

BUONE PRATICHE D'INCLUSIONE

L'EURO

Conoscenza e utilizzo dell'Euro.

Attività progettata per il gruppo classe

CLASSE: II^a primaria

OBIETTIVI:

- Riconoscere e denominare banconote e monete.
- Scegliere la banconota/moneta corretta con cui pagare.
- Formare il prezzo (anche con i centesimi).
- Calcolare la spesa di due o più acquisti.
- Calcolare il resto (solo con l'utilizzo di euro, non centesimi).
- Utilizzare un linguaggio corretto e specifico.
- Effettuare il cambio moneta/banconota.

ATTIVITÀ:

Conoscenza dell'euro

- visione di un video (Youtube)
- maneggiare e osservare banconote e monete vere
- riflettere collettivamente su "Che cosa si può comprare con...?"

Attività con materiale strutturato

Attività individuali, a coppie, a piccolo gruppo o collettive.

Esercizi inerenti:

- calcolare il valore complessivo
- formare un valore (liberamente oppure con meno banconote/monete possibili)
- individuare monete o banconote
- calcolare il resto
- riordinare valori
- confronto di valori

Giochi on-line

www.dinamico2.unibg.it

www.teachingmoney.uk/eurosite/wb/ClassPresentsEURO.html

Giochi motori in palestra

1) *Uniamoci per formare il prezzo giusto*

- Assegnare un valore in euro ad ogni bambino.
- Far partire la musica e allo STOP la maestra alza il cartellino di un oggetto con il relativo prezzo. I bambini dovranno unirsi per formare il valore indicato.

- Tabulare su un cartellone le varie possibilità e procedere poi con altri cartellini.
- 2) Gioco a staffetta componiamo il prezzo
- Dividere la classe in due squadre e disporre i bambini in fila indiana.
 - Disporre un cerchio a metà palestra che contenga tante banconote e monete.
 - La maestra si dispone nella parte opposta alle due squadre e al via alza il cartellino con oggetto e relativo prezzo.
 - Al VIA il primo bambino della squadra corre nel cerchio a prendere i soldi occorrenti per poi andare a consegnarli alla maestra. Vince un punto la squadra del bimbo che per primo, ma correttamente, porta a termine l'attività.
 - Così via con gli altri alunni e nuovi oggetti-cartellini.
 - Vince la squadra che ottiene il punteggio maggiore.

Mini compito di realtà: ACQUISTI

Gli alunni hanno a disposizione su un tavolo i prodotti, con relativo prezzo (preventivamente arrotondato agli euro dall'insegnante), ritagliati da volantini pubblicitari.

Compito: scegliere (due o tre) prodotti da acquistare e completare la tabella.

SPENDO	PAGO CON (scegliere una sola banconota)	CALCOLO IL RESTO (operazione)	RICEVO DI RESTO

Compito di realtà: IL MERCATO

- creazione di uno o più "negozi" (i bambini portano gli oggetti/scatolame da esporre)
- gli alunni vengono divisi a coppie e ogni coppia assume il ruolo di acquirente o venditore (dopo due o tre acquisti i ruoli vengono invertiti).

Compito del venditore è calcolare il costo totale della spesa e dell'eventuale resto (scrivendo le operazioni necessarie sullo "scontrino").

Compito dell'acquirente è scegliere i prodotti da acquistare e consegnare la banconota corretta con cui pagare.

- Al termine dell'acquisto gli alunni si ritrovano tutti insieme e ogni coppia di acquirenti argomenta ciò che ha acquistato, quanto costa, quanto ha speso in tutto, con cosa ha pagato e quanto ha ricevuto di resto.
- Al termine dell'attività, rielaborazione collettiva con domande guida: Che cos'hai imparato – Che cosa ti è piaciuto fare di più e perché? – Quali termini era importante utilizzare quando spiegavi ai compagni ciò che avevi fatto?
- Successiva rielaborazione individuale dell'attività con domande scritte: Ieri hai giocato al mercatino con i tuoi compagni. Che cos'hai imparato? - Quando raccontavi ai compagni dei tuoi acquisti, quali parole era importante usare per spiegare utilizzando un linguaggio corretto? - Qual è la cosa che ti è piaciuta di più fare e perché?

VERIFICA:

In allegato la verifica: Allegato 1.

Come includere un alunno con Bisogni Educativi Speciali

ALUNNO CON BES: 1

Alunno che partecipa all'attività con semplificazione dei contenuti.

DESCRIZIONE TIPOLOGIA DI ALUNNO:

L'alunno sa operare discretamente entro il 20. Ha bisogno di essere affiancato nell'esecuzione delle attività; è lui stesso a richiedere l'aiuto. I tempi di attenzione sono limitati. Sta iniziando ora a leggere e scrivere semplici parole in stampato maiuscolo. Nelle attività di scrittura sul quaderno va aiutato a gestire lo spazio/foglio. Nella risoluzione di semplici situazioni problematiche intuisce la soluzione ma va aiutato a riflettere sul ragionamento fatto. Ha difficoltà a rimanere in silenzio in classe. Interviene spesso e non sempre in modo appropriato.

