



# corso sui giochi matematici

Boris Mosconi

progetto CIDI A.S. 2021-22

# giochi matematici

- corso pomeridiano di potenziamento/recupero delle competenze logico-matematiche
- 4 lezioni di 2h30' ciascuna, ore 14:00-16:30
- 10 alunni provenienti da una classe terza
  - 5 maschi e 5 femmine
  - 4 stranieri, 6 italiani
  - 1 con DSA, 4 con BES socio-economico-culturale e linguistico
- gli alunni hanno lavorato in coppia (in alcune lezioni vi era un terzetto, in quanto a causa di assenze vi era un numero dispari di alunni)

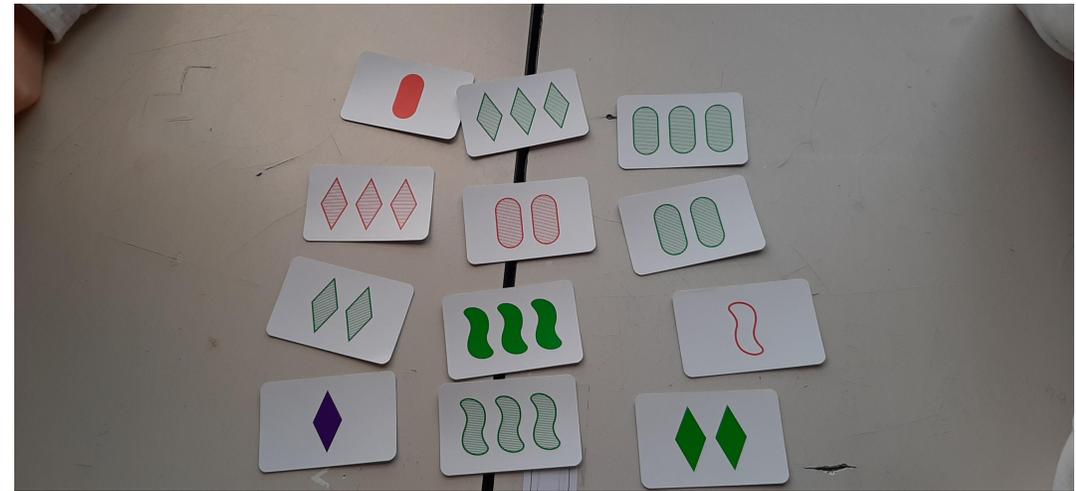
# giochi matematici

- nel corso delle prime tre lezioni sono stati affrontati i seguenti 9 giochi astratti di ambito logico-matematico
  - La Boca → gioco di supporto alla visione spaziale, dalle tre alle due dimensioni
  - SET → gioco di logica
  - SixStix → gioco di logica
  - Pytagora Puzzle → gioco aritmetico sulle uguaglianze numeriche
  - Callisto → gioco sulla spazialità
  - Quarto → gioco di logica
  - Tubi Magici → gioco di logica e di spazialità, sono anche coinvolte alcune competenze aritmetiche di base
  - Patchwork → gioco di logica e spazialità
  - Swish → gioco di logica
- alla fine di ogni lezione ho fatto compilare agli alunni una scheda gioco preparata dal prof Bonomi (docente di un IC in provincia di Brescia) e modificata dal sottoscritto, per far riflettere gli alunni sulle regole del gioco e sulla tipologia di gioco (aritmetico, geometrico, logico...), collaborativo o competitivo, per quanti giocatori è adatto ...

