



## «LA MATEMATICA...IN GIOCO»

Un'esperienza per vivere la scuola (e la matematica...) in modo alternativo! A.s. 2018-2019

# PROGETTO

- Realizzazione di un gioco da tavola dedicato a

GEOMETRIA

SCIENZE

ALGEBRA

TERRITORIO

# PRODOTTO

- **TIPOLOGIA:**

PROTOTIPO DI GIOCO DI SOCIETA' SUDDIVISO IN AREE SCIENTIFICO-MATEMATICHE;

FRUIBILE DA SINGOLI GIOCATORI O DA SQUADRE;

- **CARATTERISTICHE:**

TABELLONE DI GIOCO DIVISO IN AREE DISCIPLINARI;

COMPOSTO DA PEDINE/RANOCCHIE+DADO+TESSERE CON QUESITI+SCHEDE SEGNAPUNTI



# COMPETENZE ACQUISITE

- a) **Spirito di collaborazione:** i ragazzi hanno potenziato la loro capacità a lavorare in gruppo dimostrando di essere **propositivi** nel trovare soluzioni nuove e creative.
- b) **Portare a termine un lavoro:** hanno affrontato le varie fasi di lavoro portando a compimento il lavoro individuale assemblato nel prodotto finito assumendosi le proprie **responsabilità**.

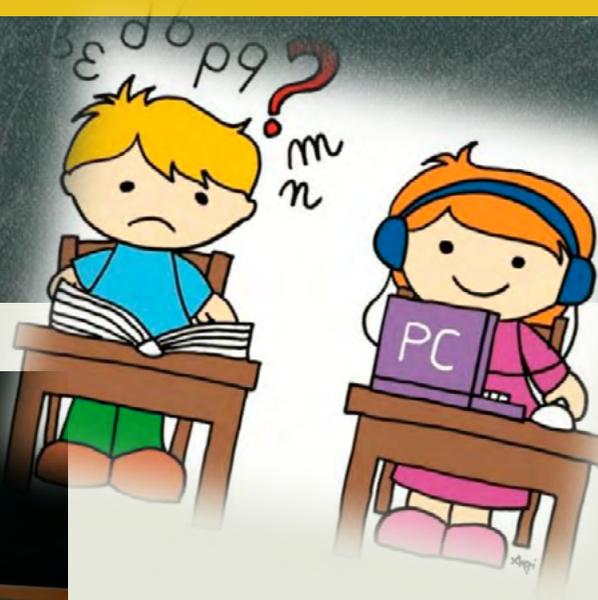


# COMPETENZE ACQUISITE

- c) - **Progettazione:** hanno progettato il lavoro esprimendo le loro opinioni personali e applicando le conoscenze e le abilità apprese in diversi contesti.
- **Pianificazione:** hanno saputo organizzare le varie fasi di lavoro rispettando regole condivise e orientando le proprie scelte progettuali.
  - **Controllo:** hanno collaudato il prodotto finale modificando le proprie azioni in seguito all'esperienza di gioco.



# Competenza digitale



I ragazzi hanno applicato le tecnologie per ricercare ed elaborare il materiale necessario!

