

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze**
- 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico**
- 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?**
- 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo**
- 5) Un pensiero in gioco... perché?**

- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari**
- 7) Alcune proposte trasversali?**

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

Indicazioni nazionali

Logica delle competenze e didattica laboratoriale



6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

Indicazioni nazionali

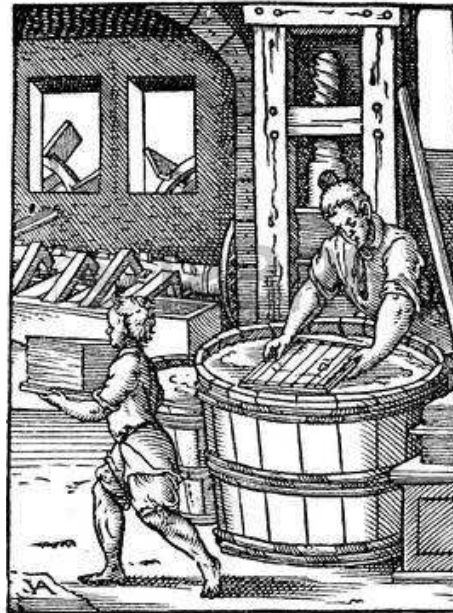
Logica delle competenze e didattica laboratoriale

Laboratorio: ambiente formativo (spaziale, fisico, relazionale) in cui lo studente è 'attivo' e si forma attraverso una pluralità di pratiche e modelli (con contenuti e competenze specifiche)

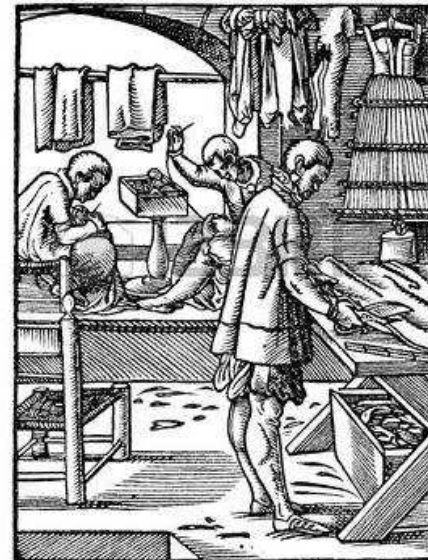
Der Kandelgießer.



Der Papyrer.



Der Schneider.



Der Schuhmacher.



6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

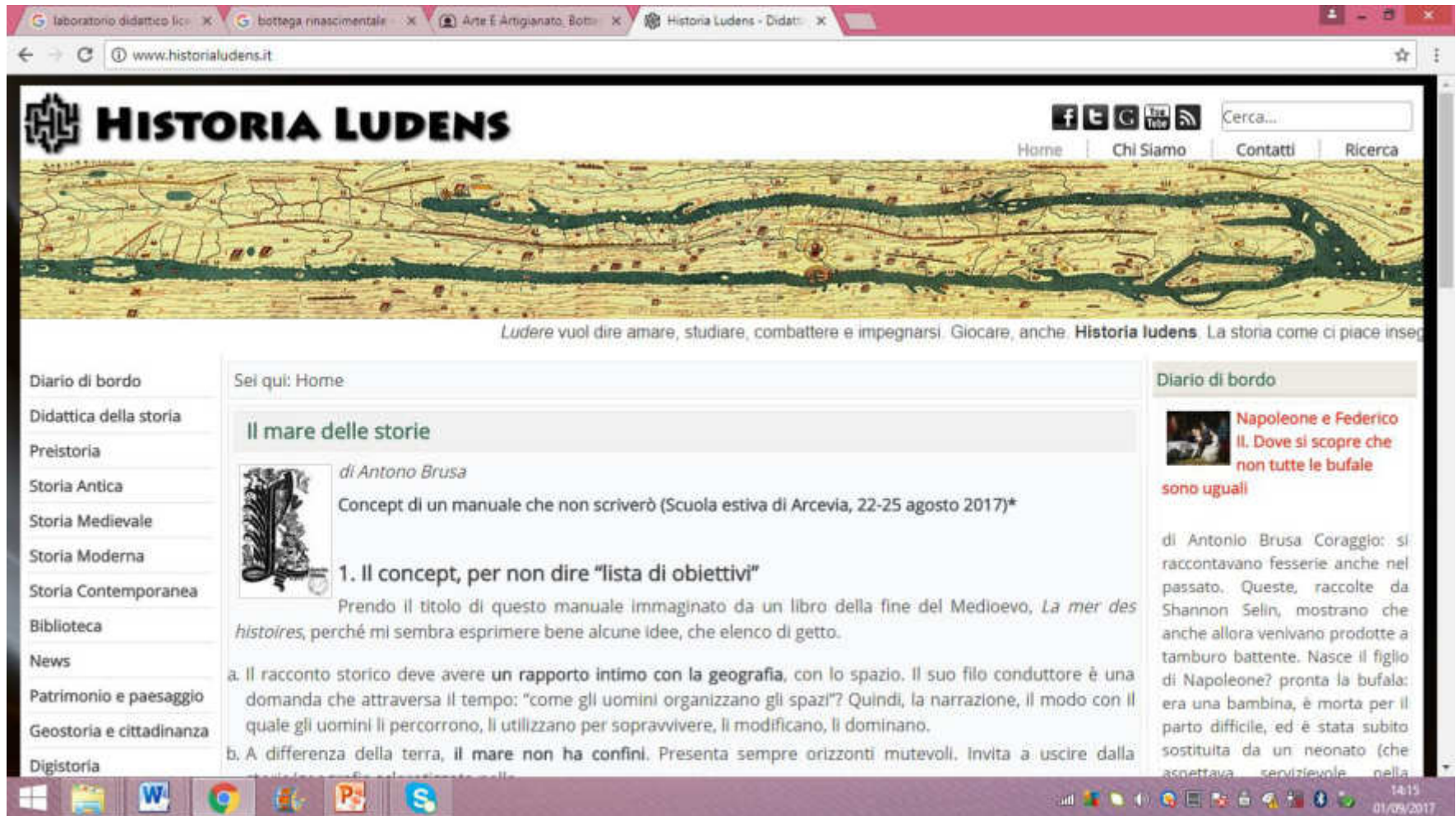
PRIMO ESEMPIO: SFRUTTARE LE 'OLIMPIADI' NAZIONALI

The screenshot shows the website of the Italian Ministry of Education and Research. The main navigation bar includes 'Governo Italiano' and 'Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca'. The page title is 'Olimpiadi e Competizioni'. A sidebar on the left lists 'ARGOMENTI E SERVIZI' with categories like 'Scuola', 'Anno Scolastico in Corso', and 'Anagrafe studenti e rilevazioni sulle scuole'. The main content area features a 'Notizie' section with two news items: '16/04/2017 Scuola, premiati oggi gli studenti vincitori delle Olimpiadi di Fisica' and '16/03/2016 Olimpiadi di Italiano, da domani al via le finali 84 gli studenti in gara. Inaugura il ministro Giannini'. A 'Tutte le notizie >' link is provided. Below the news is a link for 'Concorso nazionale Assovetro'.

- Giochi e olimpiadi di chimica >
- Progetto NewDesign >
- Olimpiadi di problem solving >
- Olimpiadi di italiano >
- Olimpiadi di astronomia >
- Olimpiadi di filosofia >
- Olimpiadi di fisica >
- Olimpiadi di informatica >
- Olimpiadi di matematica >
- Olimpiadi di robotica >
- Olimpiadi di scienze naturali >
- Olimpiadi nazionali delle lingue e civiltà classiche >
- Competizioni e concorsi per studenti >

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI



laboratorio didattico liceo X bottega rinascimentale X Arte E Artigianato, Bot X Historia Ludens - Didatt X

www.historialudens.it

HISTORIA LUDENS

Home Chi Siamo Contatti Ricerca

Ludere vuol dire amare, studiare, combattere e impegnarsi. Giocare, anche. **Historia ludens**. La storia come ci piace insegnare.

Sei qui: Home

Il mare delle storie

di Antonio Brusa

Concept di un manuale che non scriverò (Scuola estiva di Arcevia, 22-25 agosto 2017)*

1. Il concept, per non dire "lista di obiettivi"

Prendo il titolo di questo manuale immaginato da un libro della fine del Medioevo, *La mer des histoires*, perché mi sembra esprimere bene alcune idee, che elenco di getto.

- Il racconto storico deve avere un **rapporto intimo con la geografia**, con lo spazio. Il suo filo conduttore è una domanda che attraversa il tempo: "come gli uomini organizzano gli spazi"? Quindi, la narrazione, il modo con il quale gli uomini li percorrono, li utilizzano per sopravvivere, li modificano, li dominano.
- A differenza della terra, **il mare non ha confini**. Presenta sempre orizzonti mutevoli. Invita a uscire dalla

Diario di bordo

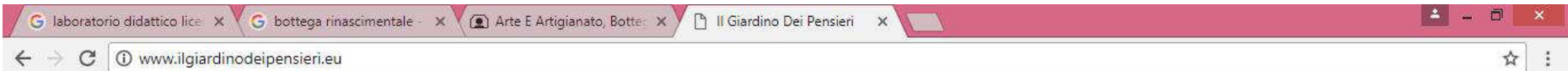
Napoleone e Federico II. Dove si scopre che non tutte le bufale sono uguali

di Antonio Brusa Coraggio: si raccontavano fesserie anche nel passato. Queste, raccolte da Shannon Selin, mostrano che anche allora venivano prodotte a tamburo battente. Nasce il figlio di Napoleone? pronta la bufala: era una bambina, è morta per il parto difficile, ed è stata subito sostituita da un neonato (che aspettava servizievole nella

14:15 01/09/2017

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI



Il giardino dei pensieri



[Indice per Argomenti](#)

[Edizioni del Giardino dei Pensieri](#)

[Libreria Filosofica - Diogene Magazine](#)

["Custos, quid noctis?" - Incontri all'Abbazia di Monteveglio](#)

Il **Giardino dei Pensieri**, in rete dal Dicembre 1997, è un sito specializzato in **didattica della filosofia**. Ha la struttura di un Archivio al servizio dei professori della Scuola Secondaria Superiore, dei giovani laureati e di chiunque sia interessato alle attività di insegnamento della filosofia e della formazione degli insegnanti.

Il sito è diretto da Mario Trombino (e-mail: mario.trombino@ilgiardinodeipensieri.eu).

Nell'Archivio si possono trovare

- **materiali operativi** nelle aree denominate [Materiali per la Didattica e la Pratica Filosofica](#) e [Archivio degli Esercizi di Filosofia](#) (quest'ultima area non è al momento attiva)
- **studi teorici** contenuti nelle aree [Classificazione dei metodi per la didattica e la pratica filosofica](#), [Studi di Didattica Teorica della Filosofia](#), [Studi di Storia della Filosofia](#)
- **testi integrali** dei filosofi contenuti nell'area [Classici della Filosofia](#).

Nell'Ottobre del 2012 è nata la **Edizioni del Giardino dei Pensieri**, per la gestione del sito, la realizzazione di ebooks e l'edizione di libri e riviste. La nuova casa editrice ha assunto la gestione della rivista **Diogene Magazine** e ha dato vita alla **Libreria Filosofica**, nel nasce **Diogene Multimedia srl** e un nuovo progetto: www.viaggeifilosofici.it

venerdì 1 settembre 2017

14:17
01/09/2017

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

Giochi di Geografia per la scuola media e superiore

Abbiamo raccolto i nostri migliori giochi di geografia italiana, europea e mondiale, nei quali l'utente è chiamato ad individuare o indicare nomi di fiumi, mari, laghi, pianure, climi, termini scientifici.

Aiuta i tuoi alunni ad imparare più velocemente i luoghi geografici più importanti oppure sfida i tuoi compagni in una lotta all'ultimo meridiano.

I giochi geografici che seguono sono indicati per la scuola secondaria, sia di primo che di secondo grado.

[Deserti del Pianeta](#)

[Smarty Pins: un gioco basato sulle mappe di Google](#)

[Un gioco visuale di geografia basato su Google Street View](#)

[Gioco sui Fiumi europei](#)

[Gioco sulle Pianure dell'Italia](#)

[Gioco sulle Pianure dell'Europa](#)

[Gioco sulla geografia della Francia](#)

[Gioco sui Monti della Spagna](#)

[Gioco su fiumi e mari della Spagna](#)



A screenshot of the website GIOCHI-GEOGRAFICI.COM. The page features a blue header with the site name and navigation links for 'Italia', 'Europa', 'Mondo', 'Links', 'Login', 'Registrazione', and 'Contattaci'. Below the header, there's a search bar and a 'GO' button. The main content area displays 'GIOCHI-GEOGRAFICI.COM' and a welcome message: 'Benvenuti su giochi-geografici.com!'. A 'Nuovo!' section highlights a game 'CITTÀ dell'AFRICA'. Below that, an 'Elenco dei nostri giochi' section lists various games categorized by region: 'ITALIA' (CITTÀ d'ITALIA, JUNIOR d'ITALIA, REGIONI d'ITALIA, PROVINCE d'ITALIA (NORD), PROVINCE d'ITALIA (SUD)) and 'EUROPA' (CITTÀ d'EUROPA, JUNIOR d'EUROPA). The right sidebar contains a 'News' section with 'Nuovi giochi' and '3 nuovi giochi', a 'Newsletter' sign-up form, and a '+Babel' language selector with options for Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, and Portoghese. The bottom of the image shows a Windows taskbar with various application icons.

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

GEOGRAFIA

Regioni italiane

Europa: stati e capitali

Monti e fiumi europei

Viaggio in Europa

Laghi del mondo

I 14 ottomila

CARTE MUTE:
Bacino del Po, Italia,
Europa, Mondo

RIFLETTORI:
Italia,
Europa, Mondo

ATLANTE ESSENZIALE

Glossario

Memory geografici **NEW**

FLASH

CICLO DELL'ACQUA

MONSONI

FALDE IDRICHE

BREZZE

RISORGIVE

TERREMOTI

CHIUSE FLUVIALI

MAREE

MAREE SIGIZIALI

MAREMOTRICE

HOME

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

Ogni tappa tre domande.

Prima di passare alla tappa successiva dovrai rispondere correttamente alle 3 domande.

- **HAI 4 MINUTI A DISPOSIZIONE**
- **PUOI COMMITTERE AL MASSIMO 12 ERRORI**

A tempo scaduto, o al tredicesimo errore, il viaggio sarà interrotto.

