



## STAZIONI A TEMA "MOVIE PROBLEMS"

### ★ ATTIVITÀ INTRODUTTIVA: "LA BIGLIETTERIA DEL CINEMA"

Materiali: Biglietti del cinema finti con numeri (posti, file, orari). Immagini di sedute della sala e locandine dei film. Fogli con euro da ritagliare (1€, 2€, 5€, 10€). Guida e registro del cinema personale bambino.

Attività: I bambini iniziano il percorso entrando simbolicamente nella Biglietteria del Cinema.

**Fase 1** – Ricevi la paghetta: Ogni bambino riceve una paghetta iniziale (es. 10€ in monetine da ritagliare).

Dovrà ritagliare i soldini, sommarli, usarli per pagare il biglietto del cinema.

Questo passaggio diventa una situazione-problema introduttiva:

"Il biglietto costa 7,5 €. Nella tua paghetta hai 10€. Quanti soldi ti rimangono dopo l'acquisto?"

**Fase 2** – Acquisto del biglietto

Il bambino va alla "biglietteria" della stazione, paga con le monetine ritagliate e riceve:

1 biglietto del cinema numerato

1 Guida/Registro del Cinema (su cui svolgerà attività delle 4 stazioni)

**Fase 3** – Rotazione sulle 4 stazioni.

### ★ 1. PRIMA STAZIONE: "IN SALA"

Sulla Guida del Cinema trova il primo problema: "Sono stati venduti 14 biglietti. Altre 7 persone stanno arrivando... Quanti spettatori ci saranno alla fine?"

Attività: Leggere il problema con attenzione. Rappresentarlo sulla Guida del Cinema usando disegni o simboli. Riscrivere i dati in una tabellina (già pronta nella guida). Trovare la soluzione. Segnarla nel Registro del Cinema.

Obiettivi:

- Rappresentazione concreta (soldi, biglietti, posti)
- Comprensione dei dati
- Addizione (+7 / totale spettatori)
- Sottrazione (pagamento del biglietto)
- Gestione del denaro (valore nominale delle monete)
- Passaggio dal concreto → simbolico (disegno → numeri → operazione)
- Autonomia nel percorso (inizio del gioco didattico a stazioni)

### ★ 2. SECONDA STAZIONE: "POPCORN PROBLEMS"

Attività: I bambini arrivano alla stazione con la loro Guida/Registro del Cinema. Pescano il testo del problema dalla ciotola dei popcorn e dentro trovano un problema breve, a tema cinema e lo incollano sulla Guida.

"La macchina dei popcorn produce 5 tazze alla volta. Ne servono 12. Quante volte deve partire la macchina almeno?"

Si possono prevedere più varianti di difficoltà (numeri diversi, contesti diversi: bar del cinema, carrello, bibite, ecc.).

Leggere e individuare obiettivo (domanda) e dati. Rappresentazione grafica della situazione (questo aiuta a visualizzare l'idea di addizione ripetuta/moltiplicazione). Operare ( $5 + 5 + 5 = \dots$  oppure  $5 \times 3 = \dots$ ) e risolvere (con risposta completa: "La macchina deve partire 3 volte.").

Obiettivi:

- Analisi della consegna (domanda/richiesta)
- Visualizzazione (schema, disegno dei gruppi di popcorn)
- Comprensione passo-passo
- Addizione ripetuta/moltiplicazione
- Ragionamento su "almeno / abbastanza"
- Uso del linguaggio matematico e verbale (scrivere la risposta in frase completa).



### ★ 3. TERZA STAZIONE “REGISTI DI PROBLEMI”

#### Materiali:

- Carte-personaggio: regista, attore, attrice, comparsa, cameraman, truccatrice
- Carte-oggetto: telecamera, ciak, sedie della troupe, scenari, microfono, luci
- Carte-numero: 3–20 (in vari livelli di difficoltà)

Attività: Questa stazione lavora sulla creazione autonoma di problemi, rafforzando la comprensione narrativa e logica. Ogni bambino pesca le tre carte: 1 carta-personaggio, 1 carta-oggetto, 1 carta-numero.

