

Realizzazione del gioco e materiale occorrente:

	insegnante: cosa fa	alunni/e: cosa fanno	materiale
fase 1	Presenta l'attività e chiede l'adesione al gruppo classe. Divide la classe in gruppi di 4 o 5 alunni. Illustra il diagramma: vedi allegato 1.	Completano il diagramma ad albero, inserendo numeri con le caratteristiche richieste	Diagramma ad albero: una fotocopia per ogni gruppo in formato A3.
fase 2	Guida gli alunni nel lavoro al computer.	Lavorano al computer utilizzando "writer" di libre office.	Computer, fogli A4.
fase 3	Guida gli alunni nella stampa e nella plastificazione dei fogli.	Stampano e plastificano i fogli, tagliano le tessere del gioco.	Fogli, plastificatrice.
fase 4	Guida gli alunni/e a realizzare, con la tecnica dell'origami, scatole che conterranno le tessere del gioco.	Piegano la carta e realizzano le scatole.	Fogli A4 colorati.
fase 5	Guida gli alunni/e nella stesura di possibili domande da utilizzare nel gioco.	Lavorano al computer utilizzando writer di libre office.	Computer, stampante.
fase 6	Dedica del tempo al gioco.	Sperimentano, giocando, la funzionalità del materiale prodotto.	Materiale prodotto

Descrizione del gioco:

Numero giocatori: 3/4 giocatori

Materiale: 24 tessere, ciascuna con un numero e 6 “carte della vittoria”



Modalità di gioco: Le tessere con i numeri visibili vengono disposte sul tavolo. Il bambino che conduce il gioco nasconde sotto la tessera scelta una “carta della vittoria”.

Scopo del gioco: indovinare sotto quale tessera è nascosta la “carta della vittoria”, facendo domande cui il conduttore può rispondere solo sì oppure no. Le domande devono tener presenti le caratteristiche del numero, come da seguenti esempi:

- è pari?/ è dispari?
- è formato da 2/3/4 cifre?
- è scritto in forma normale?/ in forma scomposta?
- la somma delle cifre è maggiore/minore di 12?
- ...

La realizzazione gioco ha permesso di affrontare/approfondire i seguenti temi:

- analisi/completamento di un diagramma ad albero
- differenza tra numero e cifra
- classificazione dei numeri in pari e dispari
- valore posizionale delle cifre in numeri naturali
- utilizzo di alcune funzioni del computer (aprire un file, creare una tabella, scegliere un carattere e modificarne dimensione e colore ...)

Alcune considerazioni

Sul piano educativo l’attività è stata proposta con modalità che hanno permesso il coinvolgimento di tutti i bambini, ciascuno secondo le proprie potenzialità: tutti si sono divertiti e ciascuno ha contribuito attivamente alla realizzazione di un gioco comune. L’idea inoltre che il gioco possa essere a disposizione delle altre classi ha motivato gli alunni a lavorare con