VIAGGIO IN EUROPA
in dieci tappe



**PRENDI
L'AEREO...**



6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

The image shows a game interface with a dark background and green sidebars. On the left, a text box explains the game mechanics: 'Il riflettore illumina una porzione dell'Italia oscurata. Nel corso della prova si sposterà in varie posizioni: ad ogni posizione è associata una domanda, alla quale dovrai rispondere premendo dei pulsantini come questo:'. Below the text is a white rectangular button with a red border. In the center, a map of Italy is shown with a large orange arrow pointing right. Below the map is a globe with another orange arrow pointing down. On the right, the text 'RIFLETTORE Italia' is displayed in red and yellow. Below it, a yellow dot is next to the text 'PER COMINCIARE CLICCA QUI'. At the bottom right, the word 'ERRORI' is written in yellow above a yellow circle containing the number '0'.

RIFLETTORE
Italia

Il riflettore illumina una porzione dell'Italia oscurata.
Nel corso della prova si sposterà in varie posizioni: ad ogni posizione è associata una domanda, alla quale dovrai rispondere premendo dei pulsantini come questo:

**PER COMINCIARE
CLICCA QUI**

ERRORI
0

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

MONDO: CARTA MUTA FISICO-POLITICA

Hai due possibilità:

1^ possibilità
Tu sei il "docente" di geografia e prepari una verifica da sottoporre a una/o tua/o compagna/o (poi dovrai valutare la prova). Scegli la vittima e dille di tornare fra qualche minuto. Inserisci il tuo nome e quello della vittima nei campi di testo qui sotto

DOCENTE

ALUNNA/O

e clicca la freccia

PREPARAZIONE VERIFICA

2^ possibilità
Svolgi la verifica: devi sistemare correttamente sulla carta muta un certo numero di elementi politico-fisici, che il programma va a pescare in modo casuale. Questo significa che ogni prova è diversa dall'altra. Indica quanti elementi vuoi e poi clicca la freccia.

10 **15** **20**

SVOLGIMENTO VERIFICA

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

LIVELLO 2

1. Collega i seguenti pronomi alla traduzione corretta.

- | | |
|-------------------------------------------------|------------------------|
| a. <input type="checkbox"/> <i>cuus</i> | 1. ai quali |
| b. <input type="checkbox"/> <i>quodcumque</i> | 2. le quali (ogg.) |
| c. <input type="checkbox"/> <i>quibus</i> | 3. a chiunque |
| d. <input type="checkbox"/> <i>quocumque</i> | 4. del quale |
| e. <input type="checkbox"/> <i>quisquis</i> | 5. qualunque cosa |
| f. <input type="checkbox"/> <i>quas</i> | 6. al quale |
| g. <input type="checkbox"/> <i>quae</i> | 7. di tutte quelle che |
| h. <input type="checkbox"/> <i>cuicumque</i> | 8. con chiunque |
| i. <input type="checkbox"/> <i>cui</i> | 9. le quali cose |
| l. <input type="checkbox"/> <i>quarumcumque</i> | 10. chiunque |

Ricorda che...
 Anche per il pronome relativo il complemento di compagnia si forma con *cum* enclitico: non *cum quo*, ma ***quocum***, ***quibuscum***... (con il quale, con i quali...).



2. Traduci le seguenti brevi espressioni.

- a. l'albero che vedi
- b. *arbores quas vides*
- c. *oppidum in quo vivimus*
- d. la città che visitiamo
- e. *poetae quorum carmina legimus*
- f. *amica cui donum dedi*
- g. l'accampamento in cui siamo
- h. *res gestae de quibus scripsi*
- i. *ancillae quae laborant*
- l. le fanciulle con le quali giochiamo

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

GIOCHI LATINO SCUOLA SE | Latino | Didattica Orizzonte | sudoku_latino.pdf | Come, quando e perché ins | EPHEMERIS. Nuntii Latir

alcuinus.net/ephemeris/index.php

Varsoviae nata
per rete divulgata
ad omnia scitu digna spectans

Ephemeris

2004 - 2014
IAM DECEM
ANNOS!

Mercurii die 30 mensis Augusti 2017

Prima

Nuntii

Acta

Crater nugarum

Miscellaneous

In orbe

Politica

Scientiae

Valetudo & medicina

Athletica

Oeconomia

Homines

Socialia

Percontatio

Religio

Opiniones

Insolita

Chronicae

Epistula Leonina

Nuntii Finnici

Sanctus

Cultura

Historia

Biographiae

Cinemata

Libri


Cultus Civilis

Poesis

Otium

Boreocorea. Dictator Kim Jong-Un hodie consiliu

SERES INDIQUE CONTROVERSIAM DE CONFINIO ORTAM DIRIMUNT



Colloquia continuantur ut utraque pars milites recipiat
[Sequitur.](#)

NUNTII

DE COMMUNI RE MIGRANTIIUM

Congressus Europaei pactionem fecit
[Sequitur.](#)

OECONOMIA PROTECTIVA ABSIT

Rector Rei Argentariae Europae Marius Draghi


EPISTULA LEONINA CXL
edita est!

POESIS

Dies dolorem fert et tristiam
scripsit Johannes Teresi

ARS VIVENDI

**PLACENTAE
RAMESSIS**
... Qui mortuos quoque potest resuscitare!

**SANCTUS
EVANGELIUM
SECUNDUM MARCUM**

Capitulum 6 conversum in Latinitatem classicam praebetur

**CULTUS
SENTENTIAE
GRAECAE LATINE
TRANSLATAE (I)**

Praeclara proverbria Graeca etiam Romanis tradita sunt

**Latine loqui
disce!!**


SCHOLA LATINA
UNIVERSALIS

Subnotationes fient
ante finem Septembris.

 Wyoming
Catholic College

 **Grex Latine
Loquentium**




LEO LATINUS

Scrive qui per eseguire la ricerca

14:06
30/08/2017

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

Test sulla coniugazione del verbo οἶδα (=io so)

Forma sorteggiata			Situazione	Seleziona i tempi																											
			Nuova domanda	<input type="checkbox"/> Perfetto (=presente) <input type="checkbox"/> Futuro <input type="checkbox"/> Piuccheperfetto (=imperf.)																											
			Controlla la risposta																												
			Valutazione																												
			Per affrontare il test seleziona i tempi su cui desideri esercitarti.																												
			Totale domande 0																												
			Risposte esatte 0																												
			Risposte errate 0																												
			Tempo scaduto 0																												
			Tempo medio --																												
			Voto medio --																												
			?																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tempo</th> <th>Modo</th> <th>Persona</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Perfetto</td> <td>Indicativo</td> <td>1a sing.</td> </tr> <tr> <td>Futuro</td> <td>Congiuntivo</td> <td>2a sing.</td> </tr> <tr> <td>Piuccheperfetto</td> <td>Ottativo</td> <td>3a sing.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Imperativo</td> <td>2a duale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Infinito</td> <td>3a duale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Participio</td> <td>1a plurale</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2a plurale</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3a plurale</td> </tr> </tbody> </table>			Tempo	Modo	Persona	Perfetto	Indicativo	1a sing.	Futuro	Congiuntivo	2a sing.	Piuccheperfetto	Ottativo	3a sing.		Imperativo	2a duale		Infinito	3a duale		Participio	1a plurale			2a plurale			3a plurale		
Tempo	Modo	Persona																													
Perfetto	Indicativo	1a sing.																													
Futuro	Congiuntivo	2a sing.																													
Piuccheperfetto	Ottativo	3a sing.																													
	Imperativo	2a duale																													
	Infinito	3a duale																													
	Participio	1a plurale																													
		2a plurale																													
		3a plurale																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Participio</th> </tr> <tr> <th>Caso</th> <th>Genere</th> <th>Numero</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Participio			Caso	Genere	Numero																							
Participio																															
Caso	Genere	Numero																													
<p>Ad ogni Nuova domanda il programma visualizzerà una forma del verbo οἶδα sorteggiata nell'ambito del tempo o dei tempi da te selezionati</p>																															

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

HOME CHI SIAMO CONTATTI

Ricerca... (sensibile alle maiuscole)

Bocconi

$F(n) := \begin{cases} 1 & n=1 \\ F(n-1) + F(n-2) & n \geq 2 \end{cases}$

MATEpristem

Fibonacci (25) = 75,025	[242,785 steps]
Fibonacci (26) = 121,393	[392,835 steps]
Fibonacci (27) = 197,418	[635,621 steps]
Fibonacci (28) = 317,811	[1,028,457 steps]
Fibonacci (29) = 514,130	[1,664,079 steps]
Fibonacci (30) = 832,040	[2,692,537 steps]
Fibonacci (31) = 1,346,269	[4,356,617 steps]
Fibonacci (32) = 2,178,309	[7,049,155 steps]
Fibonacci (33) = 3,524,578	[11,405,773 steps]
Fibonacci (34) = 5,702,887	[18,454,929 steps]
Fibonacci (35) = 9,227,465	[29,860,703 steps]
Fibonacci (36) = 14,930,352	[48,318,633 steps]
Fibonacci (37) = 24,157,817	[78,176,337 steps]
Fibonacci (38) = 39,088,169	[126,491,974 steps]

Home » Matematica in gioco

Matematica in gioco

Tratto dall'ultimo numero di Alice&Bob (n. 38-39) l'articolo di Federico Peiretti in cui ricorda alcuni illustri rapporti fra giochi e Matematica.

Affermare che la Matematica è un gioco, addirittura, "il p inventato dall'uomo" come dicono molti matematici sicuramente qualche perplessità. Sono poche infatti le amano i numeri, nei confronti dei quali molti si senton. Scrive Bertrand Russell: "Mi costringevano a imparare a n quadrato della somma di due numeri è uguale alla som quadrati aumentata due volte del loro prodotto». Non a vaga idea di che cosa volesse dire e, quando non riusciu le parole del mio istruttore, questi mi tirava in testa il lib

Bocconi GIOCHI matematici

Home Gare Archivio giochi Blog News Forum MATEpristem

News

- Su MaddMaths! parlano di noi
- Foto 2016 e 2017
- WPC 2017
- Dalla scuola di Amatrice
- Tutto è numero 2017

Gare

Pioggia di medaglie per la squadra italiana a Parigi

Written by Redazione Giochi Matematici on 31 Agosto 2017, Pubblicato in Contenuti

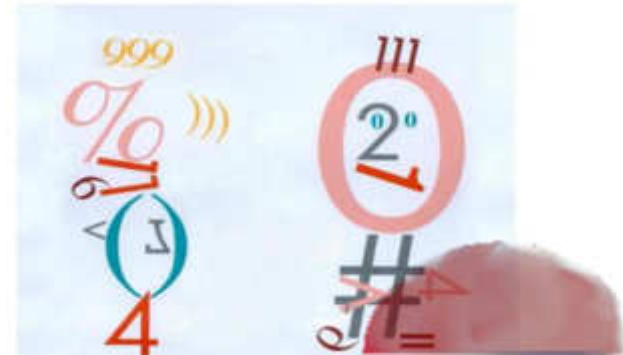
Si conclude a Parigi l'edizione 2017 della Finale internazionale dei Campionati internazionali di Giochi Matematici che ha visto il trionfo della compagine italiana in tutte le categorie in gara, vincendo, dunque, cinque grandi trofei e altri ottimi

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

IL GIARDINO DI ARCHIMEDE

unmuseo
per la [matematica]



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

primo momento, che di laboratorio, diventa una ricerca in cui toccare con mano la legge matematica che ha regolato il funzionamento.

- laboratori:
 - All'inizio del conto:** per sperimentare direttamente alcune tecniche sviluppate da vari popoli in diverse epoche per la rappresentazione dei numeri e l'esecuzione dei calcoli.
 - Percorsi, strategie e geometrie in gioco:** laboratori di avvicinamento alla topologia e alla teoria dei grafi attraverso varie simulazioni di vita quotidiana: ricerca di itinerari, costruzione di reti telefoniche o forniture energetiche, ottimizzazione di percorsi, etc.
 - Alla scoperta delle scritture segrete:** laboratori di introduzione alla matematica della crittografia in cui si presenteranno alcuni sistemi realmente usati nella storia, osservandone le caratteristiche e il ruolo che la matematica gioca nel loro utilizzo.
 - Piega, ripiega e ... spiega:** la matematica nascosta negli origami, arte giapponese di creare figure con la piegatura della carta: realizzazione di solidi vari, un modello di geometria diversa da quella euclidea, tecniche per costruire soluzioni di equazioni, costruzione di coniche, etc.
 - Leonardo Fibonacci e la matematica medioevale:** una proposta per avvicinarsi all'opera attraverso cui il nostro sistema di numerazione dal mondo arabo si diffonde nel mondo latino, eccellente esempio di come culture differenti possano integrarsi per dare origine a un sapere comune.
 - Dagli algoritmi medievali ai primi strumenti di calcolo meccanico:** per sperimentare alcuni sistemi di calcolo dell'era pre-informatica, in una sorta di viaggio storico alle origini dell'automazione. Uno dei laboratori è dedicato al regolo calcolatore, per scoprire o riscoprire le proprietà dei logaritmi.
 - La matematica in una bolla di sapone:** osservazioni, congetture e esperimenti per scoprire proprietà geometriche sulle forme (curvatura) e di massimo e minimo delle diverse configurazioni che si ottengono con le lamine saponate che si ottengono da diversi profili.

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI



I logaritmi e il pH di una soluzione

Un'applicazione del logaritmo al campo della chimica

Posted 3 years ago 0



Il costo marginale

Un'applicazione del differenziale di una funzione... all'economia

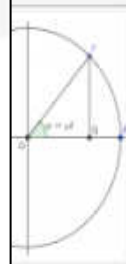
Posted 3 years ago 1



Un'applicazione delle equazioni differenziali alla fisica: la caduta libera in un mezzo resistente

Equazioni differenziali applicate alla fisica: troviamo la velocità di caduta di un corpo in un mezzo resistente in funzione del tempo

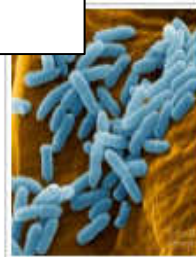
Posted 4 years ago 1



Un'applicazione della goniometria alla fisica: il moto armonico

Ricaviamo la legge oraria del moto armonico utilizzando il primo teorema dei triangoli rettangoli

Posted 4 years ago 2



L'evoluzione temporale di una coltura batterica

Matematica applicata alle scienze biologiche: costruiamo e studiamo un modello di crescita di una coltura batterica

Posted 4 years ago 0

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI FERRARA
- EX LABORE FRUCTUS -

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA E INFORMATICA

[Servizi Online](#) | [Rubrica](#) | [Accedi](#)



Cerca nel sito



[Home](#) | [Dipartimento](#) | [Ricerca](#) | [Didattica](#) | [Orientamento](#) | [Dottorato](#)

Laboratori di matematica presso le scuole superiori

Nell'ambito del "Piano Lauree Scientifiche" il DMI propone agli studenti delle scuole

Proposte di laboratori:

- [La matematica e il mondo reale: introduzione ai modelli matematici](#)
- [Sistemi dinamici discreti](#)
- [Statistica: dinamiche socio-economiche](#)
- [Dalla meccanica classica alla meccanica relativistica](#)
- [Geometria: Piano proiettivo con cartamodello](#)
- [Metodo e geometria da Cartesio a Leibniz](#)
- [Crittografia](#)
- [Un approccio storico alla trigonometria](#)
- [Geometria dinamica: Cabri e GeoGebra, due mondi per la geometria](#)
- [Geometrie non euclidee](#)



...ori informazioni.

