizione corretta. Ad esempio, sul foglio c'è scritto 3:30, l'alunno legge l'ora e dice: "Sono le tre e mezza". Poi legge l'ora successiva, conta quante ore e minuti mancano all'ora successiva e sposta le lancette dell'orologio nella posizione successiva.

Step 7: Giocate al gioco "Che ora è, Signor Lupo?"

Concludete le attività con il gioco di moto fisico: Che ora Signor Lupo?



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.

MATEMATICA

SEQUENZA 2

Fascia d'età	9-12 anni
Conoscenze pregresse	Numeri romani, uso del compasso
Materiale necessario	2 fogli di cartoncino, forbici, compasso, matite colorate, righello, carta assorbente, immagini di diversi orologi e strumenti di misurazione del tempo (clessidra, meridiana, cronometro, orologio da parete...).
Materia	Matematica - conversione di un orologio digitale in orologio analogico. Arte - realizzazione di un orologio, foglio di lavoro con letture di orologi digitali. Storia - dispositivi di misurazione del tempo nella storia.
Competenze coinvolte	Calcolo con unità di tempo
Tempo per realizzare la sequenza	2 ore

Step 1: Introduzione "Che cos'è il tempo?"

Conducete una discussione sul tema: Che cos'è il tempo?

Parlate di come siamo totalmente dipendenti dal tempo: ne abbiamo bisogno per agire, per raggiungere gli obiettivi, per completare i compiti. Teniamo costantemente conto del tempo che spendiamo e lo pianifichiamo. Perdiamo tempo, guadagniamo tempo, condividiamo tempo, diamo tempo, prendiamo tempo e perdiamo tempo. Perdiamo tempo, ma in realtà non ne perdiamo. Vinciamo tempo, ma non otteniamo il premio.



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.

MATEMATICA

Suddividiamo, ma in quali parti, non lo sappiamo; diamo senza dare; prendiamo senza afferrare; perdiamo, ma in modo tale che anche la ricerca più esaustiva non ci permetterebbe di trovare ciò che abbiamo perso, perché come possiamo davvero aver perso il tempo se è ancora qui?

Step 2: Sviluppo dell'argomento - Come misurare il tempo?

Chiedete ai bambini quali sono le unità di misura utilizzate per definire il trascorrere del tempo (secolo, millennio, anno, stagioni, giorni della settimana, ieri, oggi, domani, presto, prima, adesso, minuto, secondo, ora...).

Chiedete agli alunni come misurano il tempo e quale meccanismo hanno per farlo. Che tipo di orologio hanno? Spiegate come il tempo è stato misurato nel corso della storia. Raccontate i diversi strumenti di misurazione del tempo che sono stati utilizzati nel corso della storia.

Mostrate loro degli esempi (orologio ad acqua, orologio di sabbia, meridiana, ecc.). Questo è un buon posto per mostrare immagini da Internet. Se nella vostra classe non c'è una connessione a Internet, stampate alcune immagini prima della lezione.

Step 3: Storytelling

Lasciate che gli studenti leggano la storia da soli. Date loro il tempo di capire il contenuto.

Guidate una discussione su ciò che hanno letto. Chiedete loro perché Christiaan Huygens è un personaggio così importante da essere ancora ricordato.

Step 4: Scoprire il contenuto della box

Gli alunni familiarizzano con il contenuto della box facendo ipotesi su cosa faranno.



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.

MATEMATICA

Step 5: Creare il proprio orologio

Gli alunni creano i loro orologi con i numeri romani. È bene verificare che si ricordino come si scrivono i numeri romani. Scrivete i numeri arabi alla lavagna e chiedete agli studenti di scrivere il numero romano corretto accanto al numero arabo.

Step 6: Completare le attività

Gli alunni completano i compiti del foglio di lavoro. Scrivono le loro risposte sul foglio.

Step 7: Giocare

Gioco di movimento, la staffetta "Bambino Sveglia!".

È bene concludere la lezione con questo gioco. Vedete le istruzioni nella "Casella di approfondimento".



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.