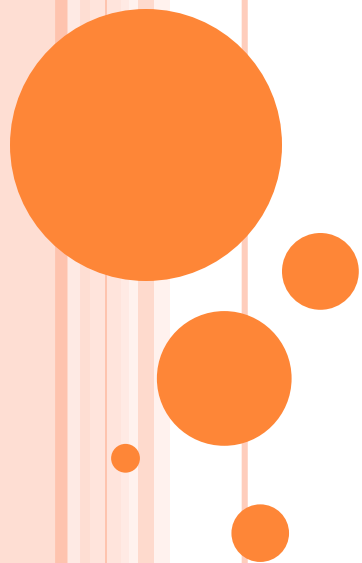


Didattica ludica



«MENO SI ADATTA E MEGLIO È» [IANES, 2006]

NON SI DEVE ... MA SI PUÒ!

- Ci si può fidare, ma si può anche verificare!
- Si può ricopiare, ma si può anche ritagliare e incollare!
- Si può osservare, ma si può anche manipolare!
- Si può studiare, ma si può anche **giocare!**



... “IL GIOCO E’ UNA COSA SERIA”

(DA “ SE QUESTO E’ UN GIOCO DI G.BATESON ED. RAFFAELLO CORTINA EDITORE)

- Il gioco permette **allo studente** di fare delle scelte, degli errori, di sperimentare nuove soluzioni quindi dà, a chi cresce, la possibilità di vivere un’esperienza che non sia immediatamente coinvolgente sul serio (voto della verifica)
- **Giocare è l’esercizio** di una funzione, che viene **ripetuto** per il semplice piacere di esercitarsi;



“IL GIOCO E' UNA COSA SERIA” (G.BATESON)

- E' quindi ripetizione e proprio per questo diventa **certezza**;
- La ripetizione offre la **possibilità di formalizzare** un certo modo di agire che **permette di cogliere l'imprevisto**;



“IL GIOCO E’ UNA COSA SERIA”

(G.BATESON)

- Il gioco è un processo di auto-scoperta in quanto nel gioco si ha la possibilità di confondere i tipi logici, è un **auto-esperimento** attraverso il quale il **giocatore scopre nuove possibilità di pensiero** e di codificazione dei messaggi;
- Il gioco **cambia le categorie logiche** all’interno delle quali ha luogo un’interazione.



“IL GIOCO E’ UNA COSA SERIA”

(G.BATESON)

- Il **gioco** conferisce un elemento di libertà permettendo la **novità e la creatività**;
- Permette di giocare i ruoli, **di avere capacità di resilienza** ovvero aiuta a riacquistare sempre la propria forma malgrado i colpi esterni;



“IL GIOCO E’ UNA COSA SERIA”

(G.BATESON)

- **Nel gioco il rispetto delle regole è fonte di piacere**, le regole del gioco infatti non sono dettate dall'esterno, ma dall'interno, dall'oggetto del gioco o dalla persona che gioca e che dice a se stessa: “devo comportarmi così e così”, sono regole di autodeterminazione, di autolimitazione.



“IL GIOCO E’ UNA COSA SERIA” ...

**... anche nella scuola
secondaria ?**



SLIDE INTERATTIVA

- Pensate ad un gioco!
- Bandiera
- Memory
- Domino

Si possono usare come mezzo per
veicolare, automatizzare contenuti
matematici?

In alternativa si sperimenta!



Bandiera ... che funzione!

- ▶ Mostrando il grafico: retta, parabola, iperbole
- ▶ Nominando il grafico: retta, parabola, iperbole
- ▶ Nominando la funzioni:
- ▶ $y = 2x$;
- ▶ $y = 3x + q$;
- ▶ $yx = K$;
- ▶ $y = x^2$
- ▶ $y = f(x)$

E UNA PIANTINA?

“CACCIA AL TESORO” CLASSICO ...

O MODERNO con una cartina?

L' Orienteering è bello fa muovere le gambe e il cervello!

L'orienteering nella scuola per un UDA interdisciplinare ...



ORIENTEERING IN COPPIA ...

PREVEDE **DIVERSE** COMPETENZE TRASVERSALI



- lettura della mappa
- della legenda
- calcolo della scala
- le linee di livello



- uso della bussola
- misura degli angoli



- Controllo del numero della lanterna,
- precisione nella punzonatura



ORIENTEERING IN COPPIA ...

PREVEDE **DIVERSE** COMPETENZE TRASVERSALI



- Corsa
- resistenza
- collaborazione

Competenze relazionali:

- resistere psicologicamente,
- prendere decisioni,
- collaborare,
- comunicare strategie (es: Davide/Leonardo)



Le carte da gioco. Quali carte?
Quali giochi?

CARTE DA GIOCO

$$\left(\begin{array}{c} 6 \\ \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \\ 6 \end{array} + \begin{array}{c} 3 \\ \heartsuit \heartsuit \heartsuit \\ 3 \end{array} + \begin{array}{c} 4 \\ \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \\ 4 \end{array} \right) - \left(\begin{array}{c} K \\ \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \\ K \end{array} + \begin{array}{c} 5 \\ \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \\ 5 \end{array} \right) =$$

$$\left(\begin{array}{c} K \\ \spadesuit \spadesuit \spadesuit \spadesuit \\ K \end{array} - \begin{array}{c} 3 \\ \spadesuit \spadesuit \spadesuit \\ 3 \end{array} \right) - \left(\begin{array}{c} 4 \\ \spadesuit \spadesuit \spadesuit \spadesuit \\ 4 \end{array} + \begin{array}{c} 6 \\ \spadesuit \spadesuit \spadesuit \spadesuit \\ 6 \end{array} \right) + \begin{array}{c} 5 \\ \spadesuit \spadesuit \spadesuit \spadesuit \\ 5 \end{array} =$$

$$\left\{ \left(\begin{array}{c} K \\ \clubsuit \clubsuit \clubsuit \clubsuit \\ K \end{array} - \begin{array}{c} 3 \\ \clubsuit \clubsuit \clubsuit \\ 3 \end{array} \right) - \begin{array}{c} 4 \\ \clubsuit \clubsuit \spadesuit \spadesuit \\ 4 \end{array} - \begin{array}{c} 6 \\ \clubsuit \clubsuit \spadesuit \spadesuit \\ 6 \end{array} \right\} + \begin{array}{c} 5 \\ \clubsuit \clubsuit \spadesuit \spadesuit \\ 5 \end{array} =$$

2° Laura, Melissa

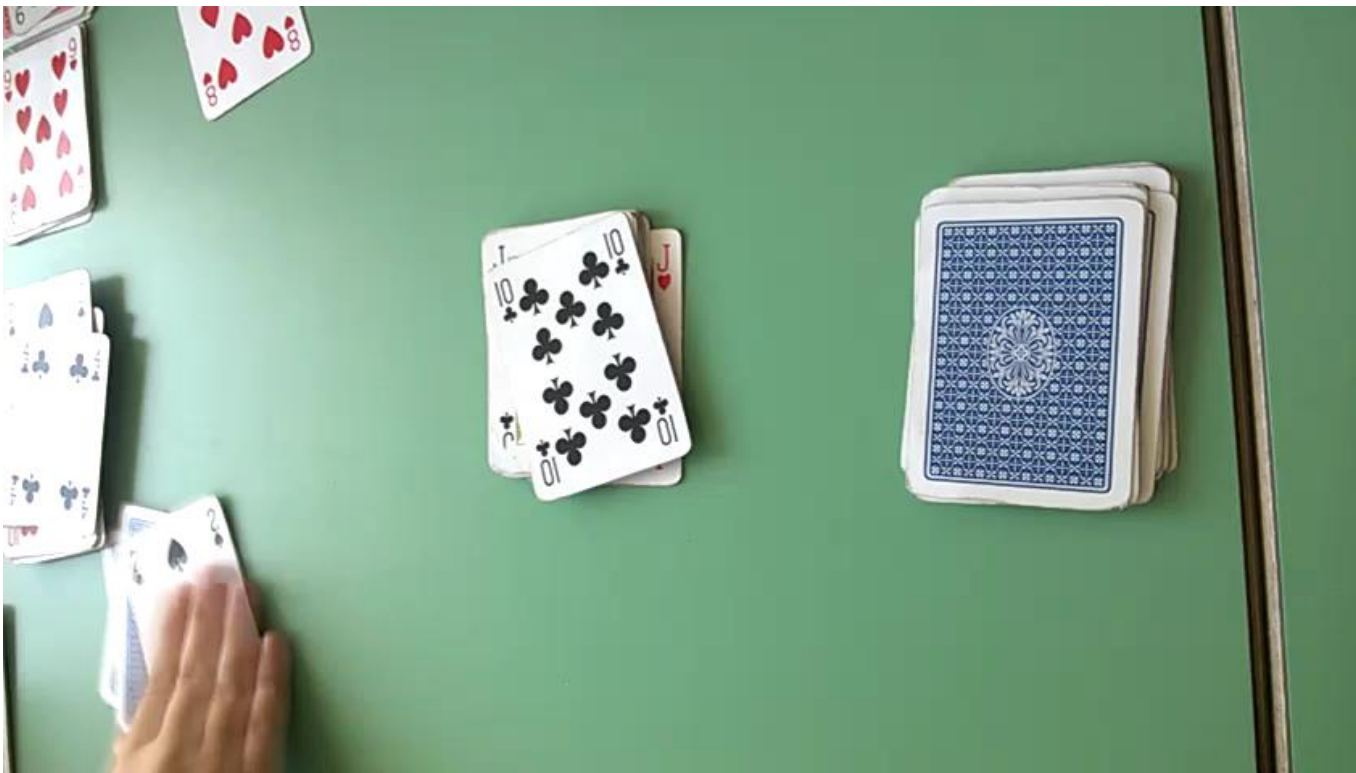
$$(4+1)-5+(10-8)=\textcircled{2}$$

$$(10-8)+5-(4-1)=\textcircled{2}$$

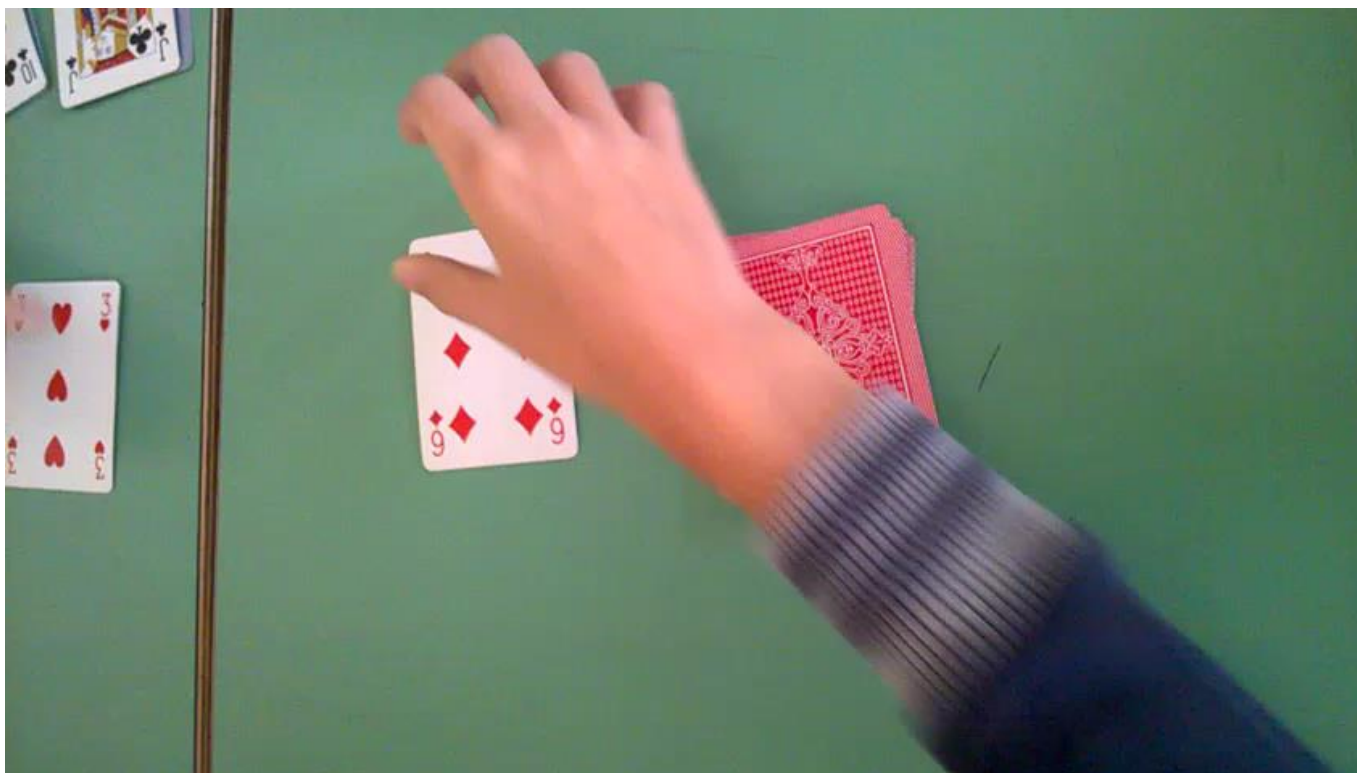
$$(8+5)-(-10+1)=\textcircled{2} \rightarrow \text{senza } \textcircled{4}$$

$$(4-5)-(10-8)=\textcircled{2} \rightarrow \text{senza } \textcircled{4}$$

Sputo $n+1_{n-1}$



Sputo: multipli e divisori



Multipli e divisori: la scoperta