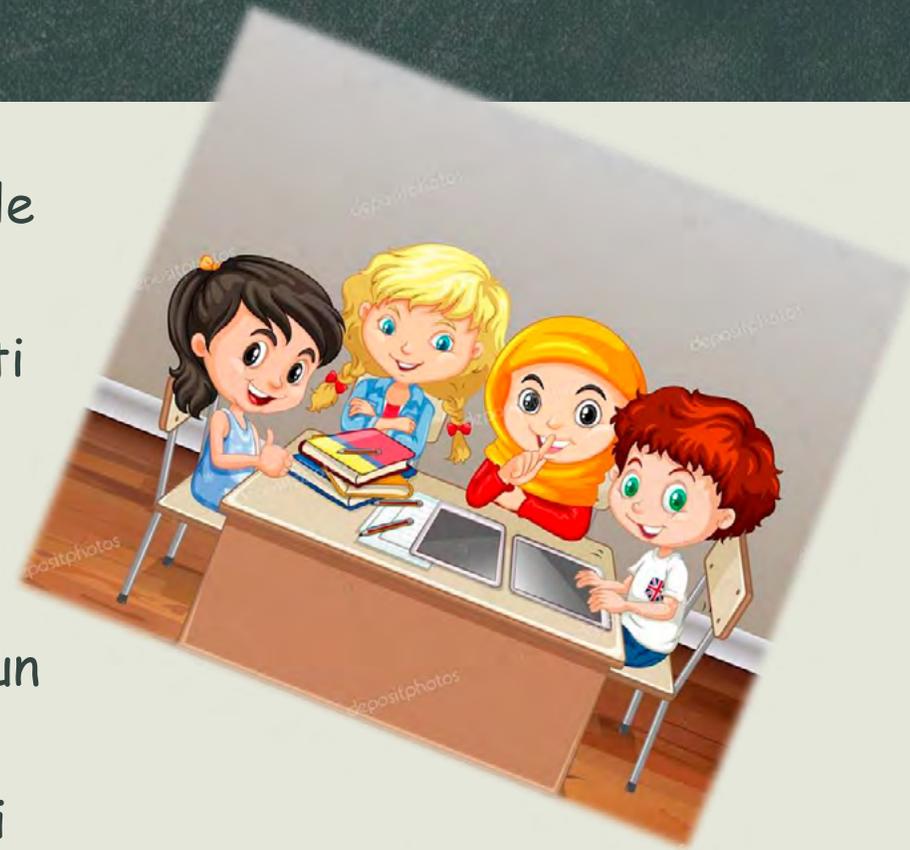
# Competenza sociale civica

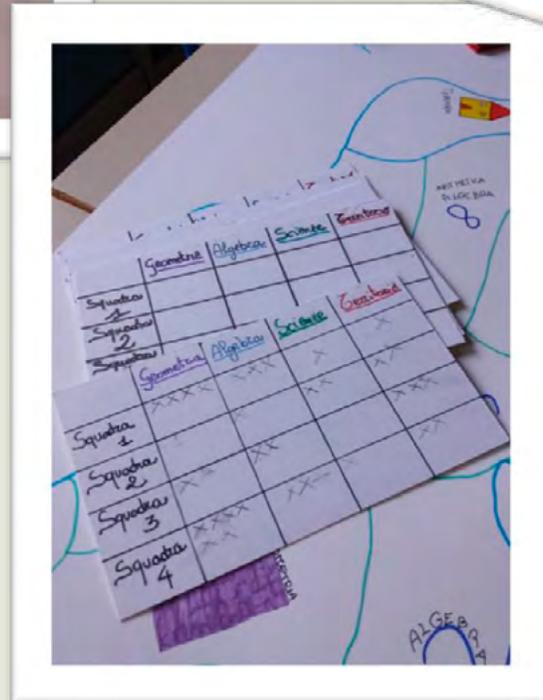
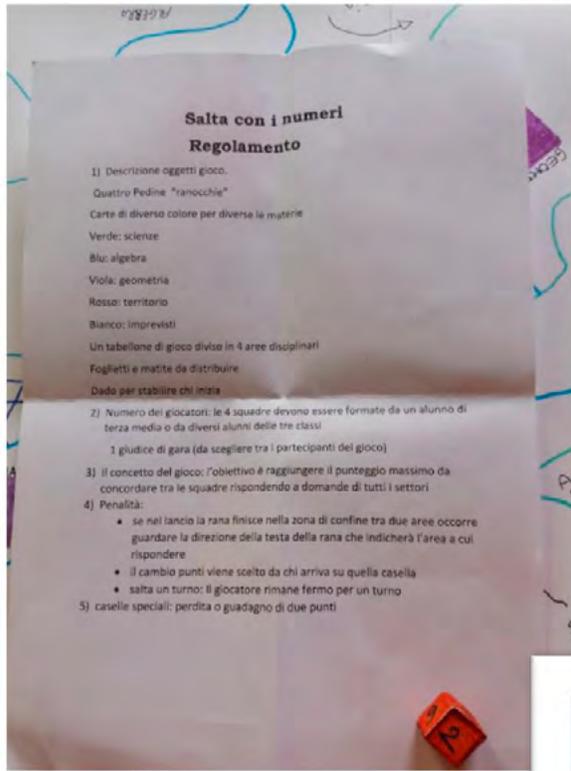
- I ragazzi hanno interagito con le famiglie per elaborare quesiti legati alla loro realtà locale.
- Così anche i famigliari si sono attivati per rendere viva la memoria storica del loro territorio!



# Metodologia: come hanno lavorato?

1. **Brainstorming iniziale:** una tempesta di idee sulla possibile creazione di un gioco di società basato sui numeri!
2. **Ricerca digitale:** rassegna di lavori analoghi già progettati per pianificare le fasi di progetto.
3. **Cooperative learning:** suddivisione in gruppi (isole) di lavoro. A ciascuno una mansione!
4. **Peer tutor:** effetto trainante in ogni gruppo da parte di un «leader»
5. **Problem posing & solving:** affrontare e superare i diversi ostacoli nella fase di progettazione, pianificazione e collaudo.





Ecco il gioco:  
«Salta con i numeri»!



Finalmente  
giociamo!



## Risultati raggiunti...

- I risultati raggiunti dai ragazzi sono stati visibili soprattutto a livello **MOTIVAZIONALE**
- **APPREZZABILI MIGLIORAMENTI** si sono visti nei ragazzi con una bassa autostima e con poca voglia partecipativa.
- Più della metà dei partecipanti ha frequentato regolarmente le lezioni pomeridiane.



# Risultati raggiunti...

A scuola mi chiesero  
cosa volessi diventare  
da grande, risposi “felice”.  
Mi dissero che non avevo  
capito l’esercizio  
e io dissi loro che non  
avevano capito la vita.

(John Lennon)