OBIETTIVI:

- Riconoscere e denominare banconote e monete (1 - 2 - 5 - 10 - 20 euro).
- Scegliere la banconota/moneta corretta con cui pagare (entro i 20 euro).
- Formare il prezzo (entro i 20 euro).
- Calcolare la spesa di due acquisti.
- Utilizzare un linguaggio corretto e specifico.

ATTIVITÀ:

Conoscenza dell'euro

L'alunno può partecipare all'attività coi compagni, l'insegnante lo supporta nel momento in cui deve incollare le monete e le banconote sul quaderno e disegnare gli oggetti che si possono con esse acquistare.

Attività con materiale strutturato

L'alunno partecipa all'attività con le stesse modalità dei compagni, i materiali verranno adattati qualora sia necessario.

L'insegnante supporta l'alunno e media l'attività in gruppo ove necessario.

Giochi on-line

L'alunno, con e come i compagni, partecipa all'attività. L'insegnante ha il compito di indirizzarlo nella scelta di esercizi giochi o schemi adatti a lui.

Giochi motori in palestra

L'alunno partecipa all'attività in palestra assieme al gruppo classe con le stesse modalità.

L'insegnante media l'attività e lo sostiene nel momento del bisogno o di calo dell'attenzione.

Si può aumentare la tenuta dell'attenzione coinvolgendo l'alunno assegnandogli dei ruoli/compiti.

Mini compito di realtà: ACQUISTI

L'alunno svolge l'attività supportato dall'insegnante o da un compagno.

Si prevedono per l'alunno prodotti con costi inferiori ai 20 euro.

Compito di realtà: IL MERCATO

L'alunno, in gruppo con due compagni, svolge l'attività supportato da loro.

L'insegnante media l'attività e lo sostiene nel momento del bisogno o di calo dell'attenzione.

MODALITÀ DI VERIFICA:

L'alunno esegue una verifica scritta in stampato maiuscolo e strutturalmente uguale a quella dei compagni, ma con un valore massimo di venti euro. L'insegnante supporta l'alunno nella lettura delle consegne e nella tenuta dell'attenzione.

(in allegato verifica strutturata per l'alunno: Allegato 2)

ALUNNO CON BES: 2

Alunno che necessita di un'attività preparatoria al percorso con la classe.

DESCRIZIONE TIPOLOGIA DI ALUNNO:

Alunno con autismo ad alto funzionamento. Sa parlare pochissimo e si relaziona sporadicamente con i compagni, ma esegue in maniera molto veloce i calcoli anche sopra il 100 e conosce perfettamente le banconote e le monete delle quali distingue perfettamente le caratteristiche cromatiche ed i dettagli delle raffigurazioni presenti sulle superfici. Questo contenuto fa parte dei suoi ristretti interessi e riesce a sbloccarlo dal punto di vista comunicativo. Sta seduto per poco tempo e la sua attenzione è limitata al compito e molto poco alla relazione con i compagni. Impacciato dal punto di vista fine-motorio.

OBIETTIVI:

- Sviluppo della relazione con i compagni.
- Aumento della capacità attentiva.
- Sviluppo della comunicazione verbale.
- Sviluppo della motricità fine attraverso compiti grafici e pittorici.
- Consolidamento dei calcoli mentali.

ATTIVITÀ:

Attività preparatoria

Affiancato da uno o due compagni, l'alunno con bes contribuirà, grazie alla sua spiccata conoscenza di tutte le banconote e monete, alla loro rappresentazione grafica. La triade o diade si occuperà quindi, prima dell'avvio del progetto con la classe intera, di costruire lo strumento "euro".

L'alunno con autismo darà il suo fondamentale contributo nella scelta dei colori corrispondenti ai diversi valori e farà una ricerca su internet delle figure (personaggi o monumenti o altro) da incollare sulle varie banconote e monete (ci limiteremo alle monete da 1 e 2 euro per non mettere in difficoltà gli alunni della classe).

Motivato (si auspica) da questa attività preparatoria parteciperà alle stesse attività dei compagni di classe affiancato dall'insegnante che lo supporterà nella comunicazione e relazione con gli altri.

MODALITÀ DI VERIFICA:

L'insegnante osserva e valuta la tenuta attenta dell'alunno necessaria per l'espletamento del compito preparatorio e valuta la sua capacità di comunicare le informazioni necessarie al raggiungimento del risultato.

ALUNNO CON BES: 3

Alunno non verbale che utilizza la CAA.

DESCRIZIONE TIPOLOGIA DI ALUNNO:

Alunno non verbale, con ritardo cognitivo medio, solare, ben integrato nel gruppo classe. Segue una programmazione completamente differenziata. Necessita di un affiancamento continuo dell'insegnante o dell'assistente educatore. Partecipa ad ogni possibile attività di classe con i compagni. Utilizza la CAA (in maniera molto semplice). Utilizza il tablet per fare fotografie e filmare le attività e per comunicare utilizzando il programma GoTalk e le immagini della CAA.

