



corso sui giochi matematici

Boris Mosconi

progetto CIDI A.S. 2021-22

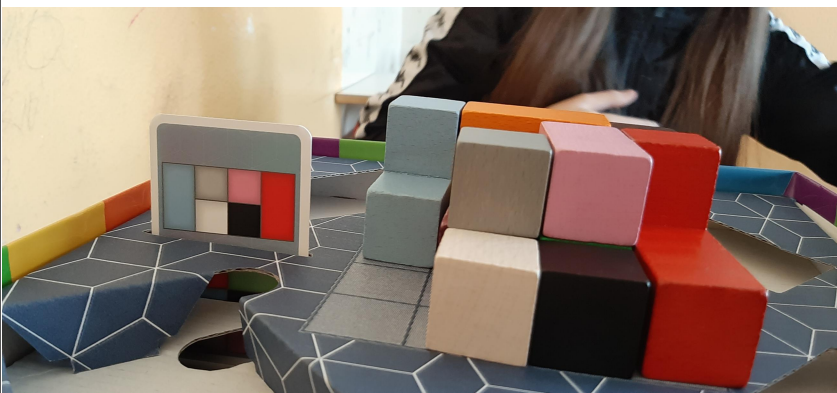
giochi matematici

- 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)

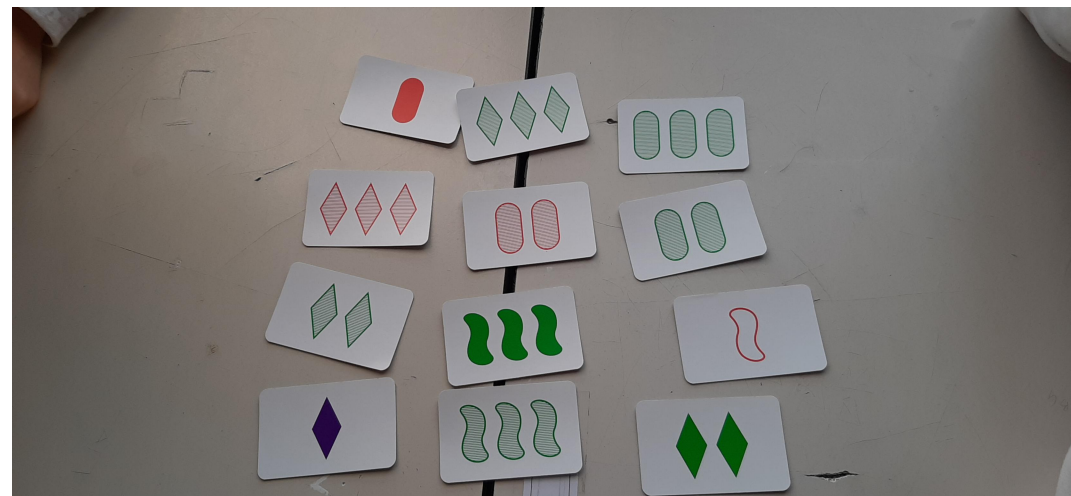
giochi matematici

- 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 ...

