

La bottega dal paes

**Titolo**

La bottega dal paes

Autori

Paola Camponovo, Maura Locatelli e Michela Rosselli

Sede di lavoro

Scuola elementare Gnosca, scuola elementare Preonzo

Età

6 – 11 anni

Parole chiave

Problemi; valore monetario; mercatino; operazioni

Il percorso presentato in questa scheda didattica è finalizzato a padroneggiare operazioni di compravendita. Il percorso a livello generale è stato proposto ad allievi del primo e del secondo ciclo, ed è stato sviluppato in collaborazione tra le docenti di classe.

1. Presentazione

Il percorso presentato in questa scheda didattica è finalizzato a padroneggiare operazioni di compravendita. Il percorso a livello generale è stato proposto ad allievi del primo e del secondo ciclo, ed è stato sviluppato in collaborazione tra le docenti di classe. Le consegne e le metodologie di lavoro sono state differenziate in base all'età e alle competenze degli allievi. Nella descrizione delle diverse fasi del percorso, quando necessario, sono quindi riportate indicazioni metodologiche diverse a seconda delle classi con cui si sta lavorando (primo ciclo o secondo ciclo).

La proposta di attività concrete e prettamente collegate alla quotidianità e all'utilizzo dei soldi ha coinvolto attivamente ciascun bambino. Gli allievi hanno preparato loro stessi i materiali con i quali avrebbero operato in seguito. Si sono confrontati con momenti in cui il loro compito era quello di stimare, verificare, riflettere e operare. Al termine del percorso, forti di quanto vissuto in prima persona, hanno avuto modo di divertirsi, giocare e sperimentare differenti situazioni di compravendita nel mercatino didattico allestito in classe.

2. Descrizione Fasi

FASE 1: La raccolta concezioni – che cos'è un mercato?

L'obiettivo di questa prima fase è di introdurre il tema del negozio e della compravendita. A dipendenza del ciclo, questo si può fare secondo modalità leggermente diverse.

Primo ciclo:

Inizialmente si svolge una raccolta di concezioni relative al mercato e alle monete. Gli allievi, completando una scheda (a disposizione nell'Allegato 1), devono rispondere alle seguenti domande:

- Che cosa è un mercato?
- Come funziona un mercato?
- A cosa servono i soldi?
- Quali soldi conosci?

Secondo ciclo:

Anche in questo caso si svolge una raccolta di concezioni relative al mercato e alle monete. Gli allievi rispondono individualmente ad alcune domande relative ad un'immagine che rappresenta un mercato (a disposizione nell'Allegato 2).

- Che cosa rappresenta l'immagine? Chi sono i personaggi?
Che cosa stanno facendo? Cosa si fa in quel luogo? Perché?
- Cosa sono i soldi?
- Quali soldi conosci?
- Quali soldi vengono usati in Ticino? Spiega e disegna.

Alla fine dell'attività si organizza una messa in comune delle risposte, realizzando un cartellone riassuntivo con le proposte condivise dalla classe.

IL MERCATO

CHE COSA È UN MERCATO?

.....

.....

COME FUNZIONA UN MERCATO?

.....

.....

A COSA SERVONO I SOLDI?

.....

.....

QUALI SOLDI CONOSCI? DISEGNA.



ESERCIZIO



Osserva l'immagine e racconta accuratamente quello che vedi e quello che conosci su questo luogo.

(Che cosa rappresenta l'immagine? Chi sono i personaggi? Che cosa stanno facendo? Cosa si fa in quel luogo? Perché?)

L'immagine rappresenta il mercato.

I personaggi sono un mercante e una signora con suo figlio.

Il mercante vende della frutta e della verdura alla signora con suo figlio.

Al mercato si vende frutta e verdura perché si guadagna.