# i giochi

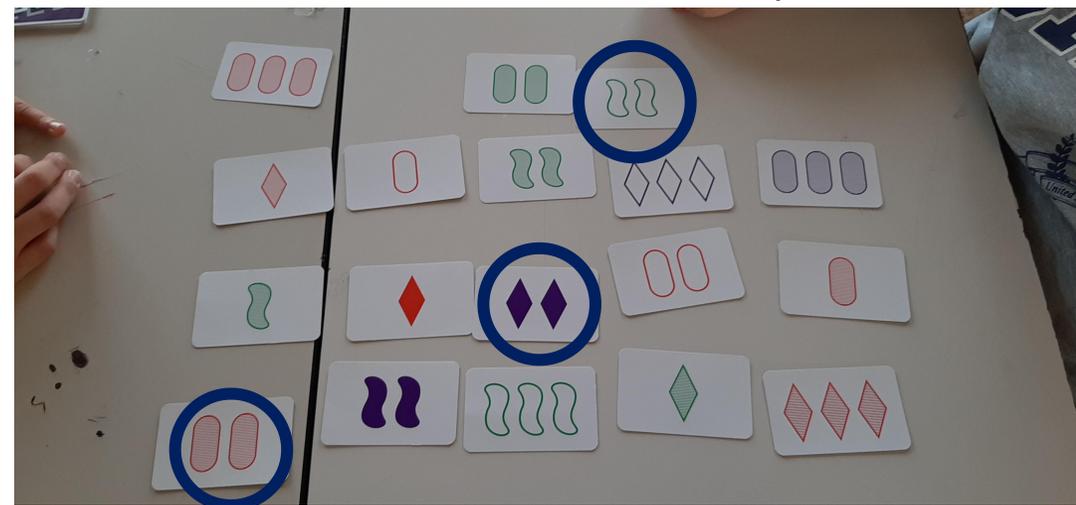


La Boca:  
è necessario disporre i pezzi  
in modo da rispettare la  
visione frontale da entrambi i  
punti di vista.

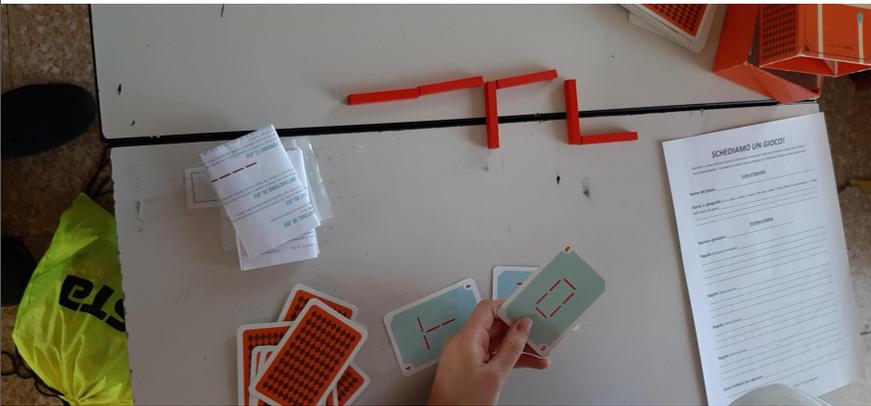


SET:

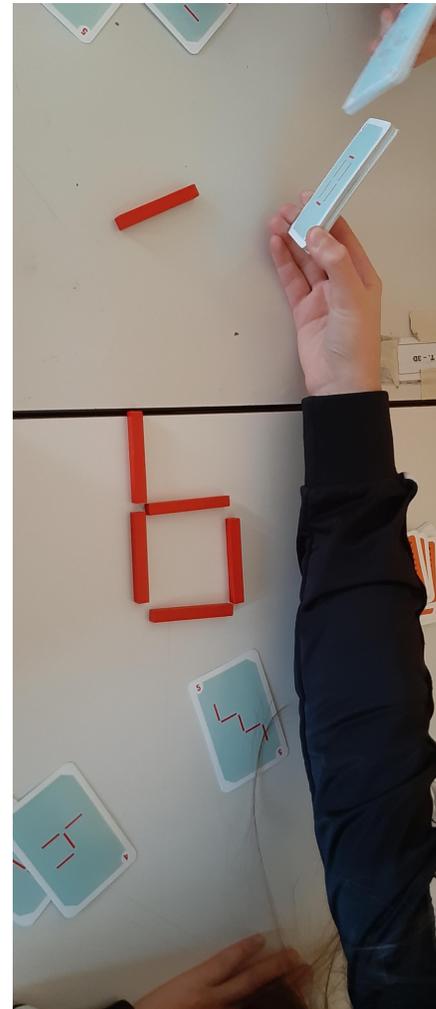
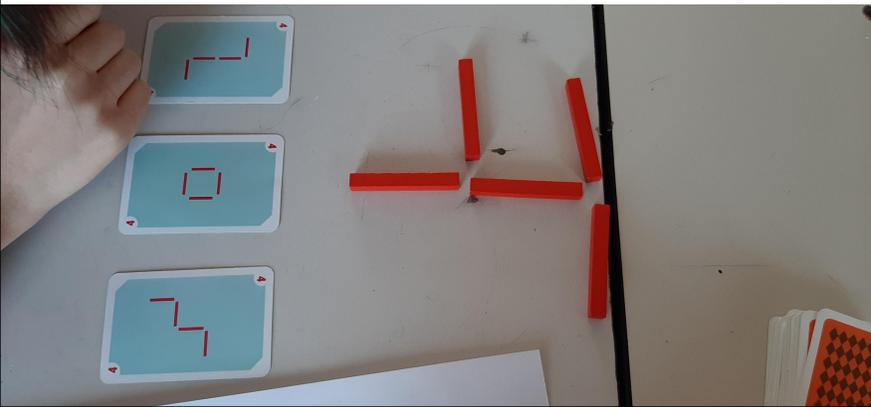
in questo gioco bisogna identificare un SET.  
Nella prima foto non ci sono SET sul tavolo.  
Nella seconda foto è evidenziato un possibile SET.