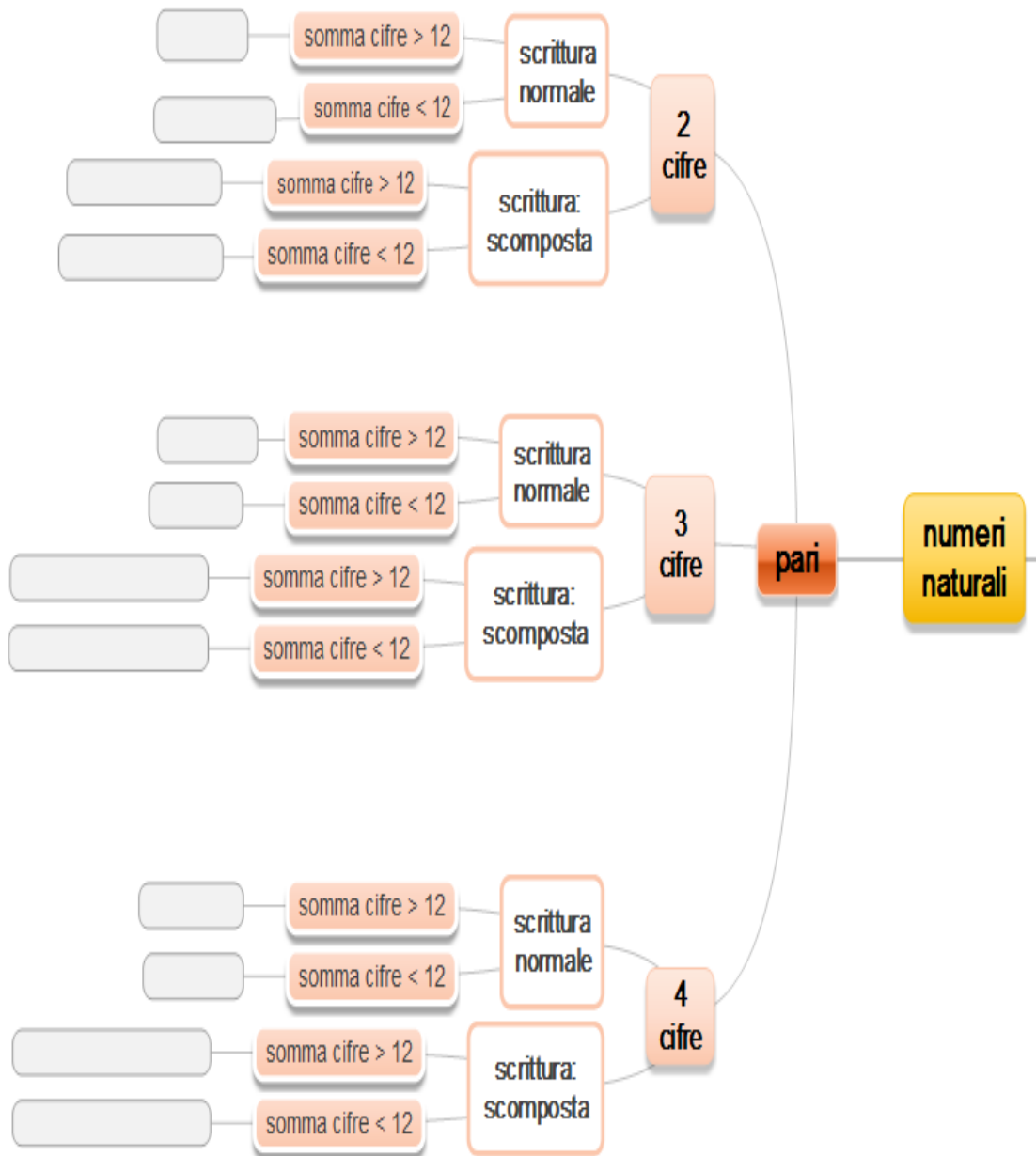
maggior cura. Anche l'invito a partecipare a un "concorso" li ha spronati a dare il meglio.

L'attività è stata inoltre l'occasione di cogliere, come insegnante, e di far cogliere agli alunni le potenzialità del gioco nell'apprendimento della matematica. Ritengo inoltre positivo, sul piano formativo, il coinvolgimento degli studenti nella realizzazione di un "prodotto" attraverso le varie fasi della progettazione: l'ideazione, la realizzazione e il miglioramento dell'oggetto prodotto.

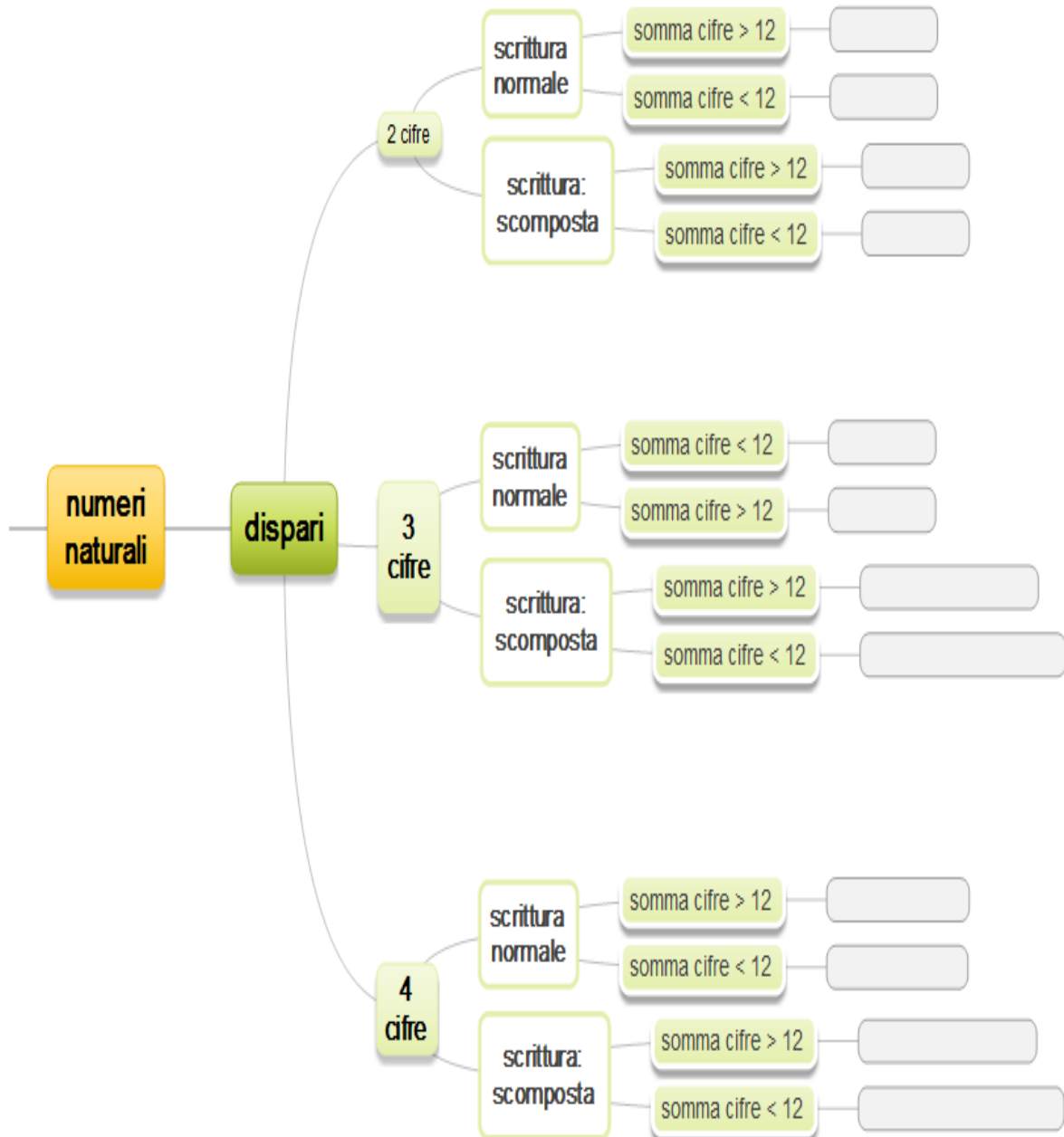
Il momento del gioco, infine, piace sempre ai bambini che vi partecipano con "serietà" e impegno.

