MEET

MATEMATICA
INSEGNANTI
ESPERIENZA
ERRORE
TEMPO

il GIOCO



4-6 settembre 2026
Sacrofano (ROMA)

Tre giorni per rimettere il gioco al centro della matematica

MEET — **M**atematica, **I**nsegnanti, **E**sperienza, **E**rrore, **T**empo — esordisce nel 2026 con un'edizione dedicata a il GIOCO. Dal 4 al 6 settembre, a Sacrofano (Roma), insegnanti di ogni ordine di scuola, ricercatori e appassionati si incontrano per fare esperienza diretta di una matematica viva, curiosa e sorprendente, in cui l'errore è parte del percorso e il gioco è la via per capire di più.

Il convegno è organizzato in cinque momenti, che ritrovi come filo conduttore in queste pagine:

INCONTRO — **Sguardi sulla matematica in gioco** — sei interventi, dall'infanzia all'università

ESPERIENZA — **Officine matematiche** — spazi di lavoro in cui si sperimenta, si esplora e si gioca

CONDIVISIONE — **Piazza del Villaggio** — uno spazio informale di tavoli, giochi, libri e conversazioni

CONFRONTO — **Dialoghi sul gioco e sulla matematica** — in piccoli gruppi e poi tutti insieme

ORIZZONTE — **Osservazioni e prospettive** — uno sguardo sul convegno e sul futuro

IL PROGRAMMA IN SINTESI

Tre giorni, un filo: il gioco

Venerdì 4 settembre

15:00–16:30	Accoglienza	ACCOGLIENZA
16:30–18:00	Sguardi sulla matematica in gioco Anna Mazzitelli · Marina Mazzanti · Daniele Gouthier	INCONTRO
18:00–20:00	Aperitivo e apertura della Piazza del villaggio	CONDIVISIONE
20:00–21:30	Cena	CENA
21:30–23:00	ZERO — Una sorprendente magia matematica! Andrea Romanzi	SPETTACOLO

Sabato 5 settembre

9:00–10:30	Sguardi sulla matematica in gioco Elena Narducci · Francesco Chesi · Ana Millán Gasca	INCONTRO
11:00–12:30	Officine matematiche	ESPERIENZA
13:00–14:30	Pranzo	PRANZO
15:00–16:30	Officine matematiche	ESPERIENZA
17:00–18:30	Officine matematiche	ESPERIENZA
18:30–20:00	Piazza del villaggio	CONDIVISIONE
20:00–21:30	Cena	CENA
21:30–23:00	Giochi e salotto Emanuele Pessi	SERATA

Domenica 6 settembre

8:30–10:45	Dialoghi sul gioco e sulla matematica	CONFRONTO
10:45–12:00	Osservazioni e prospettive	ORIZZONTE
12:30–14:00	Pranzo	PRANZO

Gli orari delle serate e dei pasti sono indicativi e potranno subire piccoli aggiustamenti.

INCONTRO

Sguardi sulla matematica in gioco

Sei interventi, uno per ogni età della scuola: uno sguardo che attraversa l'intero arco dell'istruzione, dall'infanzia all'università, fino alla comunicazione e alla divulgazione. Ogni intervento è accompagnato da una **virtù del gioco:**

speranza, curiosità, concentrazione, fiducia nella fatica, pazienza, perseveranza, capacità di cambiare punto di vista, apertura di spirito

INCONTRO · VENERDÌ 4 SETTEMBRE E SABATO 5 SETTEMBRE

Sguardi sulla matematica in gioco

VENERDÌ 4 SETTEMBRE · 16:30–18:00

PRIMARIA

Quando il gioco diventa matematica

Anna Mazzitelli

Il bambino vive la scuola primaria come la "scuola dei grandi" e spesso chiede: «Quando lavoriamo?» quando non sta scrivendo sul quaderno. Il gioco matematico aiuta a scoprire che la matematica è profondamente legata alla vita dell'uomo: educa lo sguardo, sviluppa tenacia e apre spazi di libertà. Proprio perché mette in discussione certezze e abitudini, può diventare una delle vie più efficaci per imparare.

Virtù del gioco: speranza

SECONDARIA DI 2° GRADO

Prendere sul serio il gioco

Marina Mazzanti

In un istituto professionale alberghiero la matematica può apparire lontana dagli interessi degli studenti Allora giochiamo. Ma giocare è una cosa seria: richiede impegno, concentrazione e disponibilità a mettersi in gioco. Che cosa accade quando questo succede davvero? Talvolta si aprono prospettive inattese e diventano possibili piccoli e grandi cambiamenti nel modo di guardare la matematica e sé stessi.