OBIETTIVI:

- Potenziamento della relazione con i compagni.
- Aumento della capacità attentiva.
- Partecipazione ad attività condivise con i compagni.
- Utilizzo della CAA.
- Comprendere che l'acquisto implica uno scambio prodotto/denaro.

ATTIVITÀ:

Conoscenza dell'euro

L'alunno partecipa all'attività con la classe aiutando l'insegnante a distribuire le banconote e le monete (queste ultime se non pericolose perché facilmente ingeribili) ai compagni.

Attività con materiale strutturato

L'alunno svolge in classe attività differenziate, ma affiancato a turno da uno o due compagni.

Le attività previste per l'alunno coinvolgono la CAA.

Esempi di attività:

- L'insegnante predispone oggetti o immagini di oggetti, l'alunno sceglie il suo acquisto (o lo sceglie il compagno) e poi, in CAA, deve formulare la frase: soggetto-azione (acquista)-oggetto (prodotto).
- L'insegnante o il compagno chiede cosa si deve acquistare per... (lavarsi le mani, colorare ecc.); l'alunno seleziona l'immagine rappresentante il prodotto corretto.
- L'alunno, accompagnato dall'insegnante e da un paio di compagni, si reca in un negozio per fare un acquisto.

L'insegnante supporta l'alunno e media l'attività.

Giochi motori in palestra

L'alunno partecipa all'attività in palestra assieme al gruppo classe.

L'insegnante media l'attività e lo sostiene nel momento del bisogno o di calo dell'attenzione.

Si può aumentare la tenuta dell'attenzione coinvolgendo l'alunno assegnandogli dei ruoli/compiti.

Mini compito di realtà: ACQUISTI

L'alunno affianca a rotazione i compagni e li aiuta a scegliere l'immagine del prodotto da acquistare.

L'insegnante media l'attività e lo sostiene nel momento del bisogno o di calo dell'attenzione.

Compito di realtà: IL MERCATO

L'alunno, in gruppo con due compagni, svolge l'attività supportato da loro.

L'insegnante media l'attività e lo sostiene nel momento del bisogno o di calo dell'attenzione.

MODALITÀ DI VERIFICA:

L'insegnante osserva e valuta la tenuta attentiva dell'alunno necessaria per l'espletamento dei compiti/ruoli assegnati e valuta la sua capacità di comunicare le informazioni necessarie al raggiungimento del risultato.

Allegato 1

NOME: _____

DATA: _____

1. Quanto vale?



_____ - _____ - _____ - _____ - _____

2. Nell'esercizio precedente, cerchia di rosso il **valore maggiore** e di verde il **valore minore**.

3. Quale banconota ti permette di acquistare un **televisore nuovo**?



4. Quale moneta ti permette di acquistare un **quaderno**?



5. Forma **1 euro** in tre modi diversi. Cerchia le monete che ti servono.

6. Cerchia le monete e le banconote che ti servono per fare l'acquisto.



59,00 €
TROLLEY
COOLPACK



7. Risolvi.

La zia Sara si reca in profumeria e acquista un profumo che costa 29 euro, una spazzola che costa 4 euro e un rossetto che costa 10 euro.

Quanto spende la zia Sara?

OPERAZIONE: _____

RISPOSTA: _____

Se paga con una banconota da 50 euro, quanto riceve di resto?

OPERAZIONE: _____

RISPOSTA: _____

Spiega come hai calcolato il resto.

Allegato 2

NOME: _____

DATA: _____

1. QUANTO VALE?



_____ - _____ - _____ - _____ - _____

2. NELL'ESERCIZIO PRECEDENTE, CERCHIA DI ROSSO IL VALORE MAGGIORE E DI VERDE IL VALORE MINORE.

3. QUALE BANCONOTA TI PERMETTE DI ACQUISTARE UN TELEVISORE NUOVO?



4. FORMA 10 EURO. CERCHIA LE MONETE CHE TI SERVONO.



5. FORMA 20 EURO. CERCHIA LE BANCONOTE CHE TI SERVONO.



6. CERCHIA LE MONETE E LE BANCONOTE CHE TI SERVONO PER FARE L'ACQUISTO.



25,00 €

TROLLEY
COOLPACK



7. RISOLVI.

LA ZIA SARA SI RECA IN PROFUMERIA E ACQUISTA UN PROFUMO CHE COSTA 10 EURO E UN ROSSETTO CHE COSTA 6 EURO.

QUANTO SPENDE LA ZIA SARA?

OPERAZIONE: _____

RISPOSTA:

SE PAGA CON UNA BANCONOTA DA 20 EURO, QUANTO RICEVE DI RESTO?

OPERAZIONE: _____

RISPOSTA:
