

Obiettivo

Leggere i numeri interi e comprendere che la posizione di una cifra indica il suo valore.
Comprendere e utilizzare il concetto di valore della posizione nei numeri interi.

Spiegazione dell'attività

Pensare a un numero a 3 cifre e immetterlo nella calcolatrice.
Far finta che ogni cifra sia un "birillo da bowling".
Abbatte i birilli uno alla volta in modo tale che il display della calcolatrice visualizzi 0.

A: Usando la sottrazione

B: Usando l'addizione

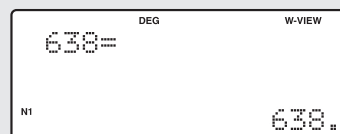
A: Uso della sottrazione

Premere i seguenti tasti e iniziare quindi l'operazione.

ON/C MODE 0

(1) Immettere un numero a 3 cifre.

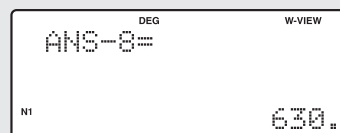
$638 =$



Calculator display showing 638. The display is in DEG mode and W-VIEW. The number 638 is shown in the top line, and 638. is shown in the bottom line.

(2) Abbatte una cifra, o "birillo", ossia cambiare l'ultima cifra in 0.

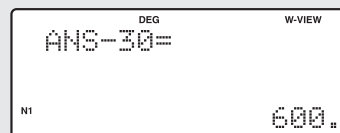
$- 8 =$



Calculator display showing 630. The display is in DEG mode and W-VIEW. The text ANS-8= is shown in the top line, and 630. is shown in the bottom line.

(3) Abbatte il birillo successivo, trasformando, cioè, in 0 la cifra della colonna delle decine.

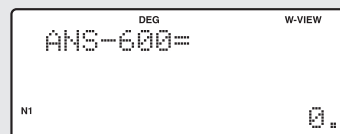
$- 30 =$



Calculator display showing 600. The display is in DEG mode and W-VIEW. The text ANS-30= is shown in the top line, and 600. is shown in the bottom line.

(4) Abbatte il birillo della colonna delle centinaia.

$- 600 =$



Calculator display showing 0. The display is in DEG mode and W-VIEW. The text ANS-600= is shown in the top line, and 0. is shown in the bottom line.

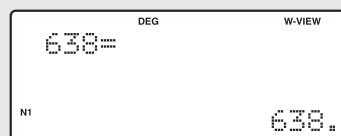
A: Uso dell'addizione

Premere i seguenti tasti e iniziare quindi l'operazione.

ON/C MODE 0

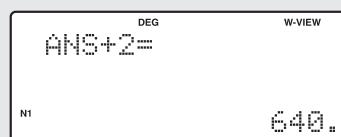
(1) Immettere un numero a 3 cifre.

638 =



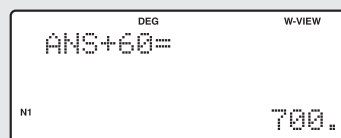
(2) Abbattere una cifra, o “birillo”, ossia cambiare l'ultima cifra in 0, aggiungendo, però, questa volta, un numero all'ultima cifra per trasformarla in 0.

+ 2 =



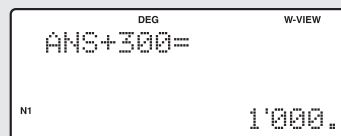
(3) Abbattere il birillo successivo, trasformando, cioè, in 0 la cifra della colonna delle decine.

+ 60 =



(4) Abbattere il birillo della colonna delle centinaia.

+ 300 =



•••••••••• Uso dell'attività in classe ••••••••••

Quest'attività è un gioco che si svolge bene in coppia.

Uno studente immette un numero nella calcolatrice e l'altro studente abbatte ogni cifra o “birillo”.

Esempio:

$$638 - 8 = 630$$

$$630 - 30 = 600$$

$$600 - 600 = 0$$

•••••••••• Punti di discussione per gli studenti ••••••••••

È importante che gli studenti parlino di quello che stanno facendo e che utilizzino un linguaggio appropriato; per esempio: “seicentotrenta meno trenta uguale seicento”. Gli studenti dovrebbero essere invitati a variare il punto di partenza, iniziando a volte con la cifra delle centinaia e altre volte con la cifra delle decine.

Ulteriori idee

- Eseguire il gioco utilizzando numeri di 2, 4 o 5 cifre a seconda dell'abilità degli studenti.