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

La Chimica come un giocoma non solo gioco!

Attività laboratoriali realizzate dagli alunni del Biennio Comune agli Istituti Indirizzi e curate dalla **Prof.ssa Filomena Stano** e dal **Prof. Marco Romano**

Attività laboratoriali realizzate dagli alunni del Triennio di Chimica e Materiali

<p>■ La materia è fatta a scate: c'è chi scende e c'è chi sale</p>  <p>Esperimenti interattivi sulla densità dei corpi: divertitevi con noi a trovare la sequenza giusta per la densità in una successione di materiali comuni proposti!</p>	<p>■ La chimica forense e le scene del crimine; le indagini per individuare il colpevole. A cura della Prof.ssa Clicca sull'immagine</p>  
<p>■ La sigaretta fantasma del fantasma fumatore</p>	<p>• Rilevamento di impronte digitali...</p>

Esperimenti di Laboratorio di Biologia



Analisi dei carboidrati della banana



Determinazione delle proteine con il biuretto



Determinazione delle proteine nell'albume dell'uovo



Determinazione quantitativa del lievito *S. cerevisiae*



Estrazione di oli vegetali con Soxhlet

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

The image shows a screenshot of the PhET website. At the top left, there is a logo for 'Scienze a Scuola' with a green atom icon. To its right are navigation links: 'Lezioni', 'Laboratorio', 'Domande', and 'Quiz'. Further right are 'Sign in' and a 'Sign Up' button. Below the navigation is a large green banner with the text 'LA SCIENZA PER STUDENTI E PROFESSORI'. On the left side of the banner, there are input fields for 'Username' and 'Password', and an 'ACCEDI' button. On the right side of the banner, there is a search bar with the placeholder text 'Cosa vuoi scoprire?' and a magnifying glass icon. Below the banner, a browser window is visible with the URL 'phet.colorado.edu/it'. The main content area has a dark blue header with the 'PhET INTERACTIVE SIMULATIONS' logo and the University of Colorado Boulder logo. Below the header, the text reads 'SIMULAZIONI INTERATTIVE DI SCIENZE E MATEMATICA' and 'Oltre 360 milioni di simulazioni scaricate'. There are two main buttons: a blue play button labeled 'Gioca con le simulazioni' and a white button with a person icon labeled 'Registrazione insegnanti qui'. On the right side, there is a preview of a simulation titled 'Under Pressure' from the 'Scienze della Terra' category, showing a cross-section of the Earth's interior with various layers and a yellow magma chamber.

6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI



Simulazioni

- Nuove simulazioni
- HTML5
- Fisica
- **Biologia**
- Chimica
- Scienze della Terra
- Matematica
- Per livello scolastico
- Per dispositivo
- Tutte le simulazioni
- Simulazione tradotte

- Risorse per l'insegnamento
- Ricerche
- Accessibility
- Sostienici



Alimentazione ed esercizio



Canali di membrana



curve-fitting



densità



Espressione genica: fondamenti



Il gioco della Datazione radiometrica



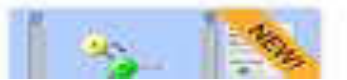
Macchina del Gene: L'Operone del Lattosio



Motori molecolari



Neurone



6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari

SECONDA POSSIBILITA': PARTIRE DAI LABORATORI DISCIPLINARI

Scienze in gioco

scienze laboratoriali per la scuola dell'infanzia, primaria e di secondo grado

Home page INFANZIA PRIMA SECONDA TERZA QUARTA QUINTA SECONDARIA 1° SECONDARIA 2° VIDEO PINTEREST

PODCAST

venerdì 7 novembre 2014

Le parole chiave della scienza

LE PAROLE DELLA S

IAPhT Giocattoli Toys

La Fisica Giocando...

I@PhT | Cerca su IA@PhT | Contact

[La Fisica giocando](#)

[Pos 2000](#)

[Il fiore e l'occhietto](#)

[Per gioco - new](#)

[Kayak](#)

[Respirazione](#)

[Forum INDIRE 2002](#)

[Energia: come discuterne dalle elementari alle superiori](#)

[Insegnare scienze in laboratorio](#)

[Schede giochi:](#)

[Verbania 2003](#)

[Verbania 2004](#)

► **Semplici giochi...**

La Fisica Giocando: raccolta di giochi e giocattoli presentati al congresso GIREP, Barcellona (Spagna), Agosto 2000 (versione italiana e inglese).

POS 2000: raccolta di giochi e giocattoli presentati al convegno "Physics on Stage", CERN, 6-11 Novembre 2000 (solo versione inglese).

Il Fiore e l'Occhietto: proposta di formazione scientifica dedicata alla scuola di base, basata su giocattoli e cose di vita quotidiana (i "fiori") e sul loro legame con concetti fondamentali di fisica, chimica o, in generale, scienze sperimentali, presentati sinteticamente attraverso "occhietti".
Le proposte sono parte del progetto nazionale SeCif (Spiegare e Capire in Fisica), coordinato dal prof. Paolo Guidoni dell'Università di Napoli.

Per gioco: contributi, suggerimenti, proposte, dibattiti dal weblog "pergioco splinder.it" iniziato a gennaio 2003.

Kayak: come progettare e costruire un kayak seguendo le indicazioni della scuola elementare di Azeaglio.

La respirazione: un progetto dedicato alla fisica della respirazione sviluppato nella Scuola Media "Enrico Fermi" di Burolo

Forum INDIRE 2002: i migliori interventi del forum "La Fisica nascosta nei giocattoli, negli oggetti e nei fenomeni di vita quotidiana" tenutosi nella primavera 2002 nel sito web dell'INDIRE

Energia: come discuterne dalle elementari alle superiori
Seminario tenuto nell'ambito del progetto SeT-Piemonte - 31/1/03 - Aula Magna di Clunia

Insegnare scienze in laboratorio
Seminario tenuto nell'ambito del progetto SeT - Istituto Comprensivo di Serravalle Scrivia - 25/2/03

Schede giochi - Verbania 2003
Serie di 40 schede su *giochi e giocattoli* sviluppate per il convegno "INCONTRI CON LE SCIENZE: testi e contesti per la didattica" - Verbania, 16-17-18

QUANDO UTILIZZARE UNA GARA-LABORATORIO DI QUESTO TIPO?

Alla fine di una unità di apprendimento

Sintesi/verifica

Ripasso

Rinforzo/consolidamento
(temi più ostici)

Accoglienza / fine scuola

Pause tra quadrimestri

Inclusione



Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze**
 - 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico**
 - 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?**
 - 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo**
 - 5) Un pensiero in gioco... perché?**
-
- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari**
 - 7) Alcune proposte trasversali?**

7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

GIOCHI CON I TESTI

Analisi del testo

Spiegazione

Ricerca di parole-chiave

Paragrafazione e titolazione

Domande al testo

Analisi di un testo mediante uno schema predefinito

Ricerca e analisi di figure retoriche, metafore, ecc.

Analisi dello stile narrativo

Divisione in sequenze narrative o argomentative

Analisi dei personaggi (spazi, tempi)

Identificazione del genere letterario

Descrizione del contesto

Esercizi di sintesi

Riassunto breve

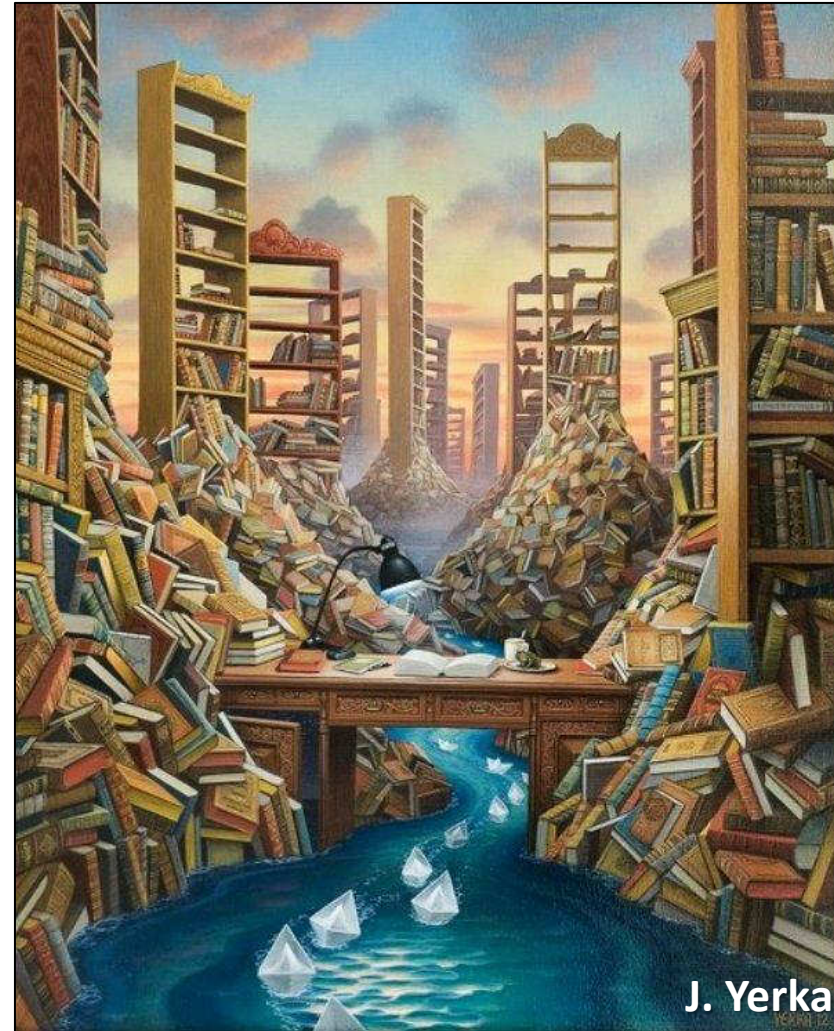
Parafrasi

Esercizi di confronto tra testi

Questionari e test

Annotare un testo attraverso citazioni da brani dello stesso autore, o altri; o di interpreti

Traduzioni (lingue classiche e moderne)



7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

GIOCHI CON I TESTI

Analisi del testo

Spiegazione

Ricerca di parole-chiave

Paragrafazione e titolazione

Domande al testo

Analisi di un testo mediante uno schema predefinito

Ricerca e analisi di figure retoriche, metafore, ecc.

Analisi dello stile narrativo

Divisione in sequenze narrative o argomentative

Analisi dei personaggi (spazi, tempi)

Identificazione del genere letterario

Descrizione del contesto

Esercizi di sintesi

Riassunto breve

Parafrasi

Esercizi di confronto tra testi

Questionari e test

Annotare un testo attraverso citazioni da brani dello stesso autore, o altri; o di interpreti

Traduzioni (lingue classiche e moderne)

PUNTEGGI PER

- Lavoro di squadra
- Correttezza
- Quantità di elementi trovati
- Creatività, ecc

7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

GIOCHI CON I TESTI

Analisi del testo

Spiegazione

Ricerca di parole-chiave

Paragrafazione e titolazione

Domande al testo

Analisi di un testo mediante uno schema predefinito

Ricerca e analisi di figure retoriche, metafore, ecc.

Analisi dello stile narrativo

Divisione in sequenze narrative o argomentative

Analisi dei personaggi (spazi, tempi)

Identificazione del genere letterario

Descrizione del contesto

Esercizi di sintesi

Riassunto breve

Parafrasi

Esercizi di confronto tra testi

Questionari e test

Annotare un testo attraverso citazioni da brani dello stesso autore, o altri; o di interpreti

Traduzioni (lingue classiche e moderne)

LE SQUADRE INVENTINO UN GIOCO

PUNTEGGI PER

- **Creatività**
- **Correttezza**
- **Quantità e qualità di elementi di verifica presenti, ecc.**

- **Lavoro di squadra**
- **Correttezza**
- **Quantità di elementi trovati**
- **Creatività, ecc**

7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

GIOCHI CON I TESTI

Analisi del testo

Spiegazione

Ricerca di parole-chiave

Paragrafazione e titolazione

Domande al testo



tore, o altri; o di interpreti

7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

GIOCHI CON I TESTI

Esercizi di armonizzazione

Analisi di elementi armonici

Cadenze

Figurazioni melodiche

Modulazioni

Analisi e decodificazione di
uno spartito

(riconoscimento di autore,
stile, epoca...)

Creare sequenze ritmiche
e frasi musicali ,

Ecc.

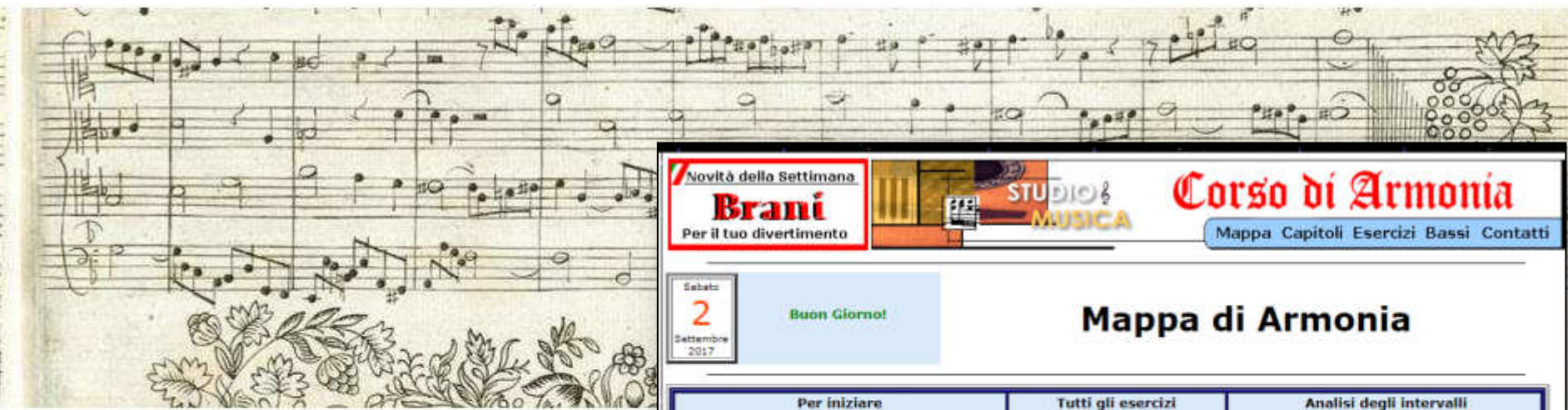


7) Alcune proposte trasversali

AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA e STORICO-UMANISTICA

appunti-contrappunti

di Rocco De Cia



Ascolto Concerti Conservatorio Liceo mu



Esercizi di armonia – B

23 gennaio 2017 di roccodecia

Esercizi tratti dai Corali a quattro voci di J.S. B. armonizzazioni).