# i giochi



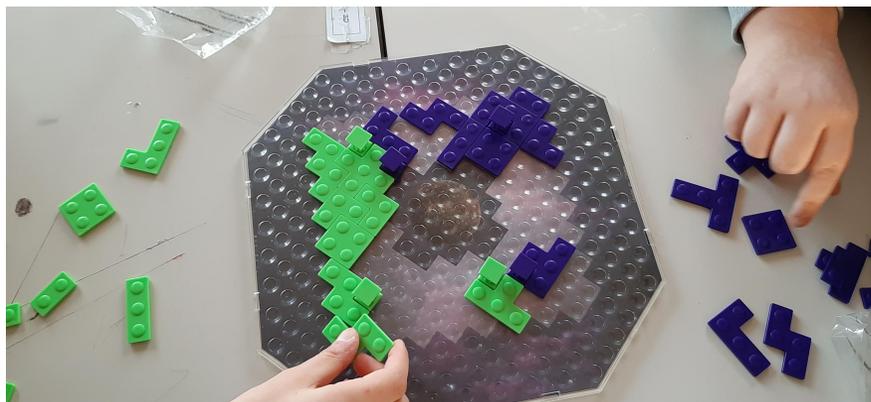
**SixStix:**  
gli alunni devono realizzare le configurazioni rappresentate sulle tessere. Le istruzioni sono sempre a portata di mano del discente e pure la scheda per le osservazioni.



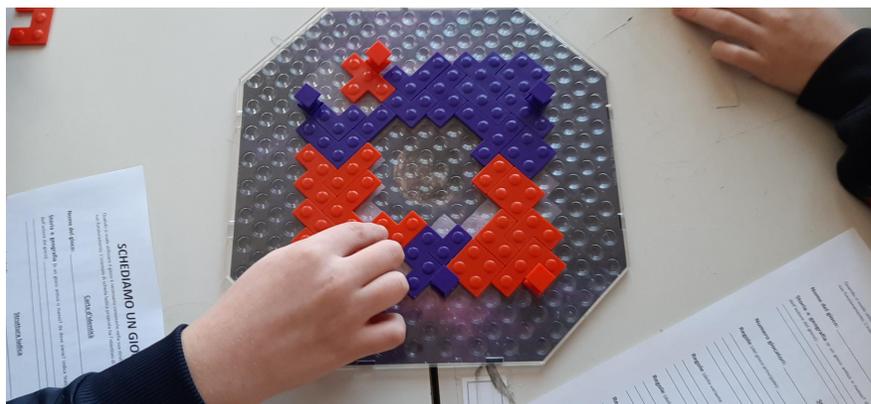
**Pytagora Puzzle:**  
gli alunni con le tessere devono costruire uguaglianze numeriche.



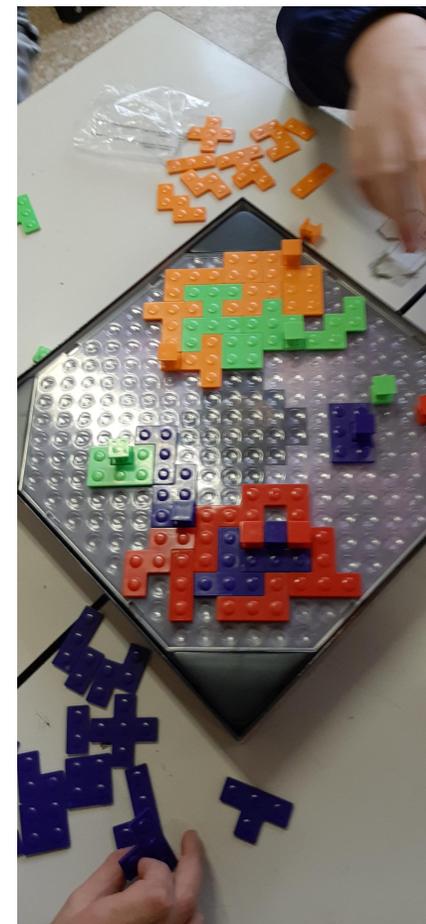
# i giochi



Callisto:  
vince il giocatore che riempie il più possibile la tavola di  
gioco con le proprie tessere.  
Gli alunni scrivono le proprie osservazioni sulla scheda  
“schediamo un gioco”.



a Callisto si  
può giocare  
pure in  
quattro!



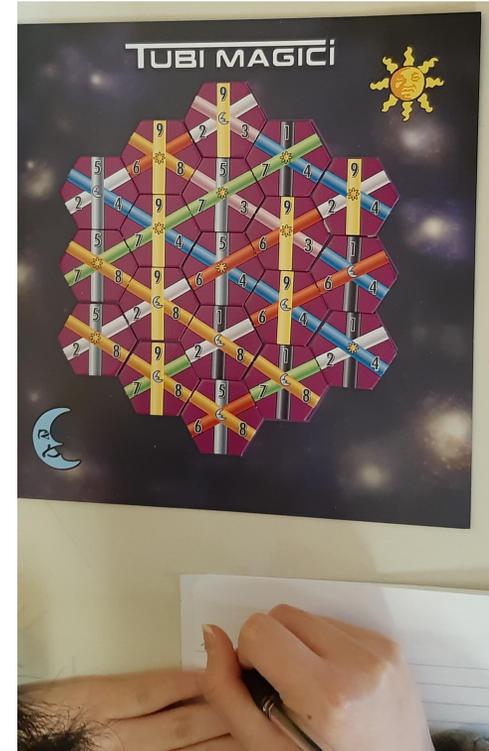
# i giochi



Quarto:  
gioco astratto con regolamento molto semplice,  
ma con tanta strategia da sviluppare.  
Gli alunni devono allineare 4 pezzi con  
determinate caratteristiche.



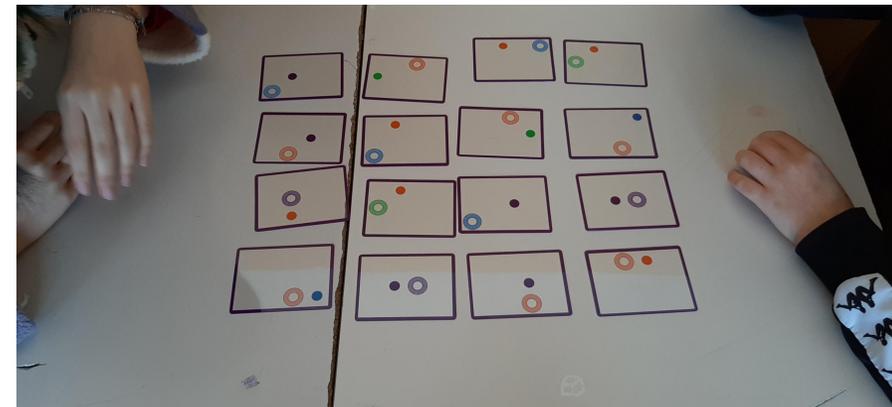
Tubi magici:  
gli alunni devono  
fare il maggior  
punteggio possibile  
allineando i tubi  
dello stesso valore.



# i giochi



Patchwork:  
bisogna riempire il proprio piano con le tessere.  
Il gioco ha un regolamento complesso e l'alunno  
sta leggendo le istruzioni anche in una fase  
avanzata della partita.



Swish:  
gli alunni devono trovare le due o  
più tessere tessere che si  
sovrappongono perfettamente.

# valutazione

- come compito per casa ho chiesto agli alunni di scrivere una presentazione o un file word su un gioco affrontato nel corso
- durante l'ultima lezione gli alunni hanno presentato oralmente il gioco scelto ai compagni
- per la valutazione ho tenuto conto di:
  - atteggiamento e partecipazione in classe durante il gioco
  - completezza/originalità/chiarzza della presentazione powerpoint o del file word
  - chiarezza della presentazione orale ai compagni