

XXXVIII CONVEGNO UMI-CIIM

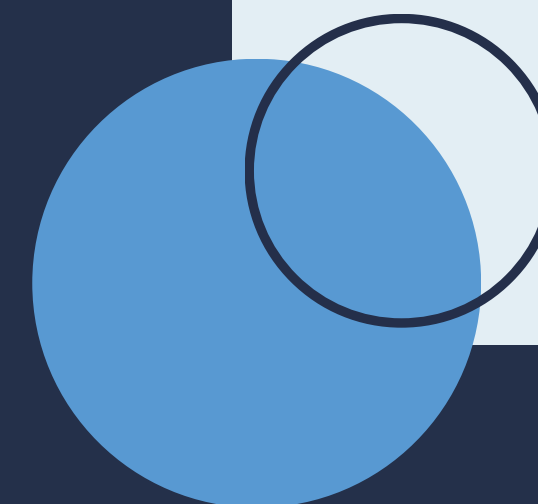
MATEMATICA IN GIOCO: strumenti ludici per trasformare l'aula in un laboratorio matematico

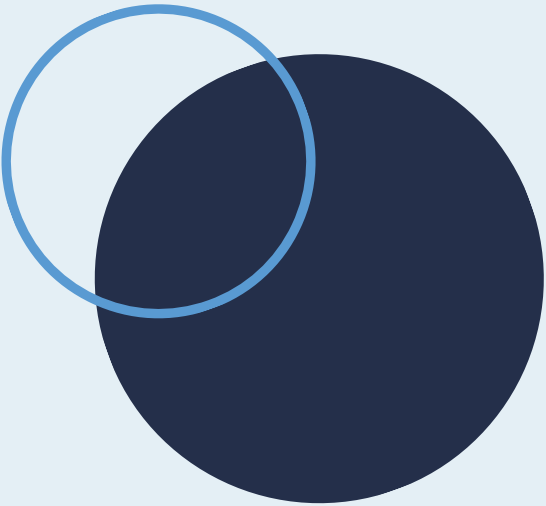
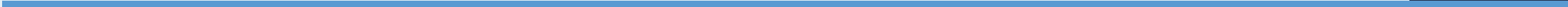
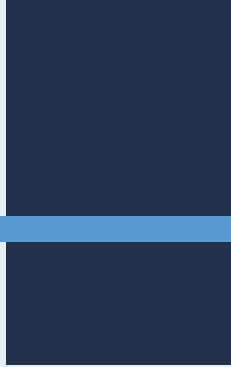
A cura di:

Giada Matone, Istituto Comprensivo Sestri, Zena Math (DIMA)

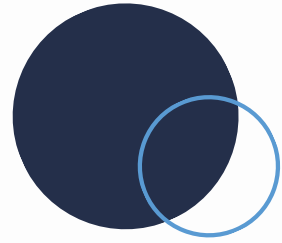
Serena Passalacqua, I.C. Rapallo- Zoagli, Zena Math (DIMA)

Chiara Surace, Liceo P. Gobetti, DIVA al DIMA



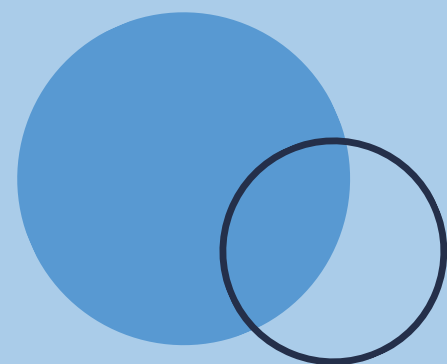


**“MA PERCHÉ QUALCHE VOLTA,
PER CONTROLLARE QUELLO CHE
I VOSTRI ALLIEVI HANNO
IMPARATO, NON FATE IN CLASSE
UN'ORA DI PALESTRA DI GIOCHI
INTELLIGENTI, INVECE DI
INTERROGARE?”
(RADICE, 1979)**



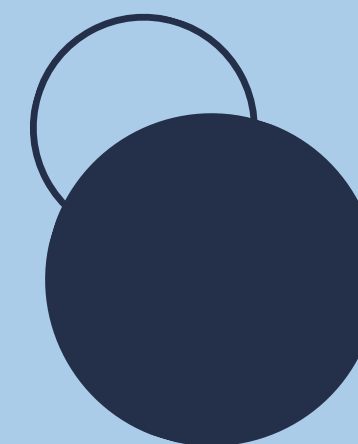
OBIETTIVI DEL LABORATORIO

- Dare la possibilità ai partecipanti di entrare in contatto con una selezione di giochi con diverso tipo di potenzialità rispetto allo sviluppo di significati matematici
- Fornire strumenti per selezionare e utilizzare giochi che promuovano attivamente lo sviluppo del pensiero matematico, integrando divertimento ed apprendimento significativo



Ora tocca a voi... **SI GIOCA!**

TEMPISTICHE: 45 MIN





DOBBLE

FANTASCATTI



SETTE E MEZZO



QUARTO

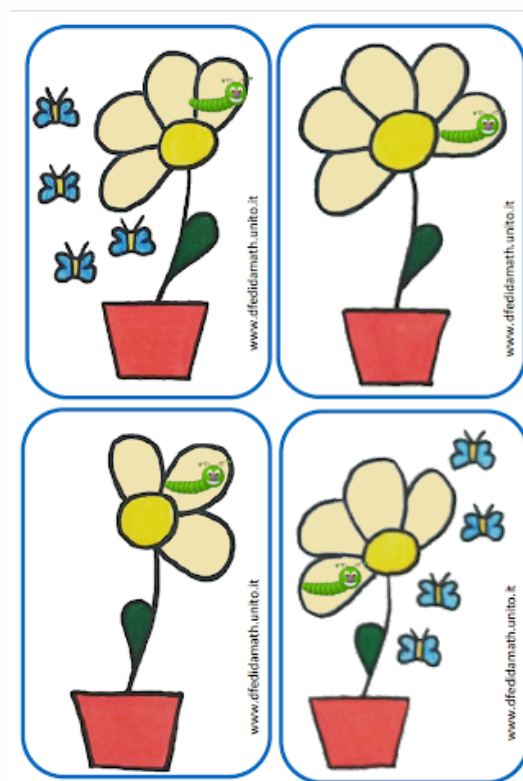
SET





MEMORY BATTAGLIA

COSTRUZIONI AL TELEFONO



BETTA L'APETTA

ATTRIMATH



	MODALITA' DI INTERAZIONE		MATEMATICA		COMPONENTI DELL'APPRENDIMENTO					COMPETENZE E ABILITA' MATEMATICHE		
GIOCHI DA TAVOLO	competitivo	collaborativo	esplicita	implicita	concettuale	comunicativa	strategica	trasformazione semiotica	algoritmica	logica	memoria	visuo-spaziale
ATTRIMATH		X	X		X		X					X
BATTAGLIA		X	X					X	X			X
BETTA L'APETTA		X		X		X	X			X		X
COSTRUZIONE AL TELEFONO		X		X		X		X				X
DOBBLE	X			X	X						X visiva	X
FANTABUTZ	X			X			X			X		X
QUARTO	X			X			X			X		X
SET	X			X	X	X	X			X	X visiva	X
SETTE E MEZZO	X		X		X		X	X	X	X		X

**“VALE LA PENA CHE UN
BAMBINO IMPARI
PIANGENDO QUELLO CHE
PUÒ IMPARARE RIDENDO?”**

RODARI