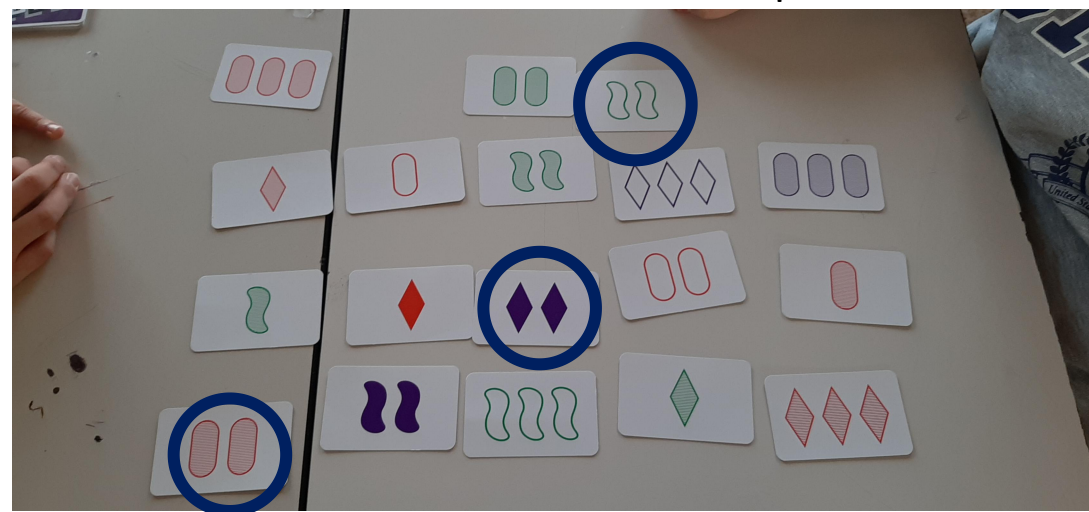
i giochi



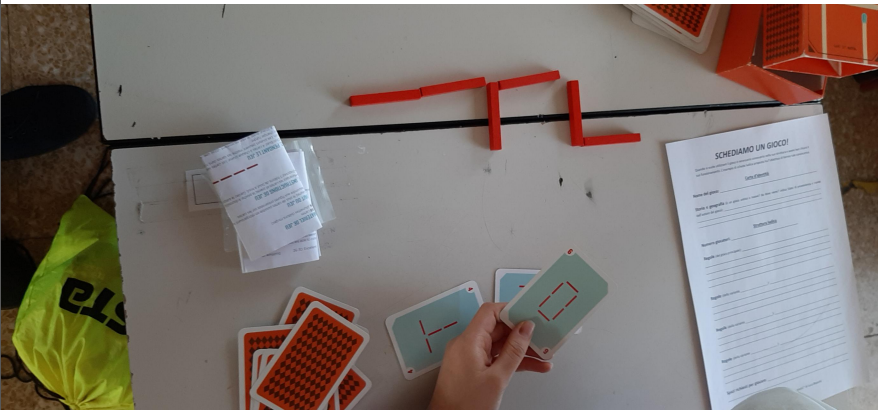
La Boca:
è necessario disporre i pezzi
in modo da rispettare la
visione frontale da entrambi i
punti di vista.



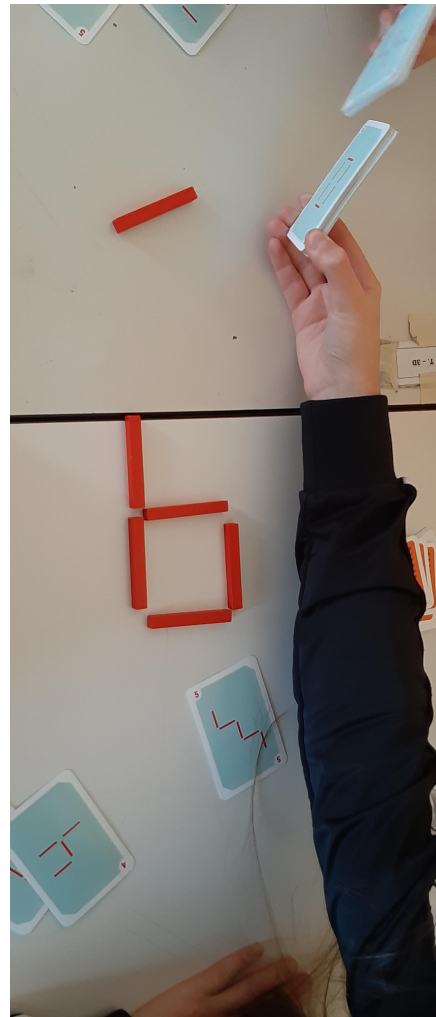
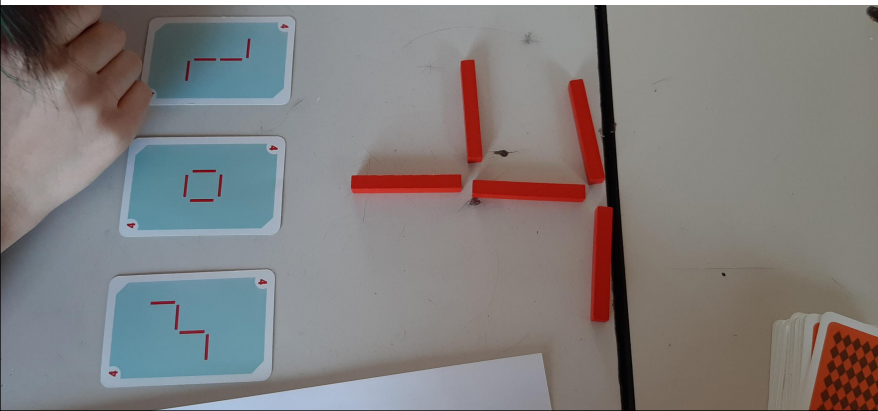
SET:
in questo gioco bisogna identificare un SET.
Nella prima foto non ci sono SET sul tavolo.
Nella seconda foto è evidenziato un possibile SET.



