

**a.s. 1999-2000**

**SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO  
OSPEDALICCHIO**

Tel.: 0758010280

Via Donati, 1

e-mail: [elementareospedalic@libero.it](mailto:elementareospedalic@libero.it)

Percorso di ricerca-azione  
effettuato da 34 insegnanti

del Circolo Didattico di Bastia Umbra

## **GIOCHI MATEMATICI**



Insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria hanno sperimentato i giochi da sottoporre in classe ai bambini, nel corso di auto-aggiornamento di ricerca-azione "Mettersi in gioco".

## **Giochi**

## **matematici**



**Conduttori:**

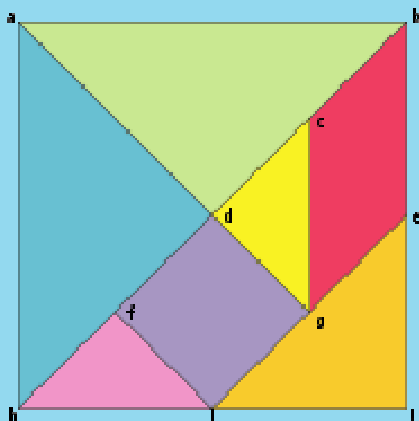
***Ins. Ginocchetti Giovanna***

**Collaboratori:**

**Gruppo di lavoro di Educazione alla Salute**

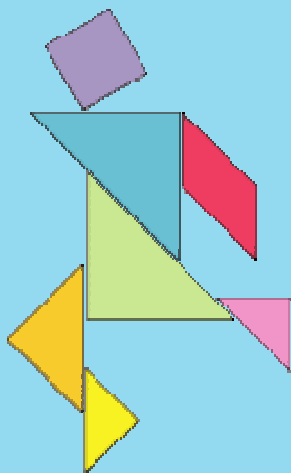
**Durata dell'esperienza:**

**Anno scolastico 1999-2000 (aprile-maggio)**

**Idea centrale****Il Tangram**

“Come l'avvento della meccanizzazione ha creato un nuovo pericolo per l'uomo, la sedentarietà, e l'ha spinto ad inventare rimedi come lo jogging e a rivalutare gli sport aerobici, così l'espansione dell'informatica e della telematica pone l'uomo di fronte a un nuovo grave e analogo pericolo e lo mette nell'impellente necessità di mantenere in forma la mente” (Michael Atiyah).

E' nel gioco e, soprattutto nel gioco mentale, inteso come "attività che faccia lavorare l'intelletto a livelli superiori" che l'autore della citazione individua uno dei possibili rimedi. “Esso si presenta nella veste di un problema che richiede molta attività di ragionamento e pochissime conoscenze matematiche; è perciò praticabile da tutti e contribuisce a tener sveglia la mente”

**Descrizione dell'esperienza**

L'esperienza in classe si è sviluppata in un laboratorio espressivo verticale di 1<sup>^</sup> e 2<sup>^</sup> dal titolo “Giochi matematici”. Due ore a settimana per la durata di due mesi. Ogni lezione è stata strutturata con giochi singoli e di gruppo.

**FINALITA'**

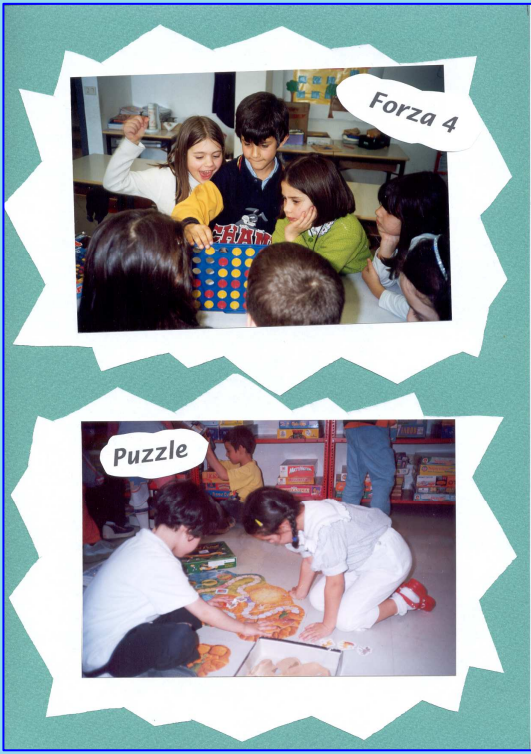
- Affinare le capacità logiche
- Avviare al pensiero astratto e simbolico
- Tenere in forma la mente

**CONTENUTI**

- Giochi riportati dal XIV convegno nazionale “Incontri con la matematica” Castel San Pietro Terme Bologna – Novembre 2000

**METODOLOGIA**

- Giocare per acquisire consapevolezza che le capacità logiche possono essere affinate



## VALUTAZIONE

- Discussioni, confronti, colloqui
- In itinere e finale
- Saper raccontare le fasi dell'esperienza
- Riconoscere le emozioni provate nelle varie fasi di gioco

## BIBLIOGRAFIA

- "Matematica in gioco" Giunti Scuola
- "Laboratorio di matematica nella scuola primaria."  
(Attività per creare competenze)  
(Bruno D'Amore, Ines Marazzani)

*L'ins. responsabile della documentazione di plesso  
Ginocchetti Giovanna*