



**PROGETTO 2016-2017**

## **DidatticaMente**

**PROPOSTA:** Il Comitato dei Genitori, in collaborazione con l'Università di Pavia e alcuni autori, propone alle insegnanti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado cinque giorni dedicati al ragionamento matematico presso il Castello di Bereguardo e incontri con l'autore da organizzare presso le proprie scuole.

### **GIOCHI MATEMATICI**

**PERIODO:** Da lunedì 20 febbraio a venerdì 24.

**ORARIO:**

	Lune.	Marte.	Merc.	Giov.	Vener.	
9 10,30		2 classi	2 classi	2 classi	2 classi	
11,00 12,15	2 classi	2 classi	2 classi	2 classi	2 classi	
14,00 15,30		2 classi	2 classi	2 classi	smontaggio	

**LUOGO:** Teatro del Castello di Bereguardo.

**COSTI:** € 3 circa a bambino richiesti dagli organizzatori della mostra.

## DESCRIZIONE DELLA MOSTRA MATEMATICA RA-GIOCANDO

Le insegnanti del Laboratorio di didattica della Matematica di Rozzano, Nucleo di Ricerca Didattica - Università di Pavia, hanno realizzato una mostra interattiva, itinerante di "**GIOCHI MATEMAGICI: RA-GIOCANDO**" per bambini dai 5 ai 12 anni. Sono giochi inventati, realizzati artigianalmente dai membri del Nucleo e sperimentati nelle varie classi. Il gioco è motivo di stimolo per tutti i ragazzi, indipendentemente dalle loro capacità.

Il gioco, proprio come la matematica, è un'attività intellettuale, disinteressata, senza un utile immediato, fine a se stessa; il gioco si appaga nel suo farsi.

Il gioco matematico è come un problema:

richiede molto ragionamento

necessita di poche conoscenze matematiche specifiche

mantiene in forma la mente

coinvolge la dimensione affettiva ed emozionale

diverte.

Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Molti giochi costituiscono zone potenziali di sviluppo cioè delle palestre in cui alcune abilità vengono esercitate, padroneggiate, consolidate.

In situazioni di gioco matematico, dopo aver analizzato, confrontato, scelto, deciso, sintetizzato, dedotto spesso si deve lasciare spazio all'intuizione, all'immaginazione.

Recenti ricerche hanno messo in luce come un insuccesso in matematica sia vissuto dal ragazzo in modo più definitivo che in altre materie generando noia, frustrazione, demotivazione fino ad intaccare la propria autostima; al contrario il cosiddetto "buon solutore" prova piacere divertimento, emozioni positive che lo motivano all'apprendimento.

Se si riesce ad organizzare un ambiente, per esempio un Laboratorio di giochi e se il momento del gioco non resta sporadico, è pensabile che si possa riuscire:

a motivare l'allievo che è convinto che la matematica sia una disciplina noiosa e troppo impegnativa

a offrire opportunità all'insegnante per rilevare le strategie, i ragionamenti, i percorsi mentali degli alunni in una situazione nuova.

Sono questi gli obiettivi primari che intendiamo perseguire con la mostra itinerante.

Quasi tutti i giochi presentano vari livelli, per offrire opportunità a tutti i ragazzi:

a chi presenta difficoltà di apprendimento

a chi, se non opportunamente stimolato, potrebbe perdere la motivazione.

- La mostra "RA-GIOCANDO" è interattiva e itinerante.

## **INCONTRI CON L'AUTORE**

**PERIODO E ORARIO:** da definire con le insegnanti interessate, tenendo conto della disponibilità degli autori. Nel caso non fosse possibile rispondere a tutte le richieste, l'iniziativa verrà riproposta nell'anno scolastico 2017-2018.

**COSTI:** gratuito

**LUOGO:** presso le sedi scolastiche