È possibile prevedere due numeri (numero facile e numero “sfida”) per chi vuole un livello più alto.

- Costruisci il tuo “Film-Problema”: Scrivere un problema di matematica usando le carte pescate (ambientazione cinematografica, storia breve, domanda chiara)

(Es.: “Il cameraman sistema 8 luci e ne deve aggiungere altre 6. Quante luci avrà in totale?”

“L’attore ha 12 battute da ripassare. Ne ha già imparate 7. Quante gli mancano?”

“Il regista prepara 5 scene oggi e vuole girarne altre 5 domani. Quante scene avrà preparato?”

Ogni bambino consegna il proprio problema a un compagno vicino per essere risolto.

Il problema rientra poi al “regista-autore”, che controlla se la soluzione è coerente.

#### Obiettivi:

- Problem posing (creare problemi sensati)
- Trasformazione dati → testo narrativo
- Coerenza narrativa (scena cinematografica logica)
- Logica e strutturazione (introduzione, dati, domanda)
- Comprensione e risoluzione (scambio dei problemi)
- Meta-cognizione: correggere controllando la risoluzione dell’altro
- Espressione creativa (illustrare la scena)

### ★ 4. STAZIONE “Montaggio Finale”

#### Materiali:

- Strisce tipo pellicola cinematografica composte da tre riquadri (INIZIO -DATI - RICHIESTA/DOMANDA)

#### Attività:

Ogni bambino pesca il “problema smontato” e deve rimetterli nell’ordine corretto. Poi risolve la storia (il problema).

Per concludere, il bambino scrive la frase obbligatoria:

FINE DEL FILM - THE END. (Questa frase diventa un vero marchio narrativo per la stazione).

#### Obiettivi:

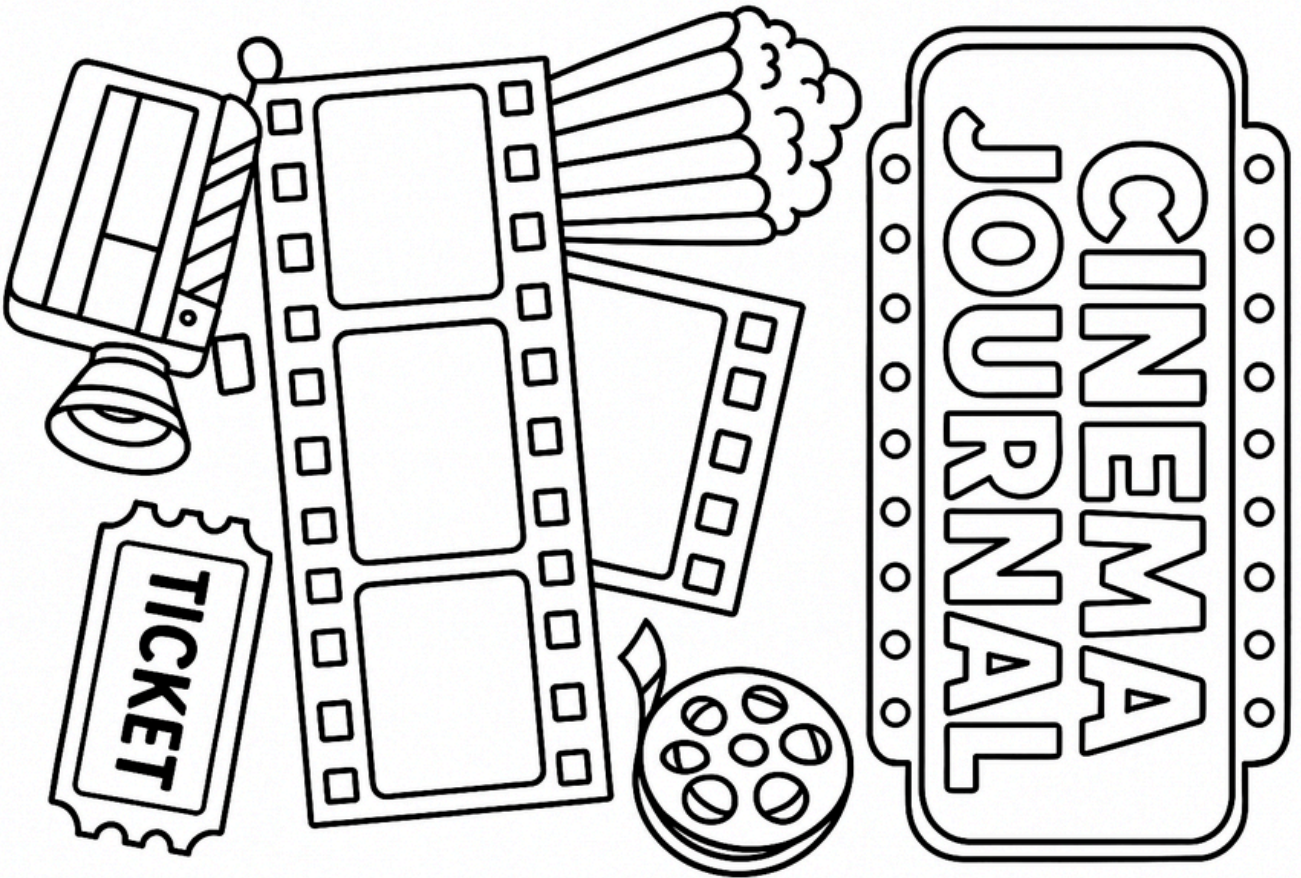
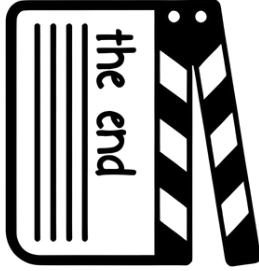
- Ordine logico del testo (sequenze)
- Comprensione globale della storia
- Cause ed effetti
- Individuazione dei dati essenziali
- Abilità di ricostruzione del problema (meta-cognizione)
- Lettura – comprensione – ragionamento matematico
- Autonomia e confronto tra pari

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE: MOVIE PROBLEMS

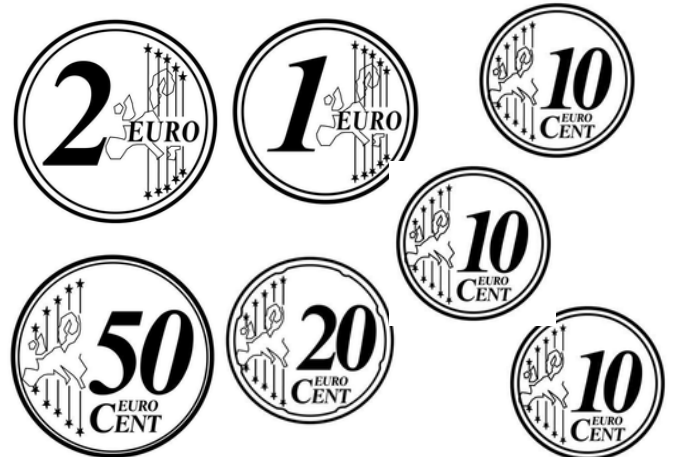
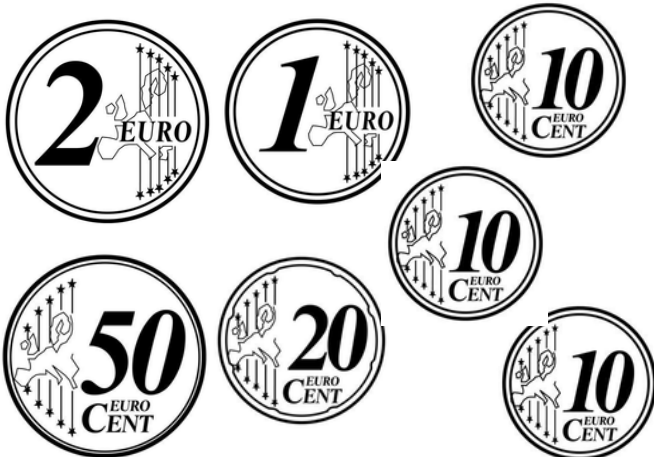
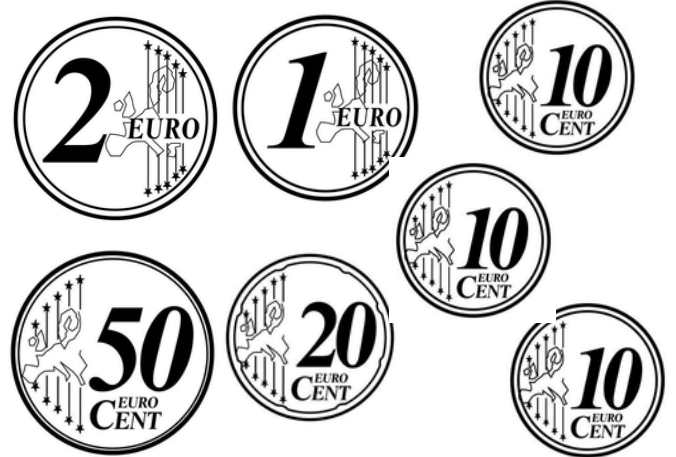
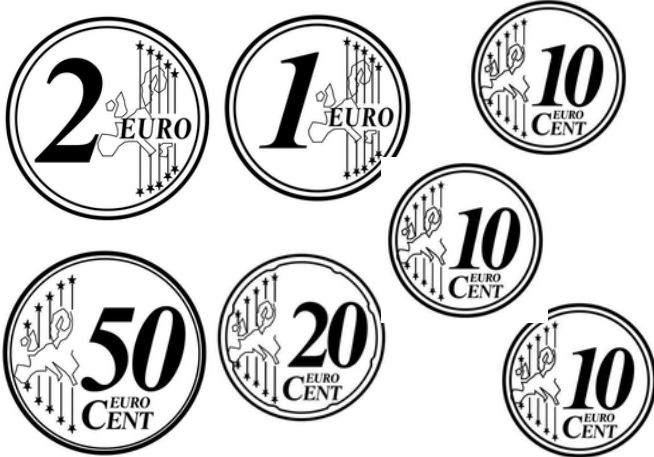


La griglia è strutturata incrociando gli obiettivi specifici del PDF (Biglietteria, Popcorn, Registi, Montaggio) con le 4 dimensioni dell'apprendimento previste dalla valutazione nella scuola primaria (Autonomia, Tipologia della situazione, Risorse mobilitate, Continuità).