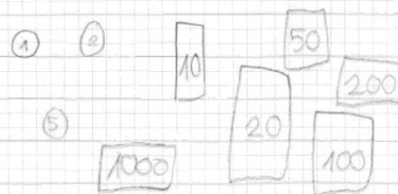
Rispondi poi alle seguenti domande:

1. Cosa sono i soldi?
2. Quali soldi conosci?
3. Quali soldi si utilizzano in Ticino? Spiega e disegna.

1. I soldi sono delle cose che servono a pagare.

2. Conosco i soldi in moneta e quelli in carta.

3. In Ticino si utilizzano i franchi svizzeri.



FASE 2: La visita alla bottega

Questa fase si svolge in comune con tutte le classi. Insieme ci si reca al negozio di paese, per vivere e sperimentare in prima persona una situazione di compravendita. Con la mediazione delle docenti si osservano la tipologia e la disposizione dei prodotti in vendita e i prezzi esposti. In seguito, si scelgono dei prodotti che possano essere consumati come merenda; per fare questo è necessario stimare il prezzo totale dell'acquisto, preparare le monete e le banconote adatte, pagare e ricevere il resto, verificare lo scontrino e... naturalmente, apprezzare le prelibatezze acquistate!



FASE 3: La spesa e il resto

Dopo aver vissuto un'esperienza concreta nel negozio di paese, le classi rientrano a scuola e iniziano a cimentarsi con delle prime attività di compravendita simulate, che riprendano quanto osservato in prima persona.

Primo ciclo:

Gli allievi si confrontano con un'attività ludico-didattica attraverso il gioco "P'tit market". Si tratta di un gioco di società in commercio, edito da Djeco. L'obiettivo dei giocatori è quello di acquistare i prodotti presenti sulla propria lista della spesa, utilizzando i soldi a disposizione e muovendosi su di un percorso in stile gioco dell'oca. Il gioco permette di imparare a eseguire semplici operazioni con le misure di valore, a dare il resto e ad allenarsi nella gestione dei soldi.



Secondo ciclo:

Gli allievi si confrontano con delle attività di introduzione al concetto di differenza fra il prezzo di un prodotto e i soldi usati per pagarlo, focalizzandosi quindi sul resto. L'attività si svolge a coppie: un allievo ha il compito di inventare un prezzo per un prodotto, di indicare con quali banconote o monete lo si vuole pagare (per esempio: un libro costa 29 franchi e lo si paga con una banconota da 50 franchi); l'altro invece deve riflettere sulla differenza fra i due valori, individuando quindi il resto. Le situazioni immaginate dagli allievi sono registrate su fogli bianchi, tramite rappresentazioni libere.



FASE 4: I preparativi per il laboratorio

In questa quarta fase gli allievi iniziano i preparativi per allestire dei mercatini didattici in classe, concentrandosi in particolare sui prodotti e sul loro prezzo.

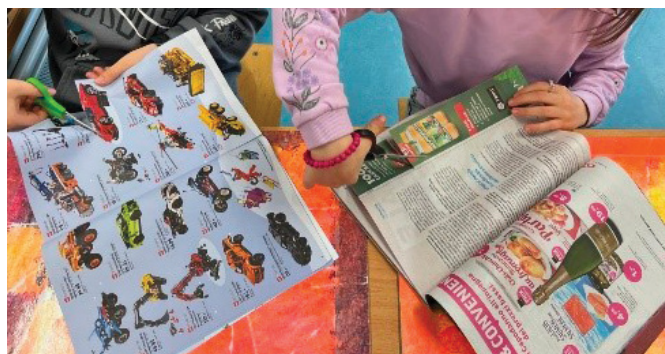
Primo ciclo:

Gli allievi preparano i prodotti da usare per il gioco. L'insegnante presenta loro alcuni prodotti-giocattolo, e ciascuno può stimare un prezzo rifacendosi alla propria esperienza o alla propria intuizione. Con l'accompagnamento dell'insegnante si passa quindi alla verifica confrontando i prezzi stimati con quelli effettivi, assegnando insieme un prezzo definitivo. Nel primo ciclo si lavora con prezzi espressi in franchi interi, senza considerare i centesimi.



Secondo ciclo:

Anche gli allievi più grandi si confrontano con la preparazione dei prodotti e dei loro prezzi, ma con una modalità leggermente diversa. Ciascuno ha il compito di portare da casa delle riviste o dei cataloghi con prodotti alimentari e giocattoli. A coppie, quindi, i bambini scelgono e ritagliano le immagini di alcuni prodotti. Successivamente, tutti stimano il prezzo dei prodotti selezionati dai compagni, anche in questo caso rifacendosi alla propria esperienza. Riprendendo le riviste, si verificano quindi le stime effettuate stabilendo quali si erano avvicinate maggiormente al prezzo effettivo. Per concludere l'attività si realizzano delle carte che mostrano l'immagine del prodotto accompagnata dal prezzo, espresso in franchi interi e centesimi.