Virtù del gioco: concentrazione

COMUNICAZIONE E DIVULGAZIONE

Il gioco e il racconto: capire sbagliando

Daniele Gouthier

"Sbagliando si impara": è attraverso l'errore che costruiamo la comprensione. Eppure studenti, insegnanti e genitori faticano spesso ad accettarlo come parte essenziale dell'apprendimento. Il gioco offre uno spazio privilegiato per sperimentare, sbagliare e riprovare. Anche il racconto fa qualcosa di simile: una storia senza errori non sarebbe un'avventura. Gioco e narrazione possono così aiutarci a guardare l'errore da un punto di vista diverso.

Virtù del gioco: capacità di cambiare i punti di vista

INFANZIA

Giocare prima di sapere

Elena Narducci

Nella scuola dell'infanzia il gioco non è un semplice supporto al sapere, ma la via maestra con cui i bambini scoprono il mondo. La matematica rivela la sua forza quando smette di essere un insieme di contenuti da apprendere e diventa esperienza di bellezza, curiosità ed entusiasmo. Attraverso il gioco, i concetti matematici e lo sviluppo del pensiero nascono come conseguenze naturali di un processo vitale che dovrebbe accompagnare anche la scuola dei più grandi.

Virtù del gioco: curiosità

SECONDARIA DI 1° GRADO

Il gioco del comprendere

Francesco Chesi

Una delle prime frasi che impariamo da piccoli è: «Non ho capito». Spesso ripeterla diventa un gioco. A scuola, però, per alcuni diventa un blocco, per altri un'ammissione di colpa. E invece dovrebbe restare il nostro gioco preferito: cercare ciò che ancora non abbiamo capito.

Virtù del gioco: fiducia nella fatica

UNIVERSITÀ

Serio e giocoso in matematica: riferimenti per la nostra epoca fra dati e IA

Ana Millán Gasca

L'istruzione matematica è in equilibrio fra il serio e il giocoso da migliaia di anni. A questa tensione si aggiunge quella fra le eccellenze e il maggior numero, fra una matematica riservata a pochi e una matematica per tutti. Oggi entrambe si intrecciano con le sfide poste dalla società dei dati e dall'intelligenza artificiale. Ripercorreremo alcune coordinate storiche e culturali, da Galileo ai nostri giorni, per riflettere su come accompagnare bambini e ragazzi nella comprensione del mondo contemporaneo: agguerriti, ma con il sorriso.

Virtù del gioco: apertura di spirito

ESPERIENZA

Officine matematiche

Spazi di lavoro in cui si fa esperienza di questioni matematiche e didattiche, a partire da attività, domande e rilanci.

Esplorare — Osservare, scoprire, porre domande.

Giocare — Ragionare, trovare strategie, confrontarsi.

Sperimentare — Provare, sbagliare, capire di più.

Le officine in breve

Ogni officina vive dentro una delle tre sezioni. Insieme raccontano un modo di stare in matematica: osservare e domandare, ragionare e confrontarsi, provare e sbagliare.

Esplorare

E1 · Dentro il cubo di Rubik: strategie e struttura
Ghattas · Secondaria di 2° grado

E2 · Enigmi e rompicapo
Cavallari · Secondaria di 1° e 2° grado

E3 · GeoGebra Escape Room
Molinari · Primaria, Secondaria di 1° grado

E4 · I giochi a tabella: il «Centocaselle»
Falcolini · Secondaria di 1° e 2° grado

E5 · Il grande inganno: la matematica contro l'illusione
Reho · Tutti

E6 · La Boca: dal gioco all'esame di Stato
Costantini · Secondaria di 1° grado

E7 · La geometria che cammina
Saponaro · Primaria, Secondaria di 1° grado

E8 · Matematica per tutti: lavorare con la disabilità intellettiva
Gil Clemente · Tutti

E9 · TALES: fra geometria, aritmetica e arte
Bernardi, Damiano · Primaria, Secondaria di 1° grado

E10 · I materiali-gioco: alla ricerca dei concetti nascosti nei regoli
Millán Gasca, Fascitiello · Tutti

Giocare

G1 · FUNB3RS: tre dadi, molte strategie
Bonagura, Venesia · Primaria, Secondaria di 1° grado

G2 · Loghi, biscotti, specchi e simmetrie
Sabatti · Primaria, Secondaria di 1° grado