Dimensioni	Livello A: Avanzato	Livello B: Intermedio	Livello C: Base	Livello D: In via di acquisizione
<b>1. COMPrensione E LOGICA</b> <i>(Analisi del testo e sequenze)</i> Rif. Stazione "Montaggio" e "In Sala"	Ricostruisce l'ordine logico delle scene (Inizio-Dati-Domanda) senza errori e comprende testi complessi o con dati impliciti 1.	Ricostruisce le sequenze correttamente nella maggior parte dei casi; comprende il testo se guidato da domande stimolo.	Ha bisogno di aiuto per ordinare le parti del problema (smontato); individua i dati solo se molto evidenti.	Fatica a trovare il senso logico della storia e a ordinare le sequenze anche con supporto.
<b>2. CALCOLO E RISORSE</b> <i>(Operazioni e gestione denaro)</i> Rif. "Biglietteria", "Popcorn", "In Sala"	Calcola resti e totali (es. paghetta, biglietti) con sicurezza. Usa strategie efficaci per l'addizione ripetuta/moltiplicazione	Esegue i calcoli correttamente, ma necessita talvolta di supporti concreti (monete ritagliate, disegni) per visualizzare l'operazione.	Riesce a calcolare solo utilizzando sempre il materiale concreto o i disegni; commette errori nel calcolo del resto o del totale.	Non riesce a gestire le risorse (soldi finti) o a impostare l'operazione richiesta senza la guida dell'insegnante.
<b>3. CREATIVITÀ E PROBLEM POSING</b> <i>(Creazione del problema)</i> Rif. Stazione "Registi"	Crea testi narrativi coerenti e originali usando le carte (personaggio, oggetto, numero). La domanda è logica e ben formulata.	Crea problemi semplici ma corretti. La narrazione è essenziale ma la domanda è pertinente ai dati scelti.	Compone frasi semplici; fatica a collegare i dati numerici alla storia o formula domande poco chiare.	Non riesce a ideare una situazione problematica a partire dalle carte o la domanda non è risolvibile.
<b>4. AUTONOMIA E PROCESSO</b> <i>(Gestione stazioni e metacognizione)</i> Rif. Tutte le stazioni	Si muove tra le stazioni in autonomia, gestisce il registro e controlla la correttezza del proprio lavoro e di quello dei compagni.	Lavora in autonomia nelle stazioni familiari, ma chiede conferma nei passaggi nuovi (es. verifica del problema creato).	Ha bisogno di indicazioni frequenti per capire cosa fare nella stazione o per compilare la Guida del Cinema.	Necessita di supporto continuo per orientarsi nel compito, gestire i materiali e completare le attività minime.

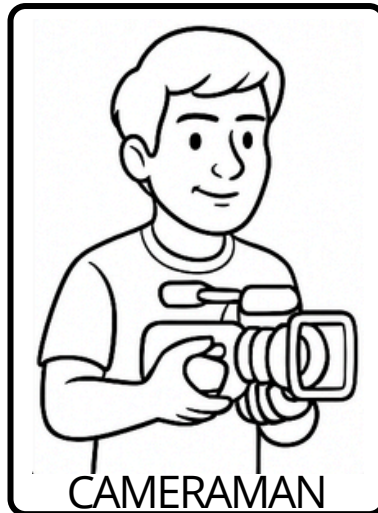
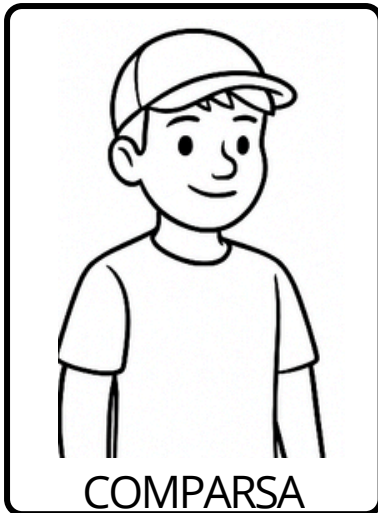
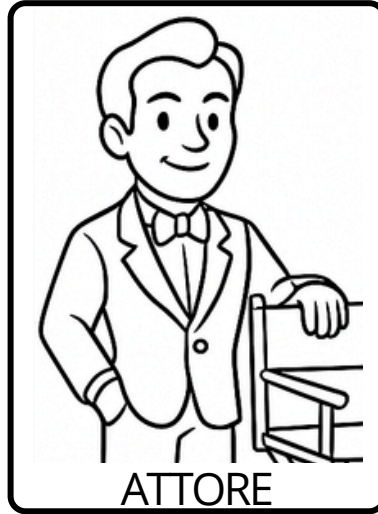