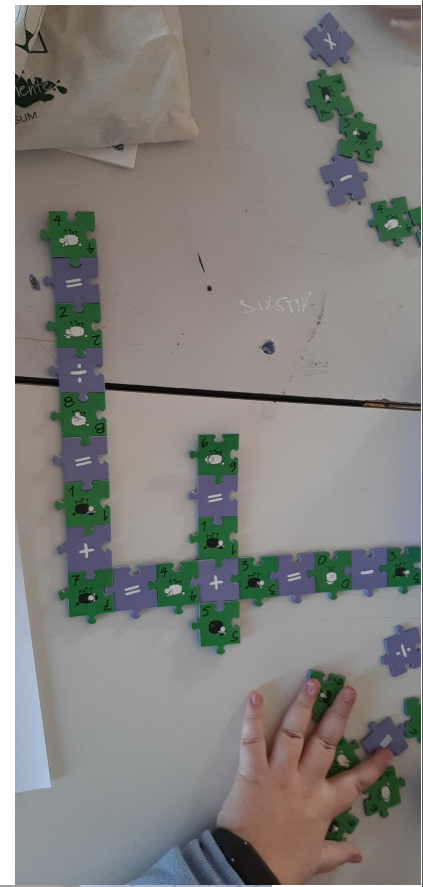
i giochi



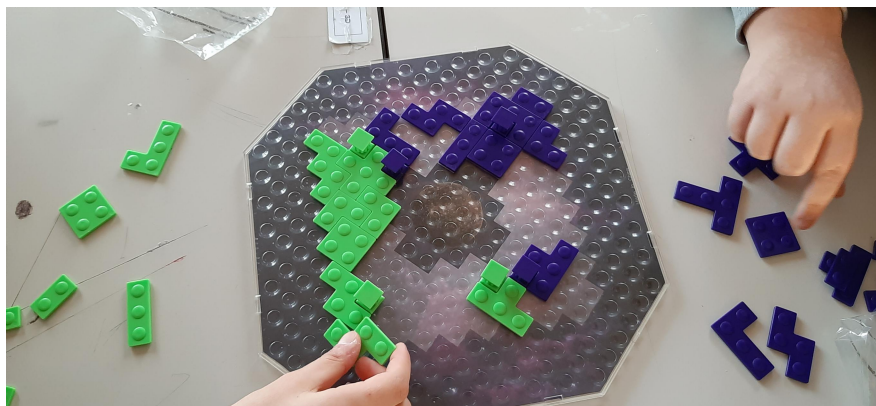
SixStix:
gli alunni devono realizzare le configurazioni rappresentate sulle tessere. Le istruzioni sono sempre a portata di mano del discente e pure la scheda per le osservazioni.