G3 · Polyminix: incastrare, ricoprire, trasformare
Mazzitelli · Primaria, Secondaria di 1° grado

G4 · Puzzle Quirinus
Sbrega · Tutti

G5 · Pytagora SMARTY Puzzle: cooperare per costruire uguaglianze
Aita, Manca · Primaria, Secondaria di 1° grado

G6 · Rolling CUBES Pytagora: costruire uguaglianze con i dadi
Andriolo · Primaria

G7 · Rolling CUBES Pytagora: fare aritmetica e strategie con i dadi
Borello · Secondaria di 1° grado

G8 · SET: ricercare, trovare, costruire relazioni
Gottardi · Primaria, Secondaria di 1° grado

G9 · Un problema di ponti
Benini, Trombin · Primaria

Sperimentare

S1 · Forme e spazio: matematica a 3 anni
Gil Clemente · Infanzia

S2 · Il ritmo dei numeri
Neri · Infanzia, Primaria

S3 · Io programmo, lui esegue, noi giochiamo
Liverani · Secondaria di 1° e 2° grado

S4 · Mani in pasta: costruire matematica
Molinari · Secondaria di 1° e 2° grado

S5 · Matematica creativa con materiali di recupero
Venesia · Infanzia, Primaria

S6 · Matematica Magica
Romanzi · Tutti

S7 · Osserva, ruota, incastra e rifletti!
Narducci · Infanzia, Primaria

S8 · Radici quadrate tra forme e numeri
Morando, Spreafico · Secondaria di 1° e 2° grado

S9 · Saltando si impara
Angelini · Primaria

Esplorare

Osservare, scoprire, porre domande

E1

Secondaria di 2° grado

Dentro il cubo di Rubik: strategie e struttura

Robert Ghattas · IIS Corinaldesi Padovano, Senigallia (AN)

cubo di Rubik; visualizzazione 3D; algoritmi; autoefficacia

ESPERIENZA

I partecipanti affrontano il cubo di Rubik in un ambiente che mescola fascino, frustrazione, logica e fierezza, sperimentando in prima persona il percorso proposto agli studenti.

DESCRIZIONE

L'officina ricrea un percorso usato con studenti a rischio dispersione, in cui il cubo di Rubik diventa occasione per lavorare su visualizzazione tridimensionale, notazione simbolica, procedure e riconoscimento di casi. La risoluzione del rompicapo non vale solo come sfida logica, ma anche come esperienza di autoefficacia e riscatto cognitivo.

Nota · L'officina è pensata per persone che non hanno mai risolto il cubo, ma è aperta anche a esperti che vogliono riflettere su come portare il cubo in classe.

E2

Secondaria di 1° e 2° grado

Enigmi e rompicapo

Filippo Cavallari · Liceo Galilei, Palermo — AIPM

logica; rompicapo; strategie; vincoli

ESPERIENZA

I partecipanti sperimentano enigmi e rompicapo per riflettere su che cosa renda davvero un'attività un gioco nella didattica della matematica.

DESCRIZIONE

L'officina affronta in modo concreto la domanda su che cosa si possa chiamare davvero gioco nella didattica della matematica. Attraverso una carrellata di esempi, enigmi e rompicapo, i partecipanti discutono criteri, possibilità d'uso e spunti progettuali soprattutto per la scuola secondaria.

E3

Primaria, Secondaria di 1° grado

GeoGebra Escape Room

Matteo Molinari · Istituto Marymount, Roma — ToKalon

GeoGebra; modelli dinamici; tecnologia; sfida

ESPERIENZA

I partecipanti affrontano una escape room a livelli in cui costruiscono modelli dinamici e vedono subito gli effetti delle proprie scelte.

DESCRIZIONE

L'officina è organizzata come una escape room a livelli con GeoGebra: si parte da figure "indistruttibili", si passa agli slider e si arriva a mini-attività interattive. La sfida rende immediato il feedback e aiuta a trasformare oggetti geometrici, parametri e relazioni in esperienze visibili e manipolabili.

Nota · È necessario utilizzare il proprio pc o tablet.

E4

Secondaria di 1° e 2° grado

I giochi a tabella: il «Centocaselle»

Corrado Falcolini · Università Roma Tre

giochi a tabella; grafi; strategia

ESPERIENZA

I partecipanti vivono prima la sfida del Centocaselle e poi scoprono come un cambio di rappresentazione trasformi il problema in un cammino su grafi.