FASE 5: Gli ultimi preparativi e i primi conteggi

In questa fase le classi continuano i preparativi per realizzare dei mercatini, concentrandosi in particolare su borsellini, banconote e monete. Le modalità di lavoro sono analoghe, con la sostanziale differenza che per il primo ciclo gli allievi lavorano con franchi interi, mentre quelli del secondo ciclo operano anche con i centesimi. Gli allievi preparano il proprio borsellino, utilizzando un cartamodello ([Allegato 3](#)) per la realizzazione di una semplice busta richiudibile. Ciascuno può quindi visionare e manipolare le monete e le banconote presenti nella cassa, predisposta dalle docenti. Per familiarizzare con i soldi a disposizione sono inoltre proposte le prime attività di conteggio: agli allievi vengono consegnate monete e banconote, e il loro obiettivo è quello di trovare delle strategie per stabilirne il valore totale.

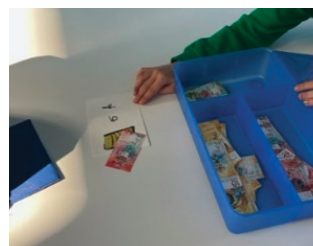
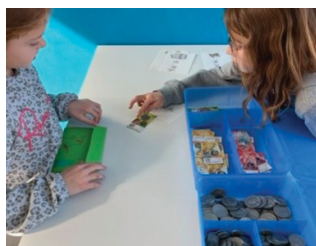
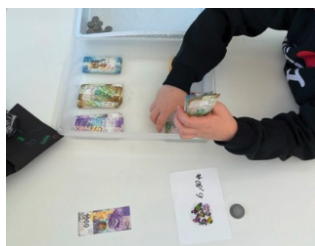
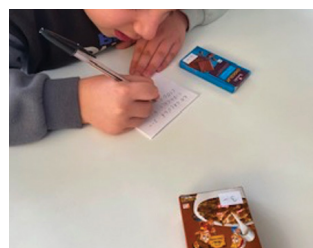


FASE 6: E ora giochiamo!

Una volta predisposti tutti i prodotti e aver familiarizzato con i soldi a disposizione, gli allievi si confrontano con il gioco del mercatino vero e proprio. Il gioco consiste nello scegliere uno o più prodotti fra quelli a disposizione e nel recarsi alla cassa con il proprio borsellino, pagando l'importo dovuto ai cassieri. Gradualmente

vengono introdotte alcune varianti in cui gli allievi possono assumere nuovi ruoli, mettendo in gioco competenze diverse. Nella seguente tabella sono riassunte le principali differenze fra il gioco del mercatino pensato per il primo ciclo e per il secondo ciclo.

	Primo ciclo	Secondo ciclo
Monete e banconote a disposizione	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Monete da 1, 2 e 5 franchi. ✓ Banconote da 10, 20, 50 e 100 franchi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Monete da 5, 10, 20, 50 centesimi, 1, 2 e 5 franchi. ✓ Banconote da 10, 20, 50, 100, 200 e 1'000 franchi.
Varianti o vincoli di gioco	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mercatino libero ma con ruoli diversi (cliente e venditore). ✓ Introduzione di un numero minimo e di un numero massimo di oggetti da acquistare. ✓ Acquistare utilizzando il minor numero di banconote e monete. ✓ Preparare la lista della spesa. ✓ Acquistare più esemplari dello stesso oggetto per approcciarsi alla moltiplicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mercatino libero ma con ruoli diversi (cliente e venditore). ✓ Introduzione di un numero minimo e di un numero massimo di oggetti da acquistare. ✓ Vincolo di pagare raggiungendo con monete e banconote il valore esatto della merce. ✓ Vincolo di pagare in modo da ricevere sempre il resto. ✓ Stabilire un unico prodotto e scoprire più combinazioni possibili di banconote e monete che permettono di acquistarlo. ✓ Acquistare utilizzando il minor numero possibile di banconote e monete. ✓ Preparare la lista della spesa prima di procedere all'acquisto. ✓ Acquistare più esemplari dello stesso oggetto per lavorare sulla moltiplicazione. ✓ Stimare il valore totale dei prodotti acquistati prima di verificarlo con calcoli mentali o scritti.