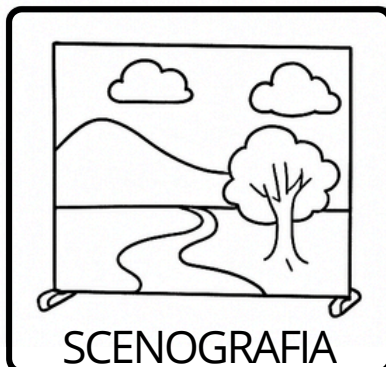
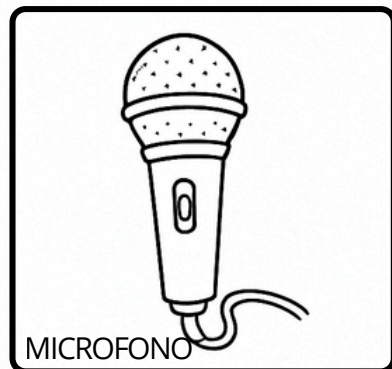
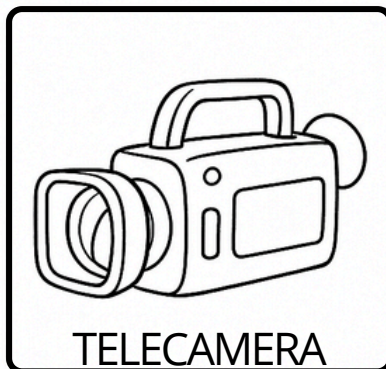


# REGISTA DI PROBLEMI

## CARTE PERSONAGGIO



## CARTE OGGETTO



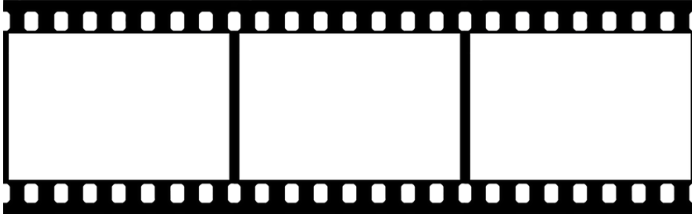
# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

ARRIVANO ALTRI 9 SPETTATORI.  
QUANTE PERSONE CI SONO IN TUTTO?  
NELLA SALA CI SONO GIÀ 18 PERSONE.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA



# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

NE AGGIUNGE ALTRE 5.  
QUANTE VASCHETTE CI SONO ORA?  
IL BAR DEL CINEMA HA PREPARATO 12 VASCHETTE DI POPCORN.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA



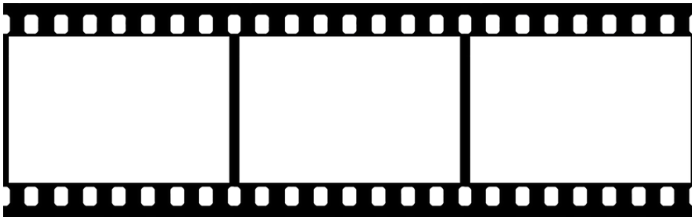
# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

I BAMBINI NE COMPRANO 7.  
QUANTE BIBITE RIMANGONO?  
IL FRIGO CONTIENE 20 BIBITE FRESCHE.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA



# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

LA PRIMA FILA HA 60 POSTI.  
QUANTI POSTI CI SONO NELLE PRIME DUE FILE?  
NELLA SECONDA FILA CE NE SONO 80.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA



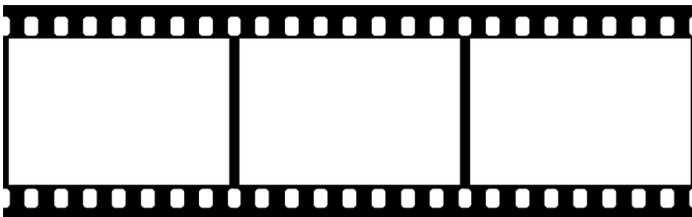
# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

OGGI NE GIRA ALTRE 13.  
QUANTE SCENE AVRÀ GIRATO ALLORA?  
IL REGISTA HA GIÀ GIRATO 44 SCENE DEL FILM.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA



# MONTAGGIO FILM

RIMETTI IN ORDINE LE SCENE PERCHÉ IL PROBLEMA ABBIASSENSO. POI RISOLVI.

LA MAESTRA NE AGGIUNGE 4.  
QUANTE LOCANDINE CI SONO ADESSO?  
I BAMBINI APPENDONO 8 LOCANDINE IN CORRIDOIO.



INIZIO → DATI → RICHIESTA/DOMANDA