Esercizi di armonia (1.1) [30.1.2017] Corali 1

passaggio sono segnalate con P, le note di volta con V,

Novità della Settimana
Brani
Per il tuo divertimento

Corso di Armonia

Mapa Capitoli Esercizi Bassi Contatti

Sabato **2** Settembre 2017

Buon Giorno!

Mappa di Armonia

Per iniziare	Tutti gli esercizi	Analisi degli intervalli
<p>La 1ª pagina Elementi di Acustica - Le vostre pagine 1 2 3 Armonia Consonante Armonia Dissonante 1ª pagina Armonia Dissonante 2ª pagina</p>	<p>• Tutti gli esercizi aggiornati Tutti i Capitoli di Armonia</p>	<p>Analisi degli intervalli</p>
Capitoli & esercizi	Bassi da realizzare	• Pagine da stampare •
<p>Requisiti e premessa Introduzione - Suoni armonici una sola pagina Capitolo I - Gli intervalli (vai al 1º esercizio di 10) Capitolo II - Le scale (vai al 1º esercizio di 3) Capitolo III - Gli accordi (vai al 1º esercizio di 10) Capitolo IV - La scrittura delle parti Capitolo V - Moto delle parti (voce) Capitolo VI - La numerazione Capitolo VII - La specie e la funzione armonica Capitolo VIII - Legame armonico Capitolo IX - Errori armonici Capitolo X - Le cadenze Capitolo XI - Formule di cadenza</p>	<p>Con triadi allo stato fondamentale esercizio n.1 n.2 n.3 n.4 n.5</p> <p>Con triadi allo stato di 1º rivolto esercizio n.1 n.2 n.3 n.4 n.5</p> <p>Con triadi allo stato di 1º e 2º rivolto esercizio n.1 n.2 n.3 n.4 n.5 n.6 n.7 n.8 n.9 n.10</p>	<p style="text-align: center; color: red;">Capitolo 1º</p> <p>pag. 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10</p> <p style="text-align: center; color: red;">Capitolo 2º</p> <p>Scale: maggiore minore armonica melodica</p> <p style="text-align: center; color: red;">Capitolo 3º</p> <p>pagina per Triadi Quadriadi Quintiadi</p> <p style="text-align: center; color: red;">Capitolo 4º</p> <p>pag. 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10</p> <p style="text-align: center; color: red;">Capitolo 5º</p> <p>pag. 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10</p>

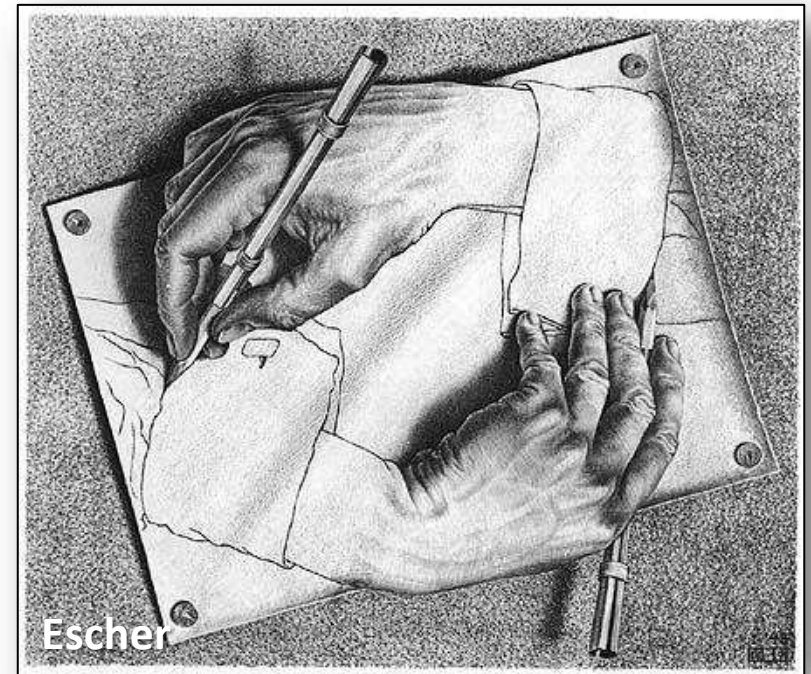
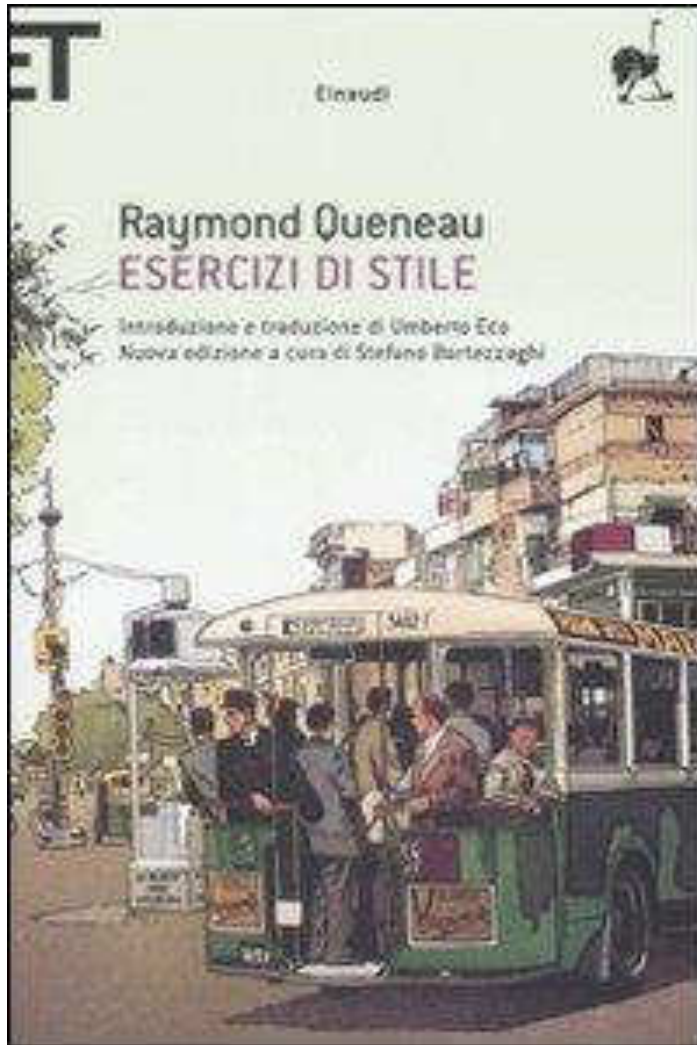
[torna su](#) ⬆

Funzioni armoniche

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

Esercizi di traslazione di stile e scrittura creativa



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

Variazione di stile (o di contenuto) interna ad un autore

Se Aristotele avesse scritto un mito ...

Se Seneca avesse scritto una poesia ...

Riscrivere un testo con stile

- ironico
- giallo

Come un fumetto

Ecc.

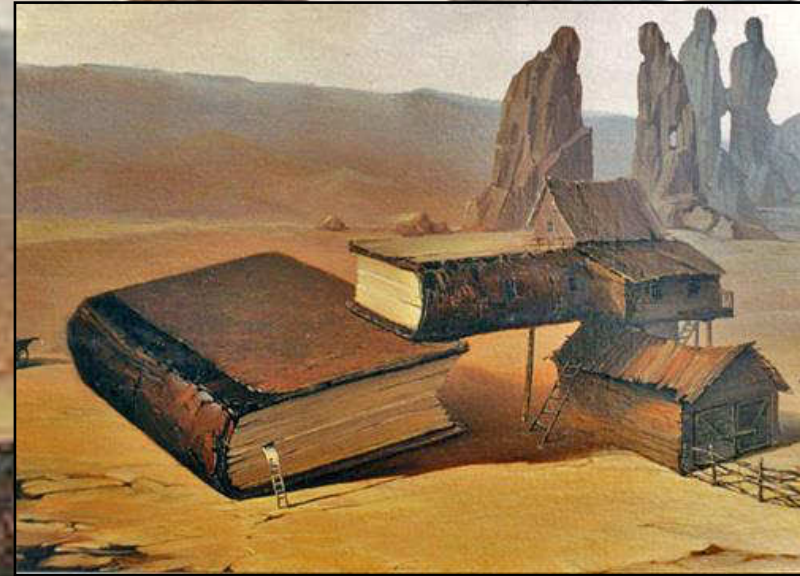


7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

CON UN FINALE ALTERNATIVO

- Ma quando lo Spirito arrivò al sapere assoluto scoprì che...
- Giulietta si svegliò e vedendo Romeo morto...
- «Penso ai marinai dimenticati in un'isola, / ai prigionieri, ai vinti! ... a tanti altri ancora! » (continua tu *Il cigno*)
- Scrivi tu il finale de *Il processo* di Kafka
- Immagina una conclusione diversa per il IV libro dell'*Eneide* (o dell'*Edipo Re* di Sofocle)
- In quella notte d'amore con Maria, Andrea Sperelli non pronunciò il nome di Elena...
- Storia controfattuale



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

L'EPISTOLA

- Con qualsiasi Autore o personaggio
- Con il suo stile: Epicuro, Seneca, Paolo di Tarso
Werther, Jacopo Ortis, Maria di *Storia di una capinera*
- Scambio di lettere
Kant, Fichte, Schelling, Hegel
Erodoto, Tucidide, Senofonte, Polibio
Wilde, Orwell, Joyce, Woolf
Rimbaud, Verlaine, Mallarmé, Apollinaire
Garibaldi, Mazzini, Cavour, Vittorio Em. II
Beethoven, Debussy, Chopin, Satie
Brunelleschi, Michelangelo, Bramante
Alberti

**CON STILE ATTUALIZZANTE:
mail, facebook, telefonata, sms**



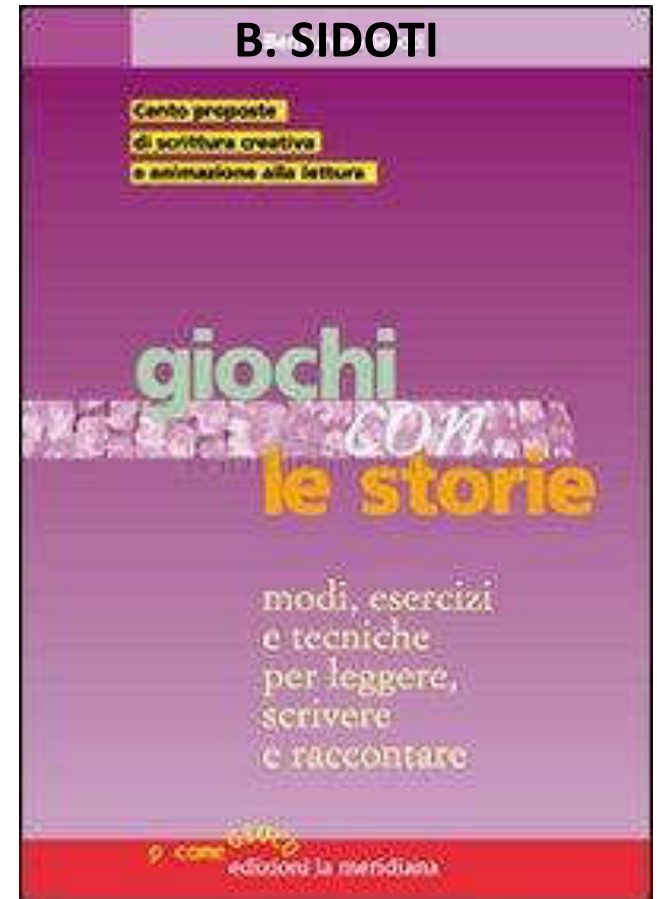
7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

L'EPISTOLA

- Con qualsiasi Autore o personaggio
- Con il suo stile: Epicuro, Seneca, Paolo di Tarso
Werther, Jacopo Ortis, Maria di *Storia di una capinera*
- Scambio di lettere
Kant, Fichte, Schelling, Hegel
Erodoto, Tucidide, Senofonte, Polibio
Wilde, Orwell, Joyce, Woolf
Rimbaud, Verlaine, Mallarmé, Apollinaire
Garibaldi, Mazzini, Cavour, Vittorio Em. II
Beethoven, Debussy, Chopin, Satie
Brunelleschi, Michelangelo, Bramante
Alberti

**CON STILE ATTUALIZZANTE:
mail, facebook, telefonata, sms**



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

DAL PUNTO DI VISTA DELL'AUTORE O DEL PERSONAGGIO

«Variazione del soggetto osservante»

- Lasciare liberi o dare coordinate precise (legate a dati storici o di fantasia); determinare il tema, lo stile, ecc.
- QUALSIASI AUTORE in prima persona racconta un episodio della propria vita

- DAL PUNTO DI VISTA DI UN PERSONAGGIO

Le 'Meditazioni' raccontate dal **genio maligno**

(Il paradiso perduto o Faust visto da **Satana** o da **Dio**)

Silenzio, parla **Dio!** (Dio dimostra **se stesso**)

I promessi sposi dal punto di vista di **Lucia**

Le poesie di Catullo dal punto di **vista di Lesbia**

Le Baccanti dal punto di vista di **Dioniso**

Dal punto di vista del personaggio **del quadro**

o di un'opera lirica



Magritte

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

Un'idea platonica (o una Monade)

Un fatto o un luogo storico

Un'opera d'arte

Un oggetto letterario

La luna di Leopardi o Ariosto

Naso di...