DESCRIZIONE

Nel gioco Centocaselle i partecipanti provano a riempire una tabella 10×10 seguendo vincoli di salto e cercando punteggi sempre più alti. Dalla sfida si passa all'analisi: il problema viene trasformato in un cammino su grafi, mostrando come casi semplici aiutino a risolvere una situazione complessa.

E5

Tutti

Il grande inganno: la matematica contro l'illusione

Marco Reho · IC Puccini, Firenze — Semi di scienza

probabilità; gioco d'azzardo; dati; pensiero critico

ESPERIENZA

I partecipanti prendono parte a simulazioni di gioco, raccolgono dati e mettono alla prova intuizioni e convinzioni sul caso.

DESCRIZIONE

L'officina usa matematica, storytelling e simulazioni di gioco per smontare l'illusione delle vincite facili nel gioco d'azzardo. Lanci di dadi, estrazioni da un'urna e analisi dei dati permettono di introdurre probabilità e percentuali, mettendo in discussione falsi miti e meccanismi cognitivi ricorrenti.

E6

Secondaria di 1° grado

La Boca: dal gioco all'esame di Stato

Claudia Costantini · IC Cappella Maggiore (TV) — ToKalon

geometria; arte; progettazione; interdisciplinarità

ESPERIENZA

I partecipanti esplorano come il gioco La Boca possa essere rielaborato in percorsi condivisi con altre discipline, fino a diventare una prova dell'esame di Stato del primo ciclo.

DESCRIZIONE

A partire da La Boca, l'officina presenta percorsi che intrecciano geometria, proiezioni ortogonali, software per la stampa 3D e progettazione artistica. Il gioco diventa un nucleo generativo per attività interdisciplinari e per costruire collaborazioni con colleghi di diverse aree.

E7

Primaria, Secondaria di 1° grado

La geometria che cammina

Manuela Saponaro · IC Commenda, Brindisi

geometria; corpo; trasformazioni; inclusione

ESPERIENZA

I partecipanti diventano i vertici di poligoni, costruendo e trasformando figure con il corpo su pavimenti con e senza quadrettatura.

DESCRIZIONE

I partecipanti costruiscono figure geometriche con il corpo, prima su pavimento quadrettato e poi senza riferimenti, per riflettere su posizione, forma e trasformazioni. Il movimento rende visibili relazioni geometriche e apre uno spazio inclusivo di cooperazione, osservazione e confronto.

E8

Tutti

Matematica per tutti: lavorare con la disabilità intellettiva

Elena & Ana Cristina Gil Clemente · Universidad de Zaragoza — SEsDown

relazioni; connessioni; disabilità

ESPERIENZA

I partecipanti esplorano situazioni e discutono le relazioni tra rappresentazioni e concetti.

DESCRIZIONE

Si lavora su situazioni di esplorazione che mettono in gioco rappresentazioni e relazioni matematiche. Attraverso il confronto emergono significati e connessioni.

E9

Primaria, Secondaria di 1° grado

TALES: fra geometria, aritmetica e arte

Luigi Bernardi, Giorgia Damiano · Università Roma Tre

geometria; aritmetica; arte; rette

ESPERIENZA

I partecipanti costruiscono configurazioni usando solo rette, esplorando aspetti sia geometrici e sia aritmetici.

DESCRIZIONE

TALES, attraverso costruzioni ottenute con una riga (o in digitale mediante il software Tales Game), fa emergere legami tra geometria e aritmetica. I partecipanti incontrano rette, poligoni, regolarità nelle quattro operazioni e simmetrie, lasciando spazio anche alla dimensione artistica.

Nota · È utile, ma non indispensabile, avere con sé il proprio pc o tablet.

E10

Tutti

I materiali-gioco: alla ricerca dei concetti nascosti nei regoli

Ana Millán Gasca, Isabella Fascitiello · Università Roma Tre

regoli; rapporto; scomposizione; divisione con resto

ESPERIENZA

I partecipanti rivivono i regoli in un'officina dove, attraverso manipolazione e mimesis, esplorano rapporti, confronti e scomposizioni, riscoprendo concetti cruciali, spesso nascosti, della matematica elementare da un punto di vista superiore.

DESCRIZIONE

I regoli sono davvero un materiale "vecchio"? Oppure sono tutt'oggi i custodi di idee profonde della matematica elementare? L'officina propone un ritorno ai regoli di Cuisenaire, riletti nella loro storia, nella dinamica incarnata e primordiale che attivano, nella tradizione dei "giochi razionali". Considerati come miniature delle aste di Séguin e delle aste montessoriane, i regoli permettono di esplorare un nodo concettuale fondamentale: il rapporto, concetto raffinato e nodo concettuale, crocevia tra aritmetica e geometria.

G1 Primaria, Secondaria di 1° grado

FUNB3RS: tre dadi, molte strategie

Daniela Bonagura, Patrizia Venesia · IC Levi-Montalcini, Torino — ToKalon

FUNB3RS; numero; strategie di calcolo

ESPERIENZA

I partecipanti vivono attività di gioco con FUNB3RS in cui il numero diventa un oggetto da costruire, rappresentare e trasformare.

DESCRIZIONE

L'officina usa sfide e materiali di FUNB3RS per esplorare il significato del numero tra scuola primaria e secondaria. Attraverso il gioco i partecipanti costruiscono, scompongono e trasformano quantità, confrontano strategie e riflettono su come dare continuità al lavoro sul numero nei diversi ordini di scuola.

G2 Primaria, Secondaria di 1° grado

Loghi, biscotti, specchi e simmetrie

Sofia Sabatti · IC Colombo, Ghirignago (VE)

Mirror Puzzle; Curvica; simmetria; classificazione; figure piane

ESPERIENZA

I partecipanti classificano loghi, usano specchi e sperimentano giochi come Mirror Puzzle, Tombola della simmetria e Curvica per costruire il concetto di simmetria.

DESCRIZIONE

L'officina propone giochi e materiali diversi – loghi, specchi, Mirror Puzzle, Tombola della simmetria e Curvica – per mettere a fuoco la simmetria come criterio di classificazione delle figure. Attraverso osservazione e discussione si passa dall'intuizione alla formalizzazione, fino a riconoscere rosoni ciclici e diedrali.

G3 Primaria, Secondaria di 1° grado

Polyminix: incastrare, ricoprire, trasformare

Anna Mazzitelli · IC Don Milani, Monteporzio Catone (RM) — ToKalon

Polyminix; trasformazioni geometriche; area e perimetro; simmetria

ESPERIENZA

I partecipanti giocano con Polyminix per ricoprire, costruire e trasformare figure, mettendo a fuoco vincoli e strategie.

DESCRIZIONE

Attraverso il gioco Polyminix si spostano, ruotano e combinano polimini per ricoprire figure, costruirne di nuove e ragionare su area, perimetro e simmetria. L'officina rende visibili le trasformazioni geometriche e mostra come il gioco possa sostenere osservazione, previsione e argomentazione.

Nota · Consigliato per chi si avvicina per la prima volta al gioco Polyminix, ma anche per chi vuole approfondire.

G4

Tutti

Puzzle Quirinus

Barbara Sbrega · IC Manziana, Manziana (RM)

origami; paradosso geometrico; equivalenza; argomentazione

ESPERIENZA

I partecipanti piegano le tessere in origami, compongono insieme il puzzle Quirinus e discutono il paradosso che ne emerge.

DESCRIZIONE

L'officina propone la costruzione in origami del puzzle Quirinus, un rompicapo che mette in scena un paradosso geometrico su area e perimetro. Dopo la fase manuale di piegatura e composizione, il confronto collettivo aiuta a smascherare l'illusione ottica e a discutere isoperimetria, equivalenza, similitudini e teorema di Euclide.

G5

Primaria, Secondaria di 1° grado

Pytagora SMARTY Puzzle: cooperare per costruire uguaglianze

Miriam Aita, Ilaria Manca · Scuola Nova Terra, Buccinasco (MI) — ToKalon

Pytagora Smarty Puzzle; uguaglianza; aritmetica; errore

ESPERIENZA

I partecipanti usano Pytagora Smarty Puzzle per manipolare simboli e numeri, fare pasticci, correggere errori e dare significato al segno uguale.

DESCRIZIONE

Attraverso il gioco Pytagora Smarty Puzzle si lavora sul segno uguale come relazione e non come semplice segnale di risultato. Manipolando numeri e simboli, i partecipanti osservano errori ricorrenti, strategie spontanee e intuizioni che il gioco rende visibili, riflettendo su come accompagnare in modo cooperativo i fondamenti dell'aritmetica.

G6

Primaria

Rolling CUBES Pytagora: costruire uguaglianze con i dadi

Martina Andriolo · Conservatorio San Niccolò — ToKalon

Rolling CUBES Pytagora; numeri; uguaglianze; calcolo

ESPERIENZA

I partecipanti usano i dadi di Rolling CUBES Pytagora per costruire uguaglianze e scoprire diverse tecniche di calcolo.

