



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "F. ENRIQUES"

Progetto Lauree Scientifiche

Unità operativa di Milano Città Studi

Laboratorio di Giochi Matematici

(responsabile Prof. Stefania De Stefano)

Incontri presso il
Dipartimento di Matematica "F. Enriques"

5. Schede di rilevazione
Questionari per gli studenti



NOME GRUPPO CLASSE

Ti chiediamo come sempre un aiuto a programmare il prossimo incontro: compila questo questionario.
Barra con una crocetta le risposte che meglio descrivono la tua esperienza

Incontro N°1 in Dipartimento - Giochi con le "scelte"

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrei fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCHI 1, 2, 3		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 4, 5		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 6, 7		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

B) TEMPI

Segnalo i giochi in cui avrei voluto più (*scrivi +*)/ meno (*scrivi -*) tempo per

Gioco	Provarcisi da solo	Discutere in gruppo	Rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso

C) NUOVE MODALITÀ

Avere un momento di confronto comune sui singoli giochi	<input type="checkbox"/> è utile, permette di rendersi conto di quali cose ho solo intuito senza capire fino in fondo
	<input type="checkbox"/> è utile, permette di migliorare il modo di presentare i risultati
	<input type="checkbox"/> è utile, ma trovo imbarazzante dover andare alla lavagna
	<input type="checkbox"/> non è utile, preferisco lavorare solo col mio gruppo, col supporto di un animatore
Avere un animatore solo part-time	<input type="checkbox"/> ha reso problematico venire a capo dei giochi
	<input type="checkbox"/> ha reso problematica l'autogestione del mio gruppo
	<input type="checkbox"/> è stato un passo verso una maggiore autonomia, mi ha gratificato
La "gara contro il tempo"	<input type="checkbox"/> mi ha reso difficile concentrarmi e trovare soluzioni che con più agio sarebbero state alla portata mia e del mio gruppo
	<input type="checkbox"/> mi ha stimolato



NOME GRUPPO CLASSE

Ti chiediamo come sempre un aiuto a programmare il prossimo incontro: compila questo questionario.
Barra con una crocetta le risposte che meglio descrivono la tua esperienza

Incontro N°2 in Dipartimento - Giochi geometrici

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrei fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCHI 1 (il filo), 2 (la formica) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 3 (la barca), 4 (l'esagono) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 5 (il pesce), 6 (i 9 punti) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

Eventuali altri giochi svolti in sostituzione dei 6 previsti (*descriverli con un breve titolo e denotarli con un numero da 7 in su; sostituire ciascuno di tali numeri nella/e griglia/e in cui è stato depennato uno dei 6 giochi previsti e ivi commentarlo*)

Numero	Titolo del Gioco
7	

B) TEMPI

Segnalo i giochi in cui avrei voluto più (*scrivi +*)/ meno (*scrivi -*) tempo per

Gioco	Provarci da solo	Discutere in gruppo	Rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso

C) COMMENTI



NOME GRUPPO CLASSE

Ti chiediamo come sempre un aiuto a programmare il prossimo incontro: compila questo questionario.
Barra con una crocetta le risposte che meglio descrivono la tua esperienza

Incontro N°3 in Dipartimento - Giochi ... pratici

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrei fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCHI 1 (il picnic), 2 (l'orologio), 3 (la miccia) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 4 (travaso 1), 5 (travaso 2), 6 (bilancia) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

GIOCHI 7 (mese), 8 (anno), 9 (pallavolo) <i>depennare quelli non svolti</i>		ALTO/A	MEDIO/A	BASSO/A
Difficoltà di	Comprendere il gioco			
	Capire come cominciare (Organizzazione)			
	Costruirsi dei modelli			
	Motivