



Proposte dei percorsi Mate.Land per le scuole secondarie di secondo grado

(1) CASA DOLCE CASA (geometria)

Risolveremo indovinelli e giochi e svolgeremo attività con carta e forbici per scoprire la geometria sotto nuovi punti di vista: e con l'aiuto di semplici calcoli sveleremo sparizioni magiche e apparenti incongruenze... davvero non c'è da avere paura?

(2) ARCHI E FRECCHE (teoria dei grafi)

Questo è un territorio difficile da esplorare ma non perché ci sono indiani e cowboy: dovremo attraversare un fiume impetuoso senza rischiare di litigare e visitare una città senza passare due volte nella stessa piazza: ci riusciremo?

(3) NON SI PERDE NEANCHE UN BAMBINO (topologia)

Scopriamo insieme come la matematica si nasconde anche sotto la nostra giacca... e partiamo alla scoperta di dentro e fuori, sopra e sotto come non li abbiamo mai visti! Il viaggio riserverà sorprese e stupori, ma alla fine si torna sempre da dove si è partiti...

(4) MATECADABRA (topologia e geometria "magiche")

Entriamo insieme in Mate.Land dalla porta più magica: frecce che mutano verso, nodi che appaiono, vestiti che scompaiono... Indovinelli e giochi che sembrano impossibili lasciano quasi senza parole e con la voglia di tornare ancora a esplorare il mondo della matematica

(5) NIENTE È COME SEMBRA (pensiero laterale)

Con carta e forbici scopriamo insieme come passare attraverso un foglio di carta, come attraversare un fiume in piena e salvarsi da una vacanza disastrosa, sempre con qualche piccolo aiuto della matematica e tanto "pensiero laterale"

(6) TUTTO A POSTO (tassellazioni)

Natura, tecnologia e arte si incontrano: impareremo dalle api come ordinare i cassetti poi scopriremo come coprire il piano con forme geometriche regolari; semplici indicazioni ci permetteranno di concepire decorazioni più complesse, fino a portarci alle suggestioni dell'arte.

(7) L'UNIONE FA LA FORZA (origami)

È possibile decifrare codici e comunicare progetti con un foglio di carta? Scopriremo insieme come semplici insiemi di regole ci permettano di affrontare solamente con la carta i classici problemi di geometria piana e la realizzazione di solidi platonici.

(8) NESSUNO È PERFETTO (probabilità)

Scendendo da montagne innevate fino agli exhibit statistici il percorso attraversa la terra della probabilità con giochi e attività che ci porteranno alla consapevolezza dell'importanza di questi temi nella nostra vita quotidiana.

i percorsi sono indicativi e possono essere adattati o modificati a seconda delle esigenze