DESCRIZIONE

Con Rolling CUBES Pytagora si lavora su composizione e scomposizione dei numeri, calcolo ragionato e significato del segno uguale. Il lancio dei dadi genera vincoli e possibilità: confrontando soluzioni diverse, i partecipanti mettono a fuoco strategie, relazioni numeriche e uso consapevole delle operazioni.

G7

Secondaria di 1° grado

Rolling CUBES Pytagora: fare aritmetica e strategie con i dadi

Ada Borello · IC IV Novembre, Parabiago (MI) — ToKalon

Rolling CUBES Pytagora; aritmetica; operazioni; strategie

ESPERIENZA

I partecipanti giocano con i dadi di Rolling CUBES Pytagora per cambiare punto di vista e scoprire legami inattesi tra numeri e operazioni.

DESCRIZIONE

Con Rolling CUBES Pytagora si lavora su uguaglianze, quattro operazioni, frazioni e numeri a più cifre a partire da esempi concreti e sfide con i dadi. Il gioco invita a cercare più soluzioni, a discutere strategie e a far emergere relazioni inattese tra operazioni, vincoli e risultati.

G8

Primaria, Secondaria di 1° grado

SET: ricercare, trovare, costruire relazioni

Elena Francesca Gottardi · Istituto Sant'Orsola, Roma — ToKalon

SET; classificazione; strategie; logica

ESPERIENZA

I partecipanti si immergono nel gioco SET osservandolo attraverso gli occhi dei bambini.

DESCRIZIONE

L'officina esplora il potenziale didattico di SET a partire da attività realmente svolte in classe. Attraverso il gioco e varianti di uso delle carte, i partecipanti lavorano su osservazione, classificazione, ricerca di regolarità e costruzione di strategie, mettendo in valore errori e diversi livelli di accesso.

G9

Primaria

Un problema di ponti

Marta Benini, Cristina Trombin · IC Ponte Nossa, Ponte Nossa (BG)

grafi; modellizzazione; strategia; narrazione

ESPERIENZA

I partecipanti entrano nel problema dei ponti attraverso racconto, sperimentazione pratica e formalizzazione, passando dall'esperienza al modello.

DESCRIZIONE

A partire dal celebre problema dei ponti di Königsberg, l'officina costruisce un percorso tra albo illustrato, esplorazione concreta e carte speciali. I partecipanti formulano ipotesi, mettono alla prova i percorsi e arrivano ai grafi per comprendere quando un attraversamento è possibile e quando non lo è.

Sperimentare

Provare, sbagliare, capire di più

S1

Infanzia

Forme e spazio: matematica a 3 anni

Ana Cristina & Elena Gil Clemente · Colegio Sagrado Corazón de Jesús, Zaragoza (España)

strategie; confronto; prima infanzia

ESPERIENZA

I partecipanti sperimentano attività e confrontano strategie per analizzare processi e soluzioni.

DESCRIZIONE

Si propongono attività concrete e strutturate per esplorare concetti matematici attraverso il confronto tra strategie. L'attenzione è posta sui processi e sulla loro condivisione.

S2

Infanzia, Primaria

Il ritmo dei numeri

Francesca Neri · IC Via Ceneda, Roma — Università Roma Tre

ritmo; numero; corpo; musica

ESPERIENZA

I partecipanti vivono nel corpo, nel suono e nella rappresentazione grafica alcuni temi centrali della matematica elementare.

DESCRIZIONE

L'officina intreccia movimento, musica e narrazione per esplorare il ritmo come esperienza matematica. Attraverso attività in cerchio, la "parata dei numeri", le campane sonore e il racconto, i partecipanti lavorano su conta, durata, regolarità e struttura con il corpo in primo piano.

S3

Secondaria di 1° e 2° grado

Io programmo, lui esegue, noi giochiamo

Marco Liverani · Università Roma Tre

algoritmi; procedure; strategie; problem solving

ESPERIENZA

I partecipanti costruiscono, eseguono e confrontano algoritmi per analizzare strategie e processi di risoluzione.

DESCRIZIONE

Si lavora su attività che mettono al centro la costruzione e l'uso di algoritmi. Attraverso la definizione, l'esecuzione e il confronto tra procedure, i partecipanti esplorano strategie, sequenze di azioni e criteri di controllo, mettendo in evidenza il ruolo degli algoritmi nella risoluzione di problemi e vestono i panni dell'esecutore per evidenziarne le diverse competenze.

S4

Secondaria di 1° e 2° grado

Mani in pasta: costruire matematica

Daniela Molinari · Liceo Decio Celeri, Lovere (BG)

geometria; misura; materiali; costruzioni

ESPERIENZA

I partecipanti ripercorrono il processo con cui studenti delle superiori progettano e realizzano laboratori di matematica per compagni più piccoli.

DESCRIZIONE

L'officina presenta un percorso in cui studenti della secondaria di secondo grado progettano attività matematiche per primaria e secondaria di primo grado. Attraverso esempi concreti, materiali ed errori di progettazione, i partecipanti osservano come il gioco e la scoperta diventino strumenti per costruire proposte accessibili e significative.

S5

Infanzia, Primaria

Matematica creativa con materiali di recupero

Patrizia Venesia · IC Levi-Montalcini, Torino — ToKalon

figure; misura; numeri; classificazione; materiali di recupero

ESPERIENZA

I partecipanti scoprono nei materiali di recupero degli strumenti per esplorare la matematica attraverso il gioco, la scoperta e la collaborazione.

DESCRIZIONE

L'officina propone attività con tappi, scatole, bottoni e altri materiali di recupero per contare, classificare, ordinare e misurare. Attraverso giochi e manipolazione si costruiscono prime idee di numero, logica e geometria, valorizzando creatività, inclusione e sostenibilità.

S6

Tutti

Matematica Magica

Andrea Romanzi · Northlands International, Roma — Università Roma Tre

giochi di prestigio; pensiero critico; creatività; coinvolgimento

ESPERIENZA

I partecipanti costruiscono e sperimentano giochi MateMagici, arricchendo la propria "scatola degli attrezzi" con attività da riusare in classe.

DESCRIZIONE

L'officina trasforma la matematica in un repertorio di giochi di prestigio che incuriosiscono e coinvolgono. L'officina offre trucchi, sfide e materiali da costruire, mostrando come l'illusione possa diventare occasione per lavorare su creatività, pensiero critico, collaborazione e gusto per la scoperta.

S7

Infanzia, Primaria

Osserva, ruota, incastra e rifletti!

Elena Narducci · IC Octavia, Roma — ToKalon

Polyminix; trasformazioni geometriche; composizione

ESPERIENZA

I partecipanti sperimentano un percorso graduale di attività-gioco con Polyminix, osservando come i polimini possano sostenere la costruzione di concetti geometrici fin dai primi anni.

DESCRIZIONE

Attraverso attività-gioco con Polyminix, anche in formato maxi, i partecipanti compongono, scompongono, ruotano e incastrano figure. Il gioco rende accessibili ai più piccoli idee di forma, relazione, equivalenza, simmetria e tassellazione, mostrando un percorso coerente tra scuola dell'infanzia e primaria.

Nota · Si lavorerà con Polyminix pensato per l'infanzia e per il primo anno della scuola primaria.

S8

Secondaria di 1° e 2° grado

Radici quadrate tra forme e numeri

Paola Morando, Maria Luisa Spreafico · Università degli Studi di Milano

radice quadrata; area; stima; origami

ESPERIENZA

I partecipanti costruiscono alcune radici quadrate tramite un modello origami che ne rende tangibile il significato e consente stime numeriche; il percorso si conclude con un gioco didattico.

DESCRIZIONE

L'officina introduce la radice quadrata tramite modelli origami. A partire dal legame tra area del quadrato e lato, i partecipanti formulano ipotesi, confrontano strategie e affinano la stima delle radici di numeri naturali; un gioco finale consolida quanto appreso.

S9

Primaria

Saltando si impara

Gianluca Angelini · Università Roma Tre

corpo; strategia; cooperazione; previsione

ESPERIENZA

I partecipanti sperimentano giochi di movimento in cui, senza parlare, devono prevedere le mosse e coordinarsi con gli altri per raggiungere lo scopo.

DESCRIZIONE

L'officina propone giochi di movimento cooperativi e competitivi, come "In cerchio si salta", in cui il corpo diventa strumento di apprendimento e di comunicazione. L'assenza del canale verbale obbliga ad osservare, prevedere, attendere e coordinarsi, aprendo poi uno spazio di riflessione condivisa.

CONDIVISIONE

Piazza del Villaggio

Uno spazio informale e aperto, fatto di tavoli, giochi, libri e conversazioni: il cuore relazionale del convegno.

Piazza del Villaggio

La Piazza è uno **spazio informale e aperto**, fatto di tavoli, giochi, libri e conversazioni.
La troverete aperta sia il venerdì sia il sabato: un luogo dove fermarsi tra un'attività e l'altra, provare un gioco, sfogliare un libro o semplicemente scambiare due parole.

Tra gli altri incontrerete:

Luigi Regoliosi · Daniele Scopetti · Maria Cristina Migliucci · Angelo Lissoni (Kangourou) · Daniele Gouthier · Francesco Chesi · Annarita Di Pascoli · Paolo Dall'Aglio · Paola Magrone · Raffaella Lai · Daniele Pepe

...e tante altre persone, molte delle quali ritroverete anche nelle Officine.

LE SERATE

Due sere all'insegna del gioco

Venerdì 4 settembre · Spettacolo 21:30–23:00



ZERO — Una sorprendente matematica magica!

di e con **Andrea Romanzi**

Anteprima nazionale riservata ai partecipanti di MIT/MEET

Sabato 5 settembre · Giochi e salotto 21:30–23:00

A cura di **Emanuele Pessi**, grande amico di **ToKalon** e fondatore dell'azienda di giochi **CreativaMente**, che insieme ad alcuni di noi proporrà una serata all'insegna del gioco di società e dei party games.

Sui tavoli, tra gli altri: **Wheels vs Doors**, **Tension**, **Dixit**,
ma anche titoli inediti, di cui si sta valutando la pubblicazione.

CONFRONTO · ORIZZONTE

La domenica: dialoghi e prospettive

L'ultima mattina è dedicata al confronto - prima in piccoli gruppi e poi tutti insieme – e a uno sguardo condiviso sul futuro: che cosa ci portiamo a casa e dove vogliamo andare.

Dialoghi, restituzione, prospettive

Dialoghi sul gioco e sulla matematica 8:30–10:45

Un momento di confronto a piccoli gruppi, nelle stesse aule usate per le officine, a partire da alcuni **grandi temi** che verranno svelati durante il convegno. Anche l'assegnazione al gruppo sarà **a sorpresa**, per favorire incontri nuovi e sguardi diversi.

Seguirà un momento di **restituzione**: un portavoce di ogni gruppo relazionerà brevemente su quanto emerso, così che il lavoro di tutti diventi patrimonio comune.

Osservazioni e prospettive 10:45–12:00

Un momento di osservazioni a partire da **tutte le attività** realizzate nei due giorni e una riflessione sulle **prospettive** che il convegno apre per il futuro:
la prossima edizione, l'anno scolastico che comincia, nuovi spunti di lavoro.

Le persone del convegno

Aita, Miriam — G5

Andriolo, Martina — G6

Angelini, Gianluca — S9

Benini, Marta — G9

Bernardi, Luigi — E9

Bonagura, Daniela — G1

Borello, Ada — G7

Cavallari, Filippo — E2

Chesi, Francesco — Sguardi · Piazza

Costantini, Claudia — E6

Dall'Aglio, Paolo — Piazza

Damiano, Giorgia — E9

Di Pascoli, Annarita — Piazza

Falcolini, Corrado — E4

Fascitiello, Isabella — E10

Gasca, Ana Millán — E10 · Sguardi

Ghattas, Robert — E1

Gil Clemente, Ana Cristina — E8 · S1

Gil Clemente, Elena — E8 · S1

Gottardi, Elena Francesca — G8

Gouthier, Daniele — Sguardi · Piazza

Lai, Raffaella — Piazza

Lissoni, Angelo — Piazza

Liverani, Marco — S3

Magrone, Paola — Piazza

Manca, Ilaria — G5

Mazzanti, Marina — Sguardi

Mazzitelli, Anna — G3 · Sguardi

Migliucci, Maria Cristina — Piazza

Molinari, Daniela — S4

Molinari, Matteo — E3

Morando, Paola — S8

Narducci, Elena — S7 · Sguardi

Neri, Francesca — S2

Pepe, Daniela — Piazza

Pessi, Emanuele — Serata

Regoliosi, Luigi — Piazza

Reho, Marco — E5

Romanzi, Andrea — S6 · Spettacolo

Sabatti, Sofia — G2

Saponaro, Manuela — E7

Sbrega, Barbara — G4

Scopetti, Daniele — Piazza

Spreafico, Maria Luisa — S8

Trombin, Cristina — G9

Venesia, Patrizia — G1 · S5

Per le officine il riferimento è al codice.

il GIOCO

Roma, 4 – 6 settembre 2026