Acroteluzio

Kovaliov

Vitangelo Moscarda

Cyrano

Cavallo di Troia

Purgatorio di Dante

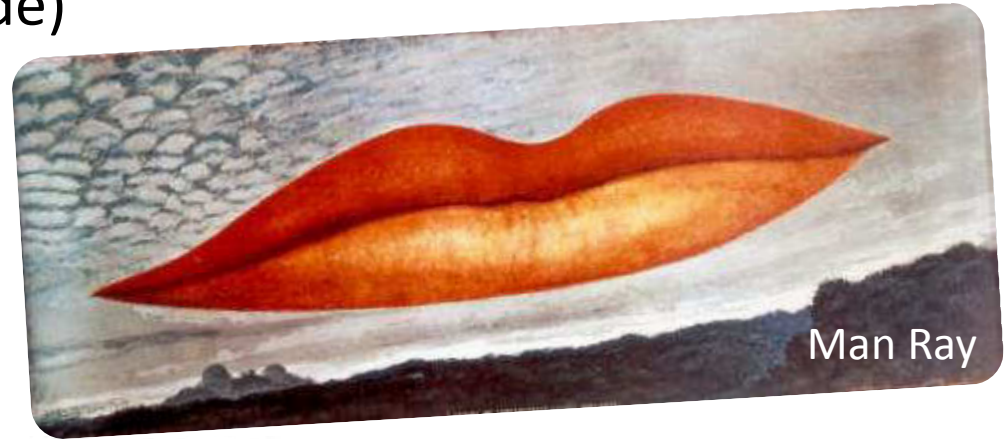
Pane rubato da Jean Valjean

Il ventaglio di Goldoni

Il fazzoletto di Otello

La Primavera di Vivaldi

DAL PUNTO DI VISTA DEL
CONCETTO O OGGETTO



- Spazio, tempo
- Come sono fatto
- Pregi e difetti
- Problemi e risorse
- (come mi sento)
- (mi piace stare qui)
- (i miei sogni)
- Se potessi, cosa cambierei
- Che cosa penso di...

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

Geografia: paese, area, confine...

Fisica: oggetto, concetto, legge
scienziato

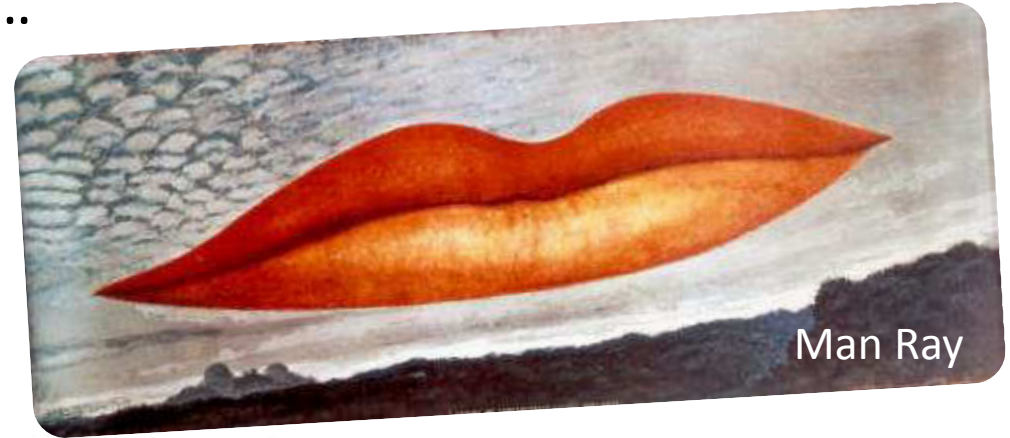
Scienze della terra

Biologia: cellula, dna, ecc.

Chimica: atomo, composto

Matematica???

DAL PUNTO DI VISTA DEL
CONCETTO O OGGETTO



- Spazio, tempo
- Come sono fatto
- Pregi e difetti
- Problemi e risorse
- (come mi sento)
- (mi piace stare qui)
- (i miei sogni)
- Se potessi, cosa cambierei
- Che cosa penso di...

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SCRITTURA (E NARRAZIONE)

- Socrate per Socrate uguale?
- Mattia Pascal per Mattia Pascal uguale?
- Gregor Samsa per Gregor Samsa?

- Anfitrione meno Sosia uguale?
- Zaratustra meno l'ultimo uomo?
- L'aquila meno il serpente?
- Mussolini meno Hitler?

- (simulazioni)

OPERAZIONI CON LE STORIE

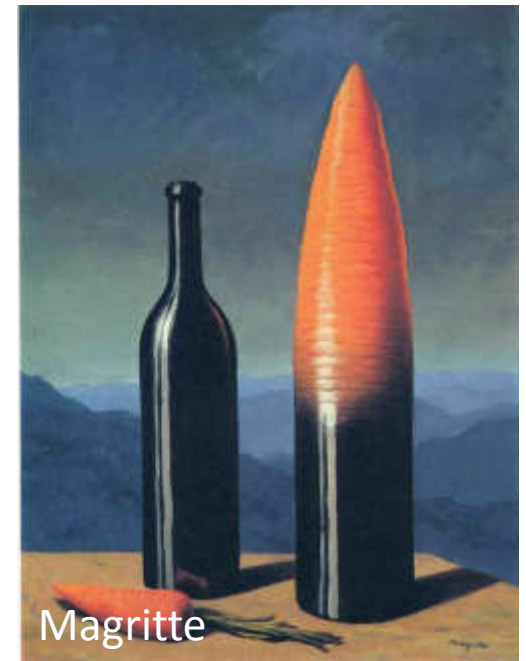
MOLTIPLICAZIONI,
SOTTRAZIONI....



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

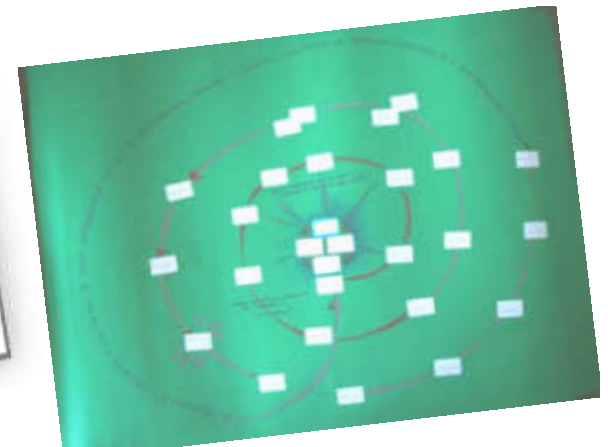
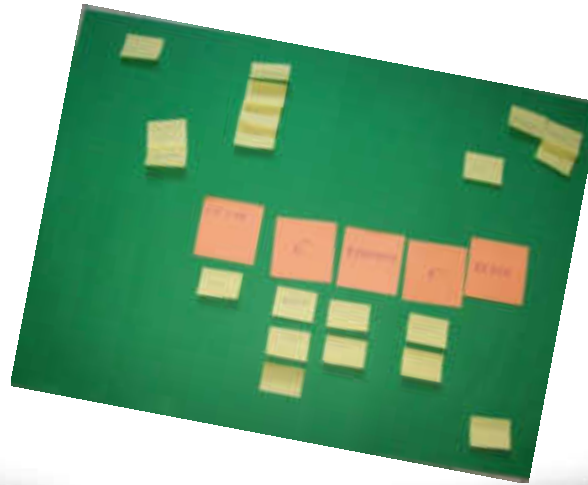
- Cfr. prove INVALSI
- Elementi di logica nelle diverse discipline



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

- Cfr. prove INVALSI
- Elementi di logica nelle diverse discipline
- Mappe concettuali

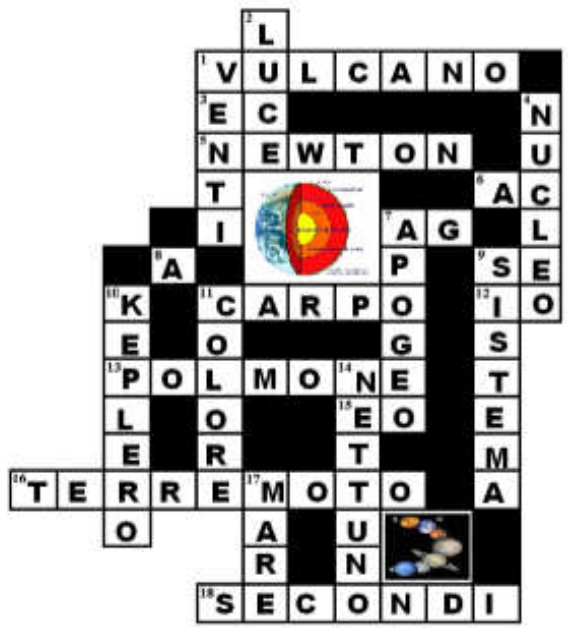


7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

- Cfr. prove INVALSI
- Elementi di logica nelle diverse discipline
- Mappe concettuali
- Enigmistica

Il Cruciverba



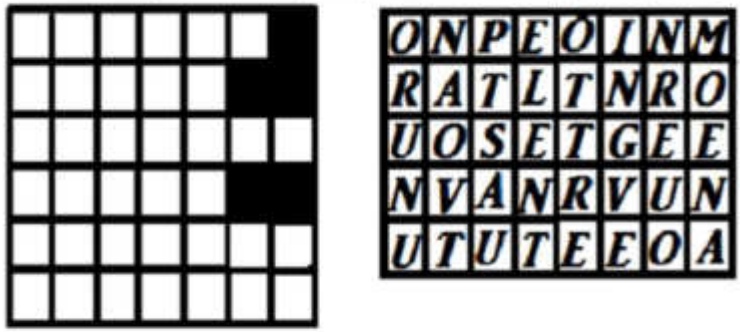
"I Giochi di Newton": come attrarre alla scienza – pag. 17

Il Rebus



"I Giochi di Newton": come attrarre alla scienza – pag. 18

-Trovare nella seconda tabella i nomi di sei pianeti del sistema solare, e riordinarli, in base alla loro vicinanza al sole (dal più vicino al più lontano) nella prima griglia.



L'ultimo pianeta è stato DECLASSATO
(Tener conto che sono state inserite lettere in più nella seconda tabella).

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

- Ephemeris**
- CRUCIGRAMMATA EPHEMERIDIS**
- Classicum 10**
- Aenigmata anteriora:
- [Classicum 1 - Solutio -](#)
 - [Classicum 2 - Solutio -](#)
 - [Classicum 3 - Solutio -](#)
 - [Classicum 4 - Solutio -](#)
 - [Classicum 5 - Solutio -](#)
 - [Classicum 6 - Solutio -](#)
 - [Classicum 7](#)

Classicum 10 Crucigramma

Preme in numerum in initio cujusdam verbis. In parte superiore, definitio apparebit. Verbum scribe et accepta. Potes premere in "probare" ut videas utrum bene responderis necne. "Auxilium" preme ut primam litteram verbis obtineas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12					13		14			
15								16		
17				18			19			
		20	21			22			23	
24	25				26				27	
	28	29							30	
31					32				33	
34				35				36		
37			38			39	40			
41							42			
		43				44				

Proba

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

*Il latino,
un gioco da ragazzi!*

il sudoku di latino per la scuola secondaria superiore

1	7	9		6	5	8		
	3		6	7	Patrizia Marti			
		4	1		9	7		
		9	3					
	9			3	8	6		
		2	7					
	5			1		9		

8	5	1
lex	pulcher	qui
6	3	9
duc	clementi	terror
4	7	2
similis	de caelo	velocior

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA



Un divertente crucinnumero di geometria analitica per studenti delle superiori. A cura di Francesco Daddi <http://www.webalice.it/francesco.daddi/>

per mettere alla prova la tua
al mondo scrivendo nello
no essere risolti e verificati
no essere utilizzati

CRUCINUMERO (21 giugno 2013) - Francesco Daddi

1	2		3	4	5
	6	7		8	
9		10	11		
12					

ORIZZONTALI

1. L'ascissa del centro della circonferenza $x^2 + y^2 - 68x + 7y - 63 = 0$.
3. Il quadrato del raggio della circonferenza di centro $C(3,-7)$ e passante per il punto $P(-2, 5)$.
6. Il doppio dell'intercetta all'origine della retta tangente, non parallela all'asse y , uscente dal punto $P(2,8)$ alla circonferenza $x^2 + y^2 + 2x - 4y - 4 = 0$.
8. L'ordinata del centro di una delle circonferenze tangenti alle bisettrici degli assi cartesiani e passanti per $P(-2,6)$.
10. Si ottiene sommando al 4 verticale il quadrato del raggio delle circonferenze passanti per $A(-9,8)$ e $B(-7,6)$ e tangenti alla circonferenza $x^2 + y^2 - 11x + 13y = 0$.
12. Il numeratore dell'ordinata del punto di tangenza nel 6 orizzontale.

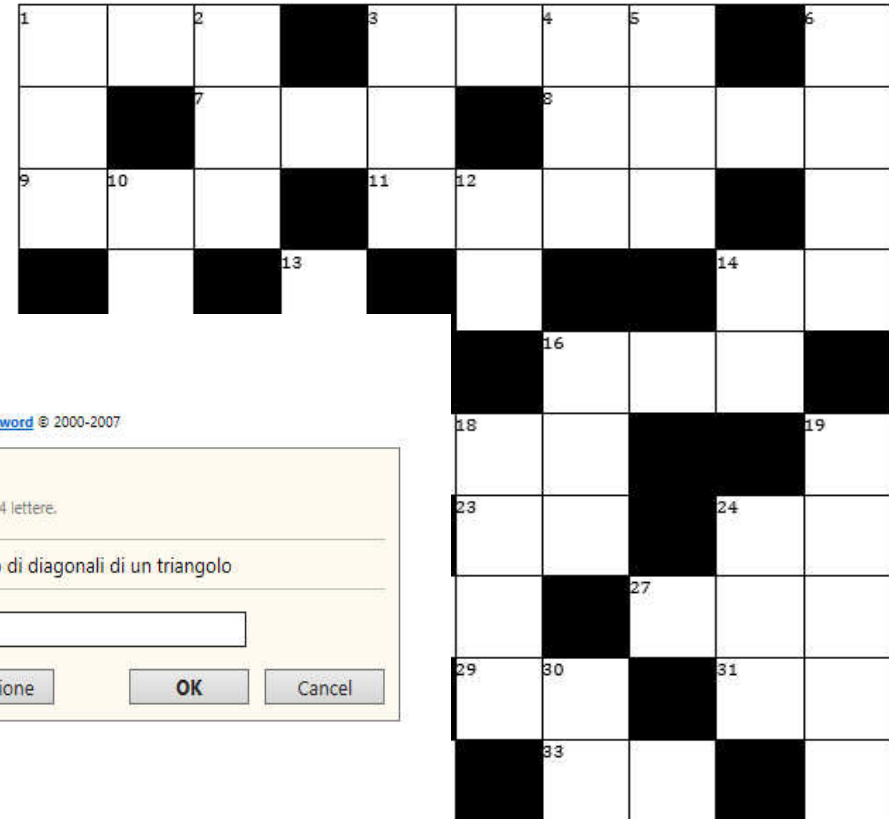
VERTICALI

2. Il quadrato del raggio della circonferenza tangente alla retta $4x - 5y - 2 = 0$ nel punto $T(-2,-2)$ ed avente il centro sulla retta $7x + 2y + 36 = 0$.
4. Il reciproco dell'ordinata del centro del cerchio osculatore alla parabola $2y - 627x^2 = 0$ nel suo vertice.
5. Si ottiene moltiplicando per 9 l'area del triangolo PAB, dove $P(7,0)$, A e B sono i punti di tangenza delle rette tangenti condotte da P alla circonferenza di equazione $x^2 + y^2 - 2x - 4y - 15 = 0$.
7. Il triplo dell'ascissa del centro della circonferenza avente raggio $\sqrt{171}$ tangente all'iperbole $xy = 1$ con centro appartenente al quarto quadrante ed alla retta