FASE 7: Dal gioco alla scheda

Dopo aver vissuto l'esperienza di compravendita simulata nel mercatino, manipolando materiali concreti e riproduzioni di monete e banconote, gli allievi svolgono varie schede di esercitazione per poter operare in maniera sempre più astratta, ma sempre con la possibilità di appoggiarsi ai materiali conosciuti, che fungono da supporto. Alcuni materiali didattici sono tratti dal portale

[MaMa](#). Tutti i materiali didattici sono differenziati in modo da potersi adattare agli allievi del primo e del secondo ciclo, e possono essere proposti anche per accompagnare le diverse fasi del percorso, non per forza alla fine dello stesso. L'elenco completo delle schede utilizzate è disponibile nel box dedicato ai materiali.

Materiali

Attrezzature:

- ✓ prodotti-giocattolo per il mercatino, oppure riviste e cataloghi con i prodotti,
- ✓ riproduzione di banconote e monete,
- ✓ cassa per contenere le banconote e le monete.

Materiali cartacei:

- ✓ supporti MaMa:
 - “Monete e banconote con rappresentazione iconica e indo-araba” ([link](#)),
 - “Monete e banconote” ([link](#)),
- ✓ schede per l'allievo MaMa per esercitarsi con situazioni di compravendita o conteggi di monete e banconote:
 - “Il negozio di abbigliamento” ([link](#)),
 - “La lista della spesa” ([link](#)),
 - “Lo scontrino della spesa” ([link](#)),
 - “Quali monete uso?” ([link](#)),
 - “Quanto costa?” ([link](#)),
 - “I risparmi di Mattia” ([link](#)),
 - “Nel salvadanaio” ([link](#)),
 - “Tante monete” ([link](#)),
 - “Stime e monete” ([link](#)),
 - “Ufficio postale” ([link](#)),
 - “La spesa di Luca” ([link](#)),
 - “La spesa di Daniel” ([link](#)),
 - “A caccia di uguaglianze” ([link](#)),
- ✓ schede per la raccolta di concezioni sul mercatino nel primo ciclo ([Allegato 1](#)) e nel secondo ciclo ([Allegato 2](#)),
- ✓ cartamodello per la realizzazione della busta-borsellino ([Allegato 3](#)).

3. Spazi necessari

Diverse fasi del percorso (fasi 1, 3, 4, 5 e 7) vengono svolte in aula: i bambini operano su schede e materiali che permettono un lavoro preciso e strutturato.

Una fase del percorso (fase 2) è utile dedicarla all'uscita sul territorio per portare gli allievi alla bottega. Di norma tutti i bambini hanno già assistito al gesto che avviene al momento di pagare alla cassa, in questo caso però si esamina con attenzione, si ragiona e si calcola. Gli allievi hanno quindi modo di osservare i procedimenti che andranno a svolgere in classe.

Per lo svolgimento della fase di gioco (fase 6) è utile disporre di un ulteriore spazio rispetto all'aula e di dividere la classe a metà. Il gioco del mercato è un'attività che richiede un certo spostamento tra i bambini. È quindi pratico poter allestire i tavoli in modo da avere quelli dedicati alla cassa e quelli dedicati alla scelta dei prodotti da acquistare.

Un numero esiguo di bambini permette al docente di supervisionare il lavoro, agli allievi di essere coinvolti attivamente nelle operazioni e all'ambiente di lavoro di essere disteso.

Sitografia

Pratica didattica MaMa “Il mercatino matematico nel primo ciclo” (https://mama.edu.ti.ch/materiali-didattici/materiale-didattico/?ds_id=363).

Pratica didattica MaMa “Il mercatino matematico nel secondo ciclo” (https://mama.edu.ti.ch/materiali-didattici/materiale-didattico/?ds_id=910).



La botega dal paes

Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica,
Scuola universitaria professionale della svizzera italiana (SUPSI).
Autori: Paola Camponovo, Maura Locatelli e Michela Rosselli

I testi hanno subito una revisione redazionale curata
dal Centro competenze didattica della matematica (DDM).

Grafica e impaginazione:
Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi e comunicazione (REC)
SUPSI - Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica

**La botega dal paes**

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale