

## **1. TITOLO**

**“MATEMATICA RICREATIVA”**

## **2. FINALITA'**

Il laboratorio di Matematica Ricreativa è una attività ludica, il cui scopo è divertire colui che la pratica . Consiste nel risolvere quelli che vengono comunemente detti giochi matematici o rompicapi o enigmi.

Il problema per considerarsi un gioco matematico deve presentare una sfida intellettuale significativa sotto l'aspetto matematico, ma anche essere accessibile a tutti. Deve poter essere risolto utilizzando strumenti tradizionali: carta, penna ecc. ma anche strumenti tecnologici da cui i ragazzi sono attratti come il tablet.

## **3.ORGANICITA' E COERENZA CON IL P.T.O.F. D'ISTITUTO**

- Sviluppare negli alunni la capacità di osservare e descrivere la realtà da più punti di vista e di organizzarsi per costruire una propria autonomia;
- Sviluppare la concentrazione , la capacità di focalizzare le parole chiave, la memorizzazione e l'organizzazione del proprio modo di ragionare, argomentare, affrontare problemi;
- Favorire un atteggiamento positivo nei confronti della matematica , intesa come valido strumento di conoscenza e di interpretazione della realtà, nel rispetto dei ritmi e degli approcci individuali.
- Formazione del pensiero nei suoi vari aspetti: intuizione, immaginazione, progettazione, ipotesi e deduzione, quindi verifica o smentita.

#### **4. ATTIVITA'**

Analisi, confronto e verbalizzazione di situazioni problematiche.  
Risoluzione di situazioni che richiedono capacità d'intuizione e deduzione.  
Guida al ragionamento per individuare le caratteristiche specifiche di una situazione sia matematica che di qualsiasi altro tipo e verbalizzazione dei ragionamenti.  
Diagrammi risolutivi e schemi di calcolo.  
Lettura attenta del testo per riuscire ad individuare non solo i dati utili per risolverlo, ma anche quelli contraddittori, inutili o mancanti.  
Giochi di logica ed attività miranti al consolidamento del calcolo.

#### **5. METODI E MEZZI**

Favorire l'affettività nei confronti della matematica, scoprendo attraverso il gioco il gusto della formulazione di ipotesi e la loro verifica.  
Imparare a cooperare e a lavorare in gruppo, progettare e pianificare il lavoro, condividere le situazioni, superare il timore di non sapere, trovare la forza nello stare insieme, entrare in relazione con gli altri.  
Fare matematica giocando aiuta a superare l'ansia e sviluppa competenze sociali, migliora l'attenzione e la concentrazione, attiva l'interesse e la motivazione, valorizza l'intelligenza e aumenta l'autostima.  
Le attività si svolgono in piccoli gruppi ( 3 o 4 alunni ) in un ambiente stimolante e amichevole inoltre potranno fare anche uso del computer.  
L'insegnante è coordinatore, dovrà saper intervenire quando è necessario, saper dare sicurezza, ma anche diventare solo osservatore quando il gruppo opera autonomamente rispettandone le dinamiche.  
In un laboratorio il lavoro non è mai individuale, anche i ragazzi in difficoltà danno contributi, ne sono consapevoli e i loro contributi sono riconosciuti e condivisi; tutti si mettono in gioco, tutto ha un senso, anche gli errori.  
Partendo dalla risoluzione dei quesiti i ragazzi cooperano, lasciano il giusto spazio agli altri, rivestono più ruoli, si aiutano a vicenda e imparano a conoscersi meglio, a raccogliere in modo ordinato le idee che hanno nella mente e trasmetterle agli altri.

## **6. VERIFICHE**

- Acquisizione di nuovi strumenti o strategie messe in atto nei giochi o attività;
- Attenzione e concentrazione

## **7. INDICATORI DI VALUTAZIONE**

- Partecipazione, interesse ed impegno;
- Modo di relazionarsi con i compagni e con gli adulti

## **8. DURATA**

Primo quadrimestre

## **9. TEMPI DI REALIZZAZIONE**

1 ora alla settimana, durante le ore pomeridiane

## **10. ALUNNI COINVOLTI**

Classe 1^A

**11. SOGGETTI COINVOLTI**

Il docente di matematica curriculare

**12. DOCENTE REFERENTE**

Prof.ssa Anna Blangiforti

**13. ENTI ESTERNI**

////////