7) Alcune proposte trasversali

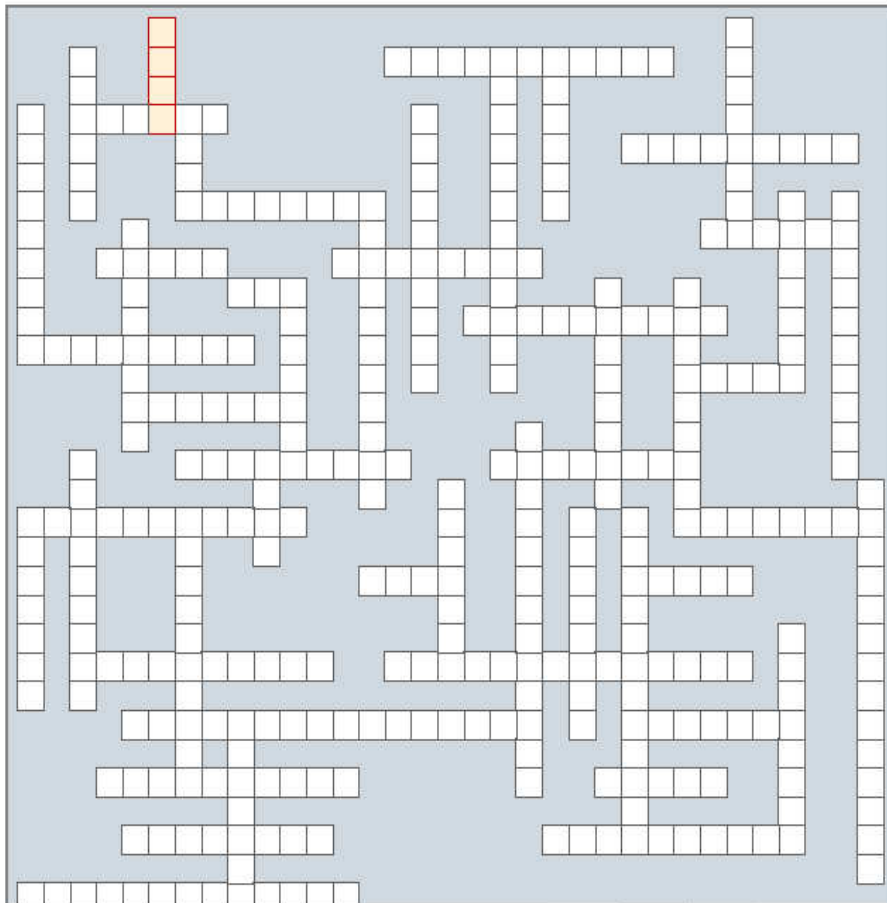
GIOCHI DI LOGICA

Cruciverba con il calcolo di aree e perimetri



Cruciverba - Divertiamoci con la geometria piana

Elaborato da Giuseppe Magliano con l'ottimo freeware Eclipsecrossword



EclipseCrossword © 2000-2007

••••
 Verticale, 4 lettere.

Numero di diagonali di un triangolo

Soluzione OK Cancel

7) Alcune proposte trasversali

La scala enigmistica di Agostino

										U	N	O	
										D	I	O	
									M	A	L	E	
									F	E	D	E	
								F	R	U	O	R	
								C	R	E	D	E	
							G	R	A	Z	I	A	
							R	O	M	A	N	I	
						P	E	L	A	G	I	O	
						M	E	M	O	R	I	A	
					A	M	B	R	O	G	I	O	
					O	R	T	E	N	S	I	O	
				D	I	S	T	E	N	S	I	O	
				I	N	T	E	R	I	O	R	E	
			C	I	T	T	A	D	I	D	I	O	
			T	R	I	N	I	T	A	R	I	A	
			C	O	N	V	E	R	S	I	O	N	E
			C	O	N	F	E	S	S	I	O	N	I
		H	A	P	A	C	E	R	I	P	O	S	A
		P	R	E	D	E	S	T	I	N	A	T	I
N	E	O	P	L	A	T	O	N	I	S	M	O	
I	L	L	U	M	I	N	A	Z	I	O	N	E	

7) Alcune proposte trasversali

Cancella la definizione di Aristotele

S	I	S	Y	H	P	F	I	N	E	M
A	I	R	A	M	R	O	F	O	O	O
E	R	T	Z	A	I	R	E	T	A	M
I	A	M	N	S	N	O	O	A	E	S
R	C	A	E	U	C	I	M	R	R	I
O	I	B	T	A	I	D	I	T	E	G
G	T	I	O	C	P	E	N	S	S	O
E	E	T	P	R	I	M	O	O	S	L
T	O	O	A	T	O	O	R	S	E	L
A	E	T	N	E	D	I	C	C	A	I
C	R	E	A	Z	N	A	T	S	O	S

Cercare e cancellare nel quadrato i termini corrispondenti alle 22 definizioni sottostanti, tenendo presente che questi termini possono essere stati scritti nel riquadro in orizzontale, verticale e diagonale, da sinistra verso destra, da destra verso sinistra, dall'alto al basso e viceversa.

Se i termini saranno stati riconosciuti e cancellati in maniera corretta, rimarranno nel riquadro 6 lettere che comporranno nell'ordine una parola-chiave della metafisica aristotelica. Il gruppo è chiamato a dare una definizione di questa parola-chiave

Met, I, 983a: Il "perché delle cose" inteso come "scopo (in-vista-di-cui)"

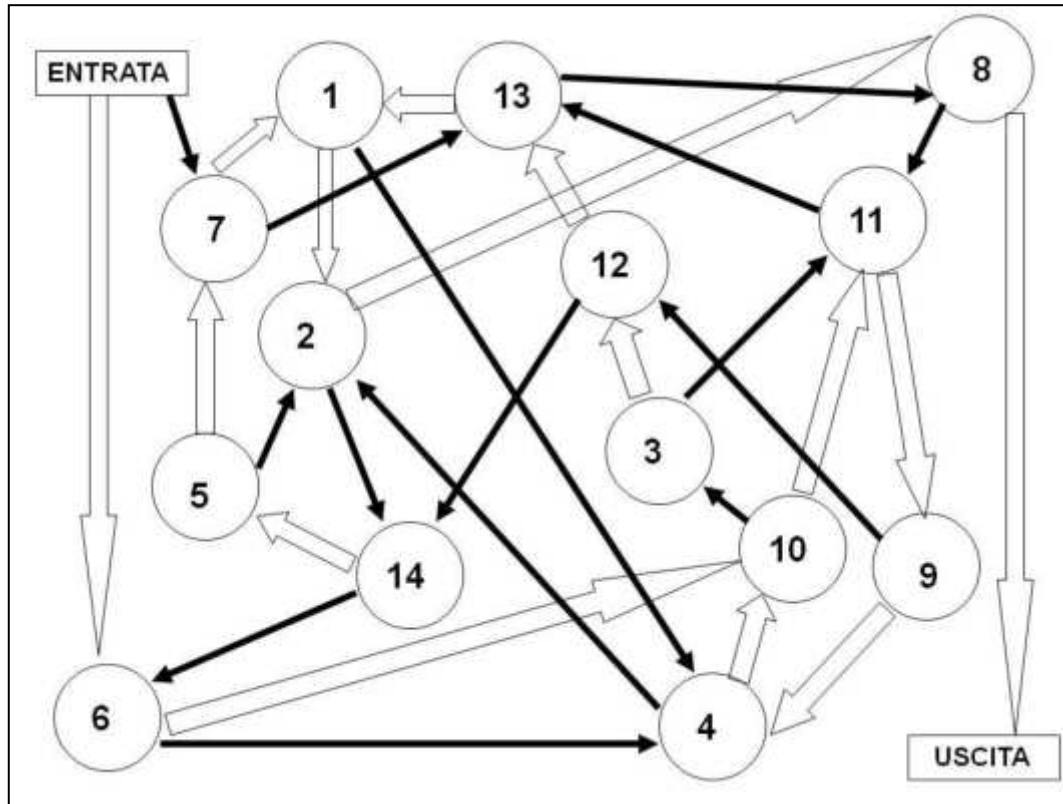
Met, IV, 1005a: "Il _____ più saldo di tutti è quello sul quale è impossibile cadere in errore (...) e del quale è necessaria la conoscenza a chi voglia conoscere qualsiasi cosa" (il termine da cercare nel riquadro è quello che nella definizione va inserito nello spazio rimasto vuoto)

Met VII, 1041b "la causa in virtù della quale la materia è qualcosa di determinato"

Met, V, 1015a: "la sostanza delle cose che posseggono il principio del movimento in sé medesime e per propria essenza" (una volta individuato il termine definito da Aristotele, bisogna cercare nel riquadro il corrispondente termine in greco – traslitterato; es., se fosse 'principio' andrebbe cercato 'archè')

7) Alcune proposte trasversali

Il bivio di Platone



Per entrare nel labirinto, basta rispondere con VERA o FALSA all'affermazione d'ENTRATA. Se ritenete che essa sia VERA, seguite la freccia BIANCA; se invece pensate che sia FALSA, seguite la freccia NERA. Il numero della casella nella quale arriverete, vi indicherà a quale affermazione dovrete successivamente rispondere. Solo rispondendo in modo esatto a tutte le affermazioni è possibile TOCCARE TUTTE LE CASELLE E ARRIVARE ALL'USCITA del labirinto, senza mai passare due volte nella stessa casella.

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI LOGICA

Problem solving (giocare con i problemi)

- Prima individualmente e poi in gruppo
- ...cercare una soluzione al problema
- Il portavoce del gruppo espone la soluzione
- Punteggi per:
 - * modo di lavorare nel gruppo
 - * correttezza o originalità e coerenza della soluzione
 - * chiarezza dell'esposizione
 - * (elaborazione grafica)

- Che cos'è un'idea?

- Quante 'sostanze' esistono?

- VIENE PRIMA L'ATTO O LA POTENZA?

- Che cos'è l'identità?



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

Effetto dei contenuti realistici

a) Disegna un concetto

Logos di Eraclito



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

Effetto dei contenuti realistici

a) Disegna un concetto

Logos di Eraclito

Un'idea platonica



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

Effetto dei contenuti realistici

a) Disegna un concetto

Logos di Eraclito

Un'idea platonica

b) Disegna un
personaggio

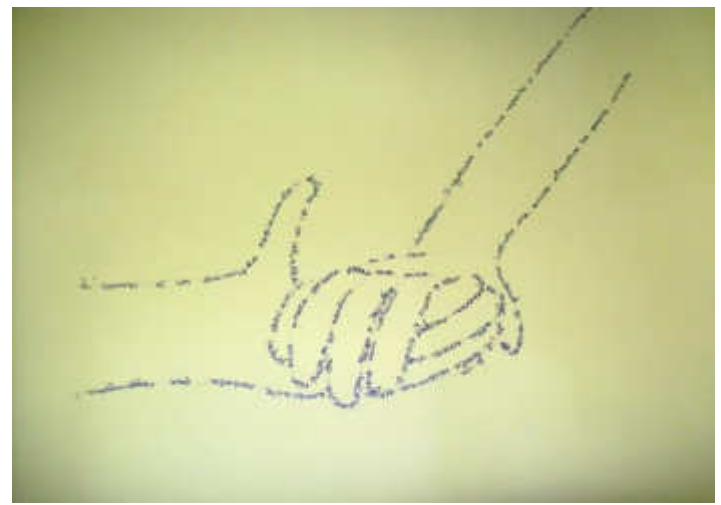
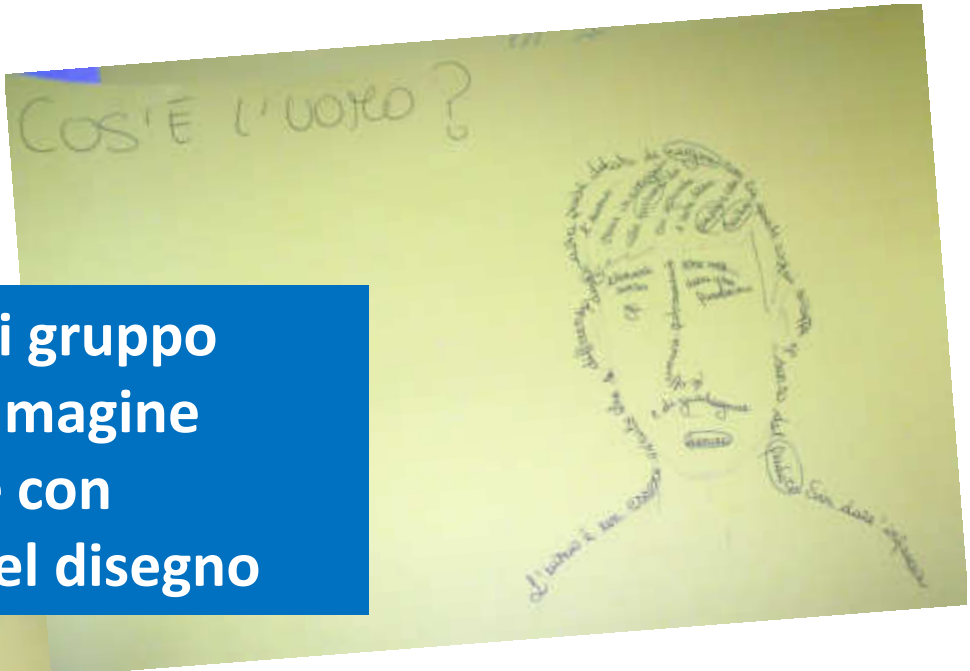
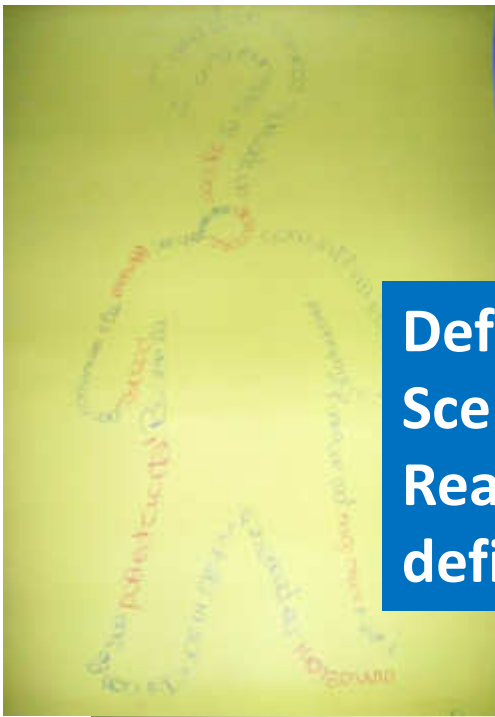