Concludo citando una frase di Lombardo Radice: "Perché per controllare quello che gli allievi hanno imparato, non fate in classe un'ora di giochi?"

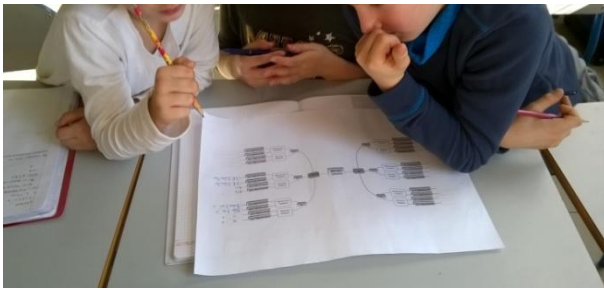
allegato 1



allegato 1

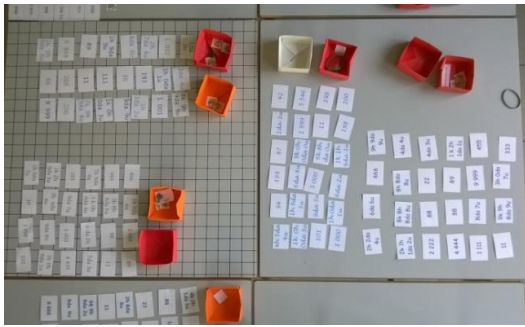


Fase 1: inserimento nel diagramma di numeri che corrispondono alle caratteristiche indicate.

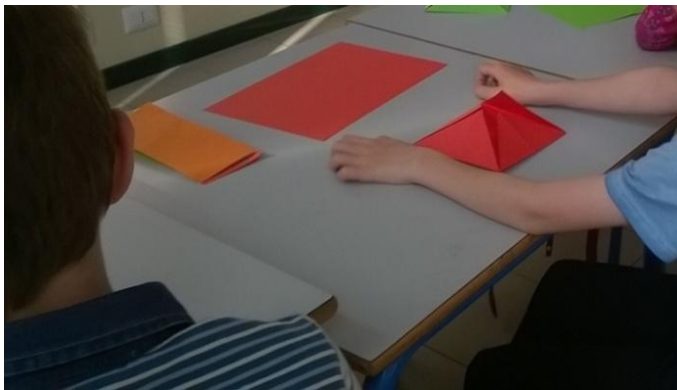


Fase 2-3: lavoro al computer: i bambini copiano in tabella i numeri scritti precedentemente nel diagramma ad albero. Dopo la stampa i fogli vengono plastificati e ritagliati in tessere.





Fase 4: realizzazione di scatole con la tecnica dell'origami (da un foglio rettangolare a uno quadrato; ripasso/introduzione di termini specifici quali mediana, lato, diagonale, esagono, trapezio, ...)



Fase 6: il gioco è completo: si mette alla prova il suo funzionamento.

