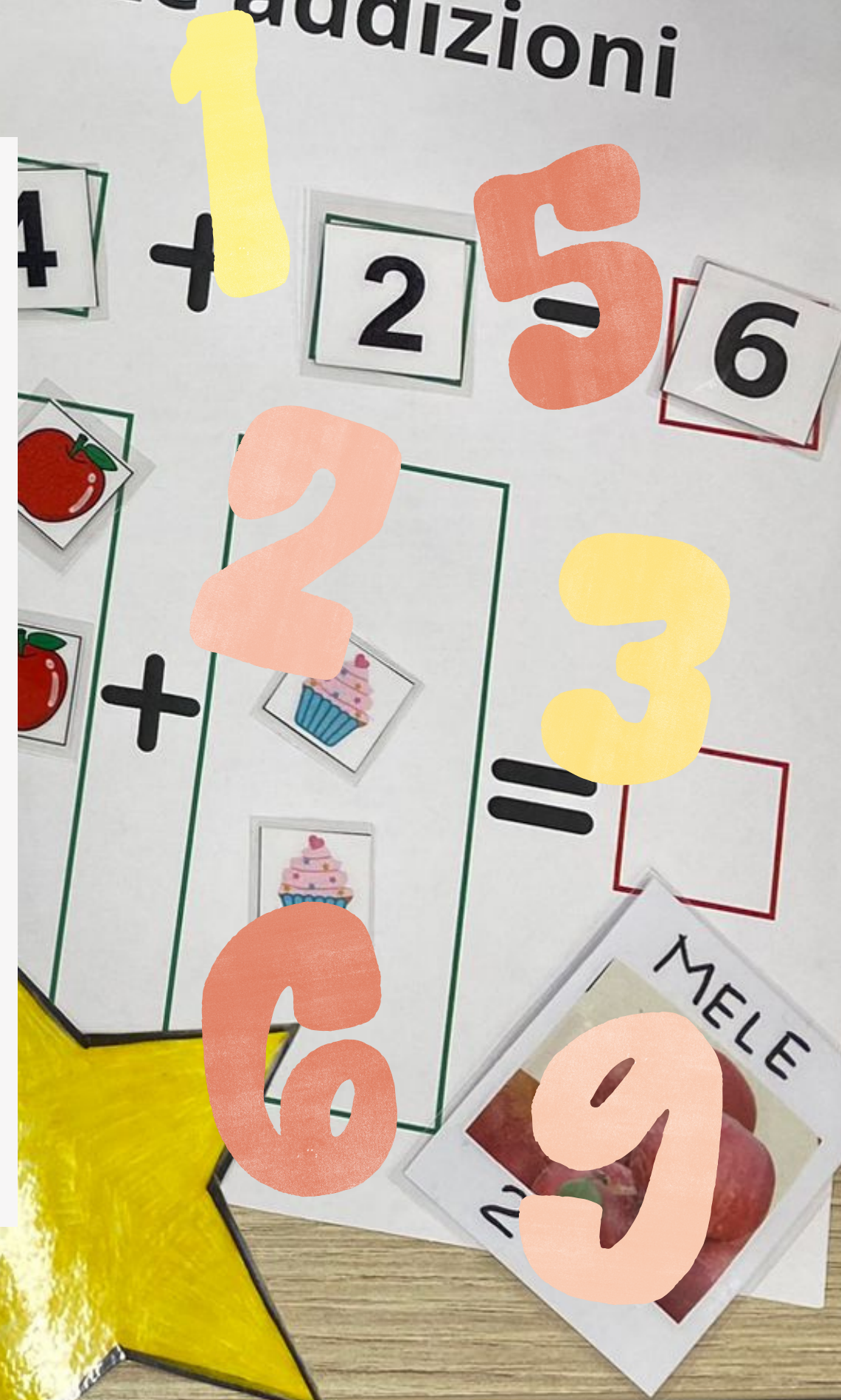


LEZIONE DI MATEMATICA

GRUPPO DI LAVORO
OTTOLAB

31 Gennaio 2026

Le addizioni



COMPETENZE PRATICHE E DI VITA QUOTIDIANA: L'USO DEL DENARO NEL PROGETTO DI VITA

Introduzione: L'intero intervento è strutturato secondo un'approccio visivo, multisensoriale e sistematico, fondato su attività brevi e ripetitive, sulla presenza costante di supporti visivi quali schede, agende giornaliera, storie sociali a bassa e media tecnologia. Uso di rinforzi motivanti basati sugli interessi ristretti di Sophia, che hanno orientato la progettazione dell'intervento educativo, in quanto il loro impiego strategico ha consentito di incrementare il livello di attenzione e la motivazione a partecipare.

Finalità: La scelta di intervenire sul dominio matematico attraverso l'attività pratico esperienziale risponde a una duplice finalità: consentire alla ragazza di acquisire concetti matematici di base, promuove competenze funzionali al progetto di vita di Sophia, dal riconoscimento percettivo delle monete alla loro applicazione nei contesti reali di vita quotidiana.

ATTIVITA' INIZIALI

Accoglienza e routine iniziale saluti e breve attività motivante: lettura dell'orario scolastico e canzone preferita.

Presentazione dei soldi a Sophia nominando ciascun valore lentamente toccare e manipolare le monete con supporto visivo delle schede.

Abbinamento valore-oggetto, mostrando immagini di oggetti e cibi semplici con relativo prezzo scritto in euro, invitando la ragazza ad associare la moneta corretta.

Rinforzo motivazionale (va specificato sempre nell'agenda giornaliera), dopo ogni attività completata, rinforzo verbale, breve video o canzoncina preferita come premio a completamento dell'attività

OBIETTIVI



$$3 < 5$$

$$4 > 2$$

Cognitivo-Matematico:

Promuovere il riconoscimento visico e tattile delle monete in euro, favorendo la comprensione del valore dei soldi e delle quantità. Sperimentare semplici operazioni di somma e sottrazione.

Autonomia Pratica:

potenziamento dell'autonomia nella gestione dei piccoli acquisti



Sociale, Relazionale e Inclusiva:

Stimolare l'interazione sociale positiva con le figure di riferimento, docenti curriculari e compagni attraverso piccoli compiti di realtà, il gioco di ruolo e l'esperienza pratica.

€ 0,10



METODOLOGIA DIDATTICA

**ATTIVITA' SUCCESSIVE AL CONSOLIDAMENTO DEL PRIMO
OBIETTIVO RICONOSCIMENTO ACCETTAZIONE DELLE
MONETE**

$$3 < 5$$
$$4 > 2$$

ROLE PLAY, organizzazione del gioco di ruolo in piccolo gruppo. Ognuno ha un ruolo, il ruolo di Sophia sarà quello dell'acquirente. Utilizzando il quaderno del supermercato relative schede con immagini degli alimenti, etichettate con il relativo prezzo e con l'aiuto dell'agenda visiva la ragazza dovrà scegliere l'oggetto, contare i soldi e in autonomia riuscire ad acquistare dal compagno che in quel caso interpreterà il cassiere.

Il tutto opportunamente sotto supervisione del gruppo di lavoro, docenti di sostegno e assistenti specialistici, con la funzione di facilitatore della comunicazione.

Al termine dell'attività, qualora si riesca a raggiungere l'obiettivo andremmo ad utilizzare il rinforzo motivazionale verbale, applausi dei compagni, e canzoncina preferita.





STRUMENTI E MATERIALI

2

Monete in euro repliche e successivamente reali, schede visive con riproduzione fedeli delle monete, schede con attività di abbinamento, agenda giornaliera con la scansione dell'attività scolastica, storie sociali, quaderno dei resti, contenitori, pecs relative agli oggetti da acquistare (panino, caramelle, acqua...).
Smartphone per le attività di rinforzo.

3

4

IL COMPITO

Gioco di abbinamento: (strategie utilizzate, modeling, apprendimento pratico-laboratoriale), presenti immagini di alimenti e oggetti con relativo prezzo specificato. Sophia prende la moneta e la abbina al prezzo corretto.

Somma con oggetti concreti: (capacità di associare valore e oggetto, autonomia nell'acquisto simulato e reale, capacità di seguire sequenze visive e istruzioni semplici) mostriamo a Sophia due oggetti, ad esempio una caramella dal valore di 1 euro o dei biscotti dal valore di 2 euro. Chiediamo ora a Sophia di combinare le monete necessarie per acquistare uno dei due oggetti con le monete che ha a disposizione.

VALUTAZIONE DELL'INTERVENTO

La valutazione dell'intervento avverrà prevalentemente attraverso: l'osservazione sistematica, monitorando:

- la capacità di riconoscere le monete;
- l'associazione tra valore della moneta e l'oggetto che serve da acquistare;
- il livello di autonomia nell'acquisto simulato e reale;
- la capacità di seguire sequenze visive e istruzioni;
- il livello di interesse e motivazione mostrato durante le attività;
- la gestione emotiva della frustrazione durante i momenti di condivisione e lavoro con gruppo dei pari.

CONCLUSIONI...

in questo modo la matematica assume una valenza funzionale e operativa, strettamente connessa alla vita quotidiana e al progetto di vita di Sophia, contribuendo allo sviluppo di competenze pratiche relazionali e di autonomia personale, nonché a una maggiore partecipazione e inclusione nel contesto classe.

GRAZIE A TUTTI
per la
partecipazione
OTTOLAB