7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

IL CALLIGRAMMA

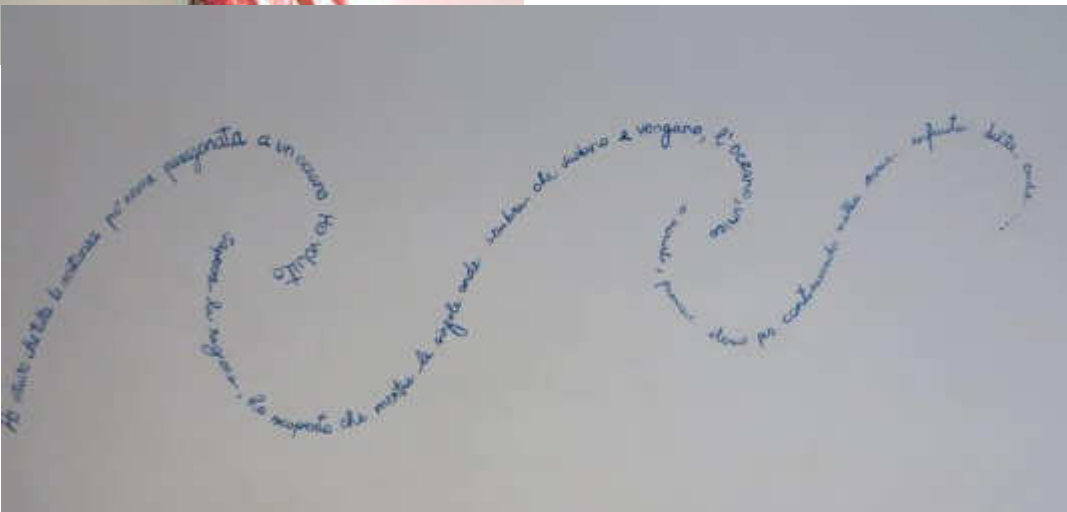
Definizione di gruppo
Scelta dell'immagine
Realizzazione con
definizione nel disegno



7) Alcune proposte trasversali

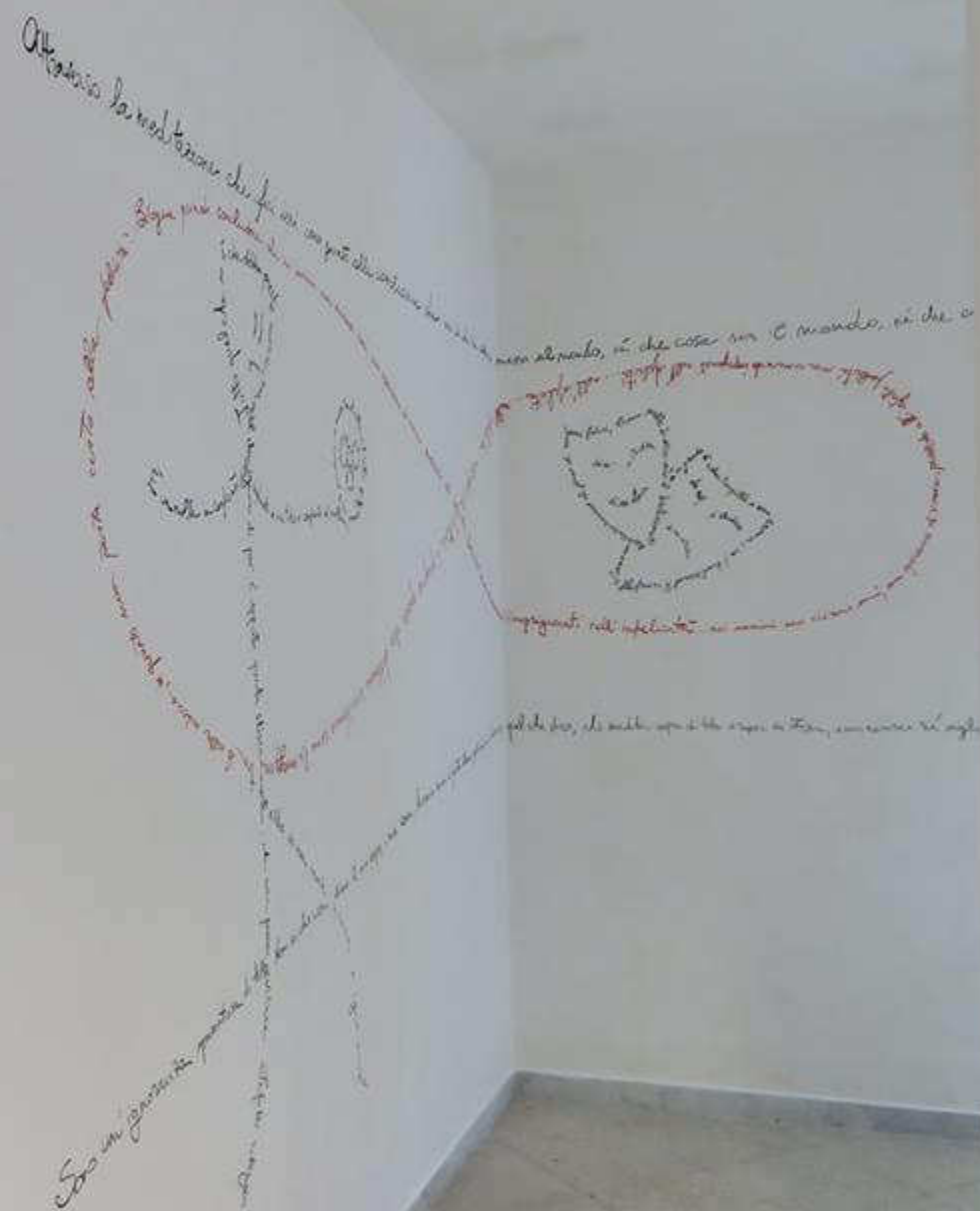
GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

IL CALLIGRAMMA



140, oceano,

continuando nella serie infinita delle anche...



Se un giorno...

Sono dubbiose certezze
 Quelle a cui
 non si dubita
 Sono dubbiose certezze
 Quelle a cui
 non si dubita

La verità è ad

Case loro
 a tutti
 illudono
 sui sogni
 alla loro
 modo in
 cui illudono

Tra il sapere e l'ignorare
 c'è una linea
 che si muove
 e si allarga

nella realtà
 ma profonda
 agli uomini le
 sensazioni soggettive
 sentivano Pauline
 persino ad occhi aperti
 che cos'è il gatto magico?

Rende il vero certo di un
 modo, ma non l'indotto modo di cui certo?



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

LAVORI DI COSTRUZIONE



la giostra a gravità:

- trasformare
- trasferire
- immagazzinare

Viaggio al centro della Terra - Modelli per le geoscienze

(a cura di S. Occhipinti,
Science Center di Aosta)



Viaggio al centro della Terra - Modelli per le geoscienze

(a cura di S. Occhipinti,
Science Center di Aosta)



la catapulta:

- trasformare
- trasferire
- immagazzinare



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

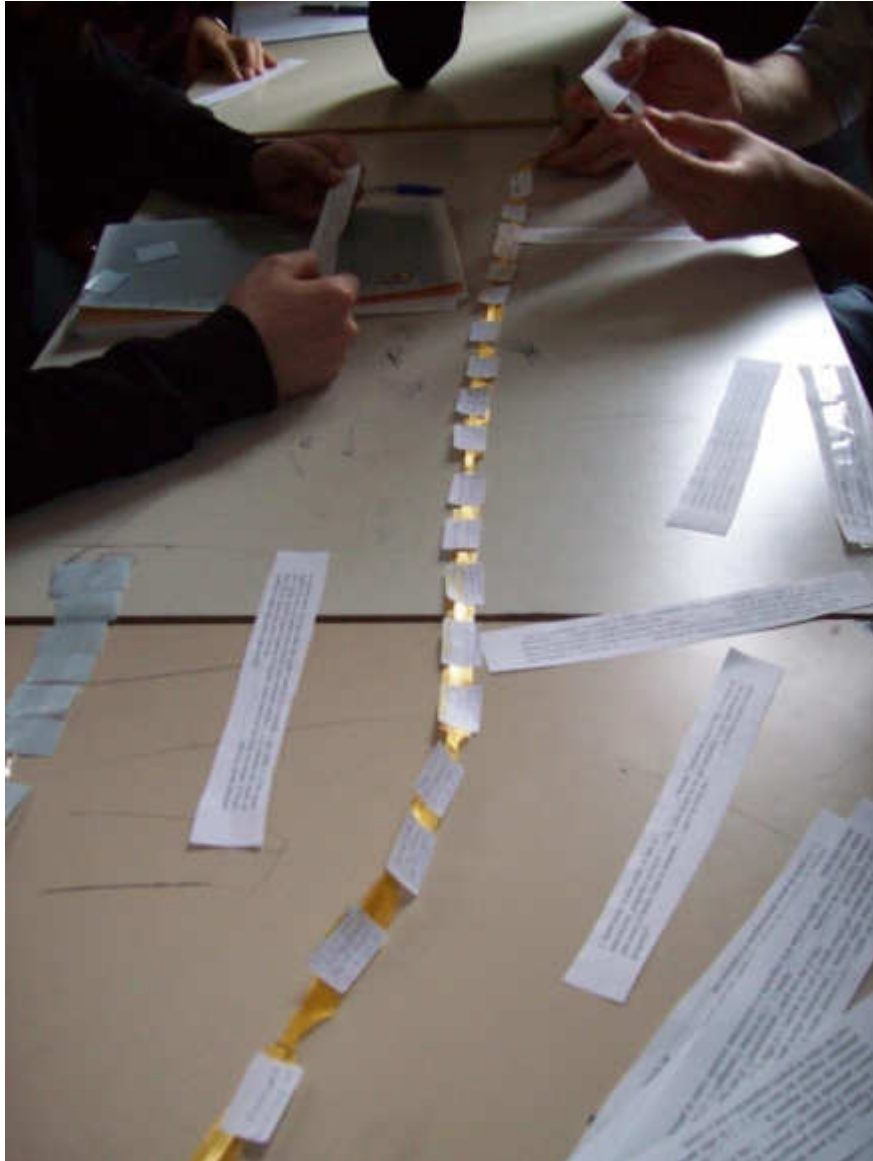
LAVORI DI COSTRUZIONE



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI VISUALIZZAZIONE

LAVORI DI COSTRUZIONE



Svolgiamo il nastro dello Spirito!



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SIMULAZIONE E DI RUOLO

Ogni gruppo
'rappresenta' un autore

- Esposizione della tesi
- Confutazione degli altri
- Replica
- (ricerca comunanze) o (arringa finale)



Presocratici: arché; Cartesio, Hobbes, Spinoza, Leibniz: sostanza
Quattro poeti
Quattro narratori
Quattro storici
Quattro artisti o musicisti
Quattro scienziati (?)
Quattro 'personaggi' narrativi
o teatrali

7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SIMULAZIONE E DI RUOLO

Il processo:
Due gruppi: difesa e accusa



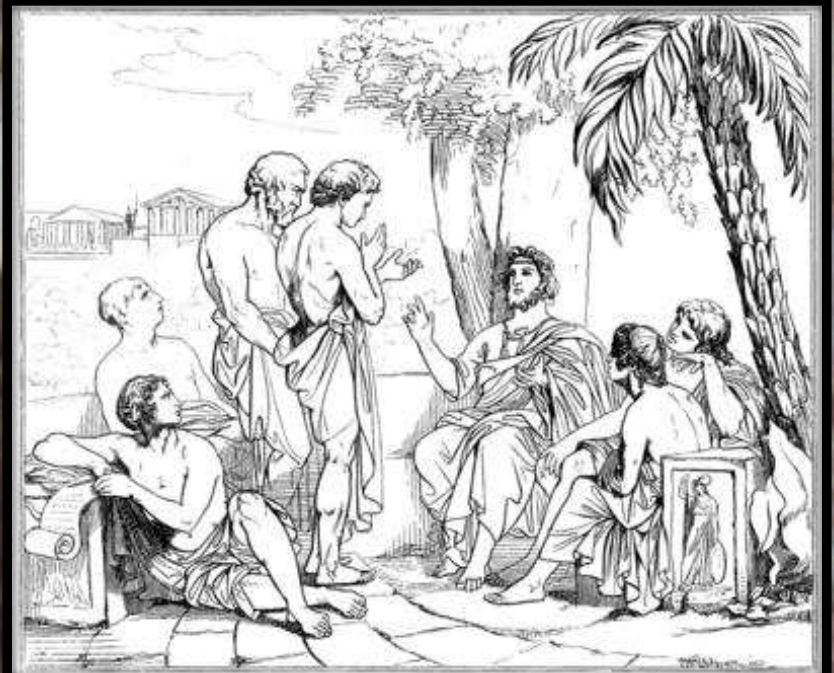
Platone, *Apologia di Socrate*

GIOCHI DI DRAMMATIZZAZIONE



Les Jeux de César. — Conquêtes et Jeux de César.

anotius



GIOCHI DI DRAMMATIZZAZIONE



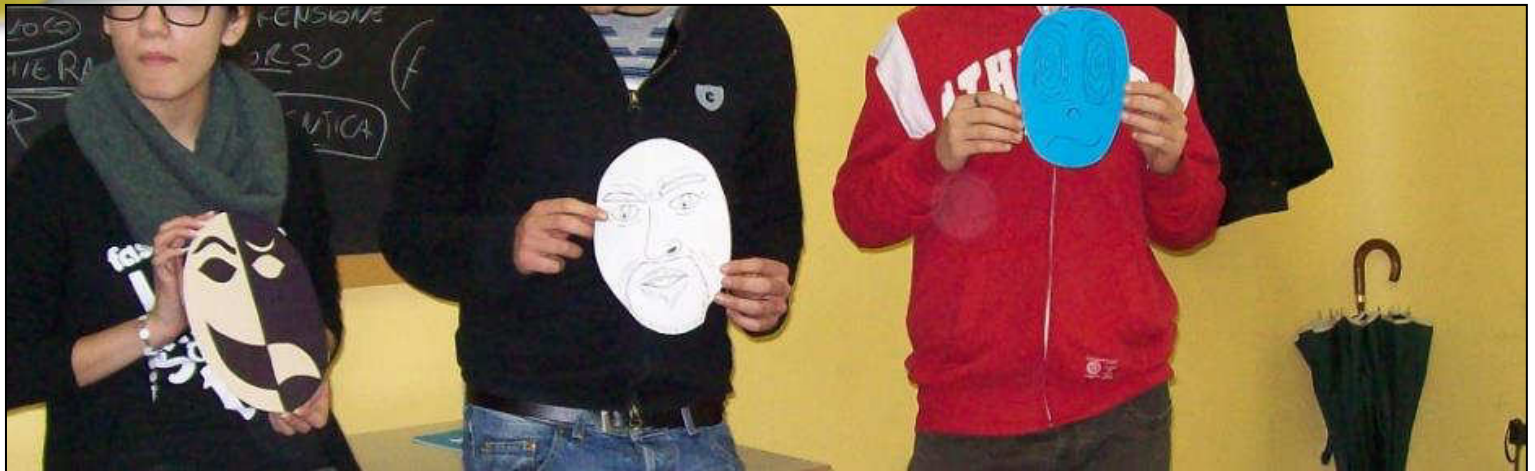
GIOCHI DI DRAMMATIZZAZIONE

- Dal testo
- al breve canovaccio
- alla semplice drammatizzazione



VIDEO (su testi o temi)