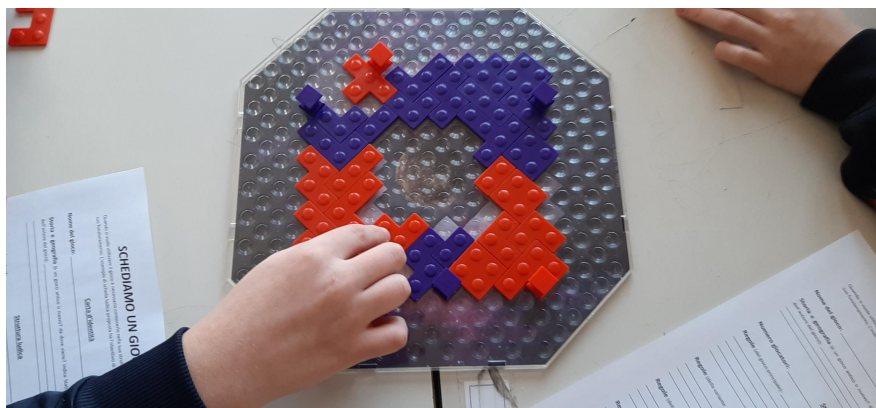
Pytagora Puzzle:
gli alunni con le tessere devono costruire uguaglianze numeriche.



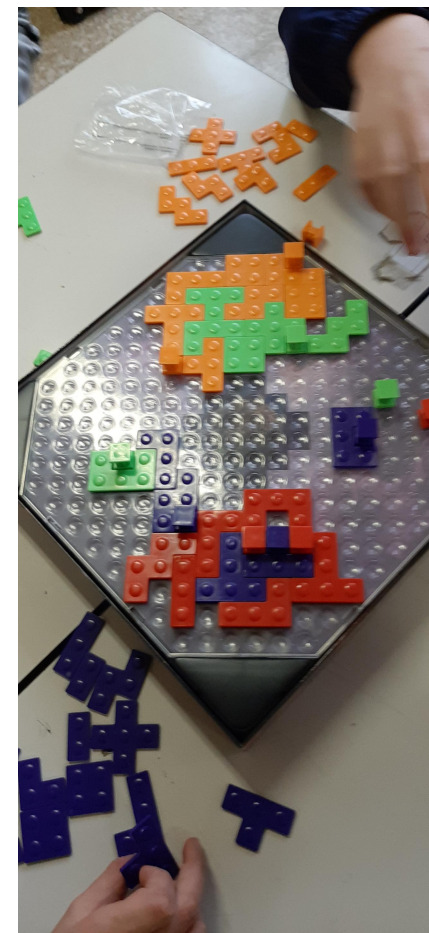
i giochi



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!



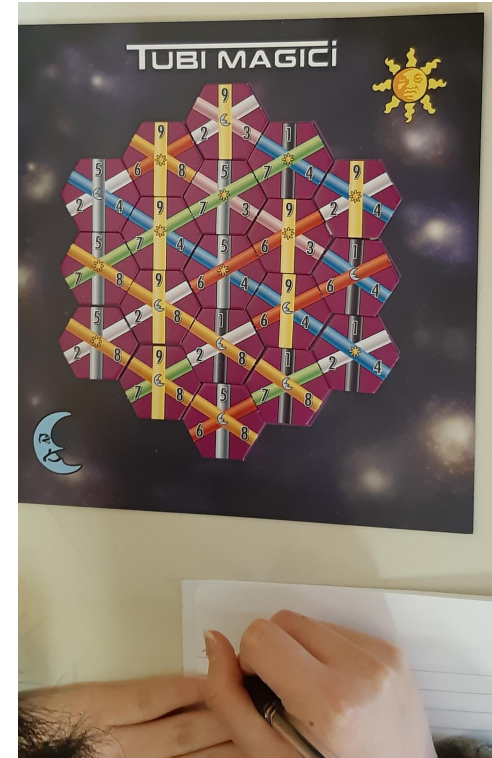
i giochi



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