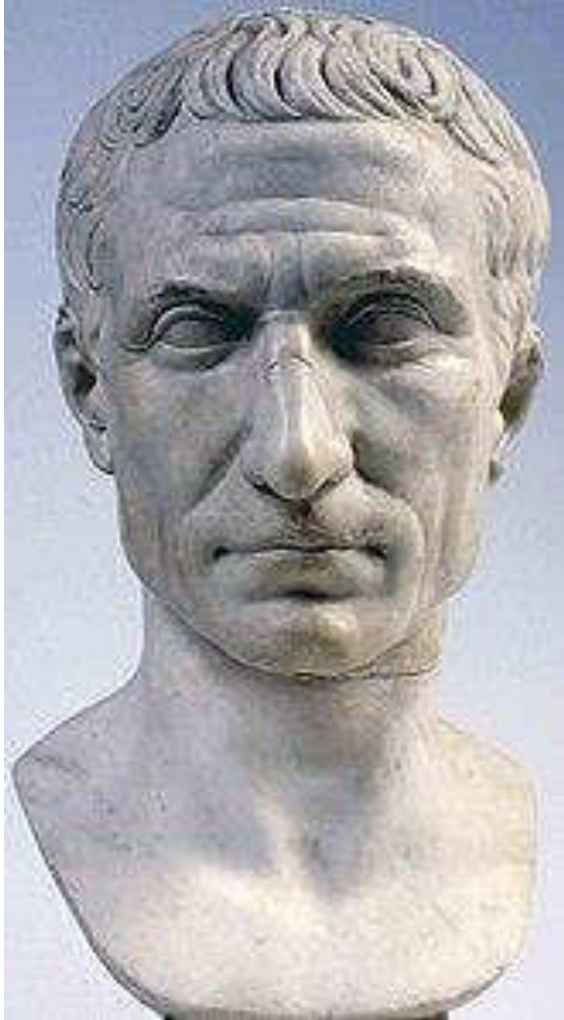
- Dal testo
- al breve canovaccio
- alla semplice drammatizzazione



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI SIMULAZIONE E DI RUOLO

FORMATO INTERVISTA



7) Alcune proposte trasversali

GIOCHI DI ATTUALIZZAZIONE E/O CON I MEDIA



7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI

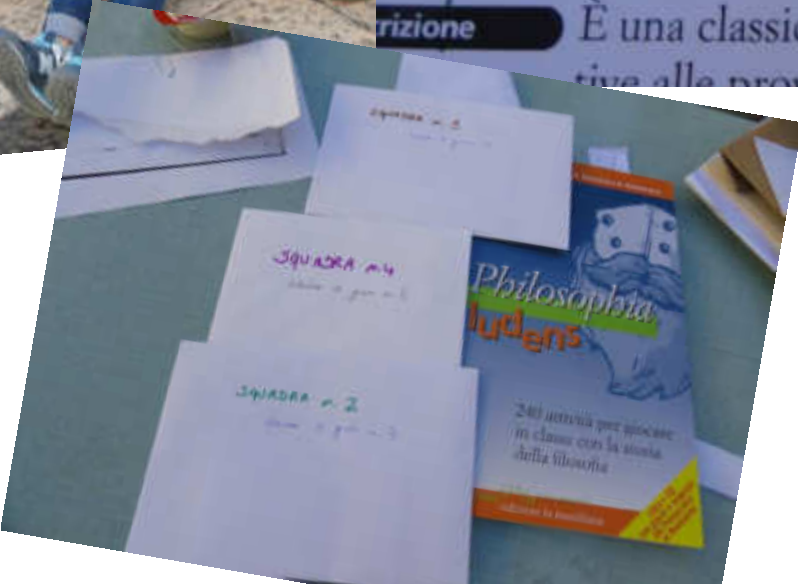


13 **Una caccia al tesoro... con Aristotele**

Tipologia Giocare con i giochi.

Occorrente Fotocopie delle schede di gioco da nascondere e dei bigliettini/indizio da dare alle squadre (i testi sono di seguito); scotch (per attaccare i bigliettini); un testo della Metafisica di Aristotele; un foglio di proprietà dell'insegnante.

Realizzazione È una classica caccia al tesoro. Le prove sono...









7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI

Physis	Cosmo	Finalismo	Necessità
Materia passiva		Determinismo	
Spirito		Natura	Naturale
Pneuma attivo			Non naturale

Intelligenza Anima

Dolore Piacere

Canonica Logica

Essere felici Materialismo

Canonica Logica

Assenso Volontà

Anticipazioni Prolessi

Stoicismo Psicologia

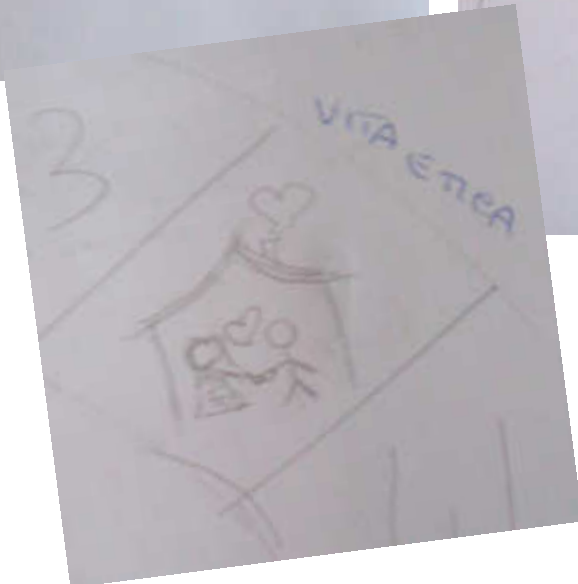
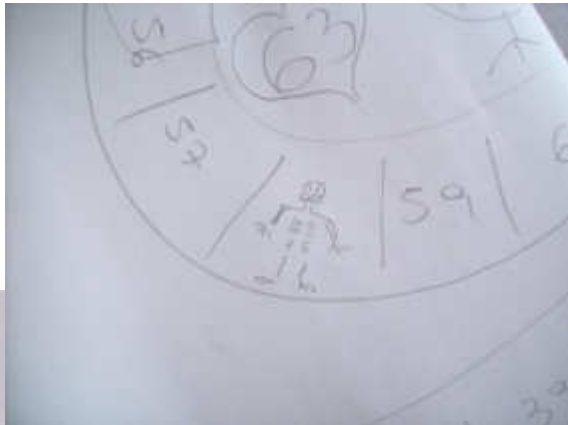
7) Alcune proposte trasversali

The board game 'BIOPOLI' is a 10x10 grid. The word 'BIOPOLI' is written diagonally in large red letters across the center. The board is surrounded by a black border on the left and bottom. The grid contains various biological and scientific icons, including microscopes, test tubes, DNA helices, and portraits of scientists. Dates are placed in specific cells, such as 1868, 1928, 1944, 1952, 1949, 1951, 1952, 1953, 1953, 1970, 1973, 1963, 1960, 1958, and 1961. There are also numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. The board is surrounded by a black border on the left and bottom.

Biopoli: un gioco di biologia molecolare

7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI



7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI

Dati articolo

Autore: Giuseppe Losapio
Titolo: Correva l'anno... Un gioco di carte per studiare seriamente la violenza di Stato nel Novecento
DOI: 10.12977/nov156
Parole chiave: Correva l'anno, gioco di carte, gulag, lager, shoah
Numero della rivista: n. 7, febbraio 2017
ISSN: ISSN 2283-6837

Come citarlo: Giuseppe Losapio, *Correva l'anno... Un gioco di carte per studiare seriamente la violenza di Stato nel Novecento*, Novecento.org, n. 7, febbraio 2017, DOI: 10.12977/nov156

Dossier n. 7/2, febbraio 2017

Dossier

- ▶ Italia didattica
- ▶ La violenza di stato nel Novecento: lager e gulag
- ▶ Analogie asimmetriche

Correva l'anno... Un gioco di carte per studiare seriamente la violenza di Stato nel Novecento



di Giuseppe Losapio | [0 commenti](#)



7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI



7) Alcune proposte trasversali

GIOCARE CON I GIOCHI



<p>LA FOLLIA DELLA CREDENZA RELLERENSE:</p> <p>Il senza dubbio della sua gesta la statura di quegli uomini che si divertono ad ascoltare o cercare storie di miracoli o di prodigi fantastici o non si staccano mai di ascoltare frivole in cui si parla di eventi miracolosi, di spettri, di fantasmi, di larve, degli infetti, o di altri immemorabili cose del genere. Quanto più la follia si accosta dal vero, tanto più volentieri ci credono, tanto più volentieri lo loro umorismo ne sono sollecitati. Di qui, non solo un apprezzabile presentimento quanto la vita, ma anche una fonte di consolazione, specialmente per i sacerdoti ed i predicatori. Sono della stessa razza questi uomini la folla ma piacevole convinzione di non poter essere a morire in prigione, se hanno visto il simulacro lignea o l'immagine dipinta di un pignone con Cristo (non il nuovo Pollicino), o credono di tornare così e colti dalla battaglia, se hanno rivisto le debite perigliose alla statura di santa Barbara, o di arrischiare in breve momento omaggio a santificano in certi giorni, con speciali miracoli e determinate circostanze. In san Giuseppe hanno scoperto una specie di Ercole e hanno anche un secondo Ippolito. Questi adorano il suo cuscino dopo averlo adorato con la massima devozione di Baldo e di Bourde, né respingono offerte di ogni sorta per accaparrarsi la benevolenza del santo, giacché per il suo caso di bambini, secondo loro, è proprio degno di un re.</p>	<p>LA FOLLIA DELLA PRATICA DELLE DEDICAZIONI:</p> <p>Che dire poi di quelli che, nella delirante illusione di immaginare indolgenti accreditati ai loro peccati, compiono gesti con l'intento alla meno il periodo da passare in purgatorio, monacando mariti, zose, zosa, piume, etc., secondo una sorta di brevia matematica senza al conto per conto. O di quelli che fustigando in tempi incerti o in picciolissimi intervalli da qualche più rimandano, o per naturale disposizione, o a mezzo di libri, non possono limitare alle loro speranze: ricerche, usate, piante, abbondanza di latte, una molto crescitamente ottima, una lunga vita, una veridica veglia, e alla fine, nel tempo dei circoli, un regno proprio accento a Cristo. Questa, però, senza fretta, per carità, ben vengono le delizie dei beati, ma quando, con disappunto, diventano brutici i piccini della vita a cui sono abbandonati con lo scoglio e con denti. Immagina un occasione, ma anche un simbolo, un prodigio: rinunciando a una sola moneta dopo tanto volente, tanto di aver bevuto una volta per tutti il fango di volente vita, un'antica parola di Lanza, e ritiene che tutti spaziosi, tanta libidine, tante abiezioni, tante vici, tante stragi, tante impurezze, tante perfidie, tanti sceleramenti, siano ricambiati con in base ad un regolare patto, e ricambiati al punto da poter ricominciare da zero una nuova vita di delitti.</p>	<p>LA FOLLIA DELLE TRADIZIONI RELLERENSE:</p> <p>O non è fare lo stesso caso di quello ogni ragione indusse il suo padrone tutto protetto, spesso con certi poteri, spesso venendo con detestabili usi? questo lo pensano il sud di denti, quello senza le pasticcini. C'è il modo che le ricoprono gli oggetti voluti, quello che ritarda bisogno di consiglio, un altro che protegge il gregge e via discorrendo. Tregge lungo sarebbe discorsi tutti. Vi si sono che da noi possono essere utili in parecchi casi, vi secondo la Vogue, secondo di Dio, alla quale il volgo attribuisce ogni più poteri che al figlio. Infine, che cosa discorrono gli uomini a questi usi, in una casa che non di fatto? Per tutti ex-voto di cui sono zeppi le pareti, e persino le volte di certe Chiese, se avete una volta di chi fanno passato dalla follia, o che fanno diventare un pane: una zozzina, più saggio? Qualcosa si è riferito a morte; chi, altro, fatto, del musico, è riuscito a sopravvivere; chi, abbandonato, è stato gli altri costolavano, se è uscito di un... è uscito dal patibolo per poter... sono stati scelerati quelli che... sono stati formosi le per... sono del... sono, il...</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Dunque: giocare sì, ma con una competenza (richiesta innanzitutto al docente e poi anche agli alunni) molto approfondita non solo dei contenuti delle nostre discipline, ma anche delle specifiche didattiche laboratoriali (e quindi materiali, strumenti, testi...), come prevedono le Indicazioni nazionali.

Un gioco, infatti, è e diventa serio, se presentato da un insegnante serio. Quanto più sapremo mostrare (ai giovani che siamo chiamati ad educare) la nostra competenza, conoscenza precisa e approfondita delle nostre materie, quanto più sapremo mostrarci 'seri' nella nostra preparazione e appassionati nelle motivazioni, tanto più i nostri alunni saranno capaci di percepire la serietà del gioco didattico. Un docente poco preparato (che pensasse di compensare i propri limiti facendo giocare gli alunni) farebbe in ogni caso giochi poco seri e giochi che non verrebbero mai presi troppo sul serio.

Dunque, giochi non formativi. In fondo, nel gioco come nella vita, resta che la testimonianza di ciò che si è (e si fa) è sempre all'origine di tutto ciò che si vuole trasmettere e comunicare. Allora quella che Gadamer chiama la trasmutazione in forma, anche per il docente, diventa e può diventare compito (aiutare i ragazzi a trasmutare la propria forma); e questo compito può diventare essere, nuovo essere, arricchimento d'essere: essere '*forma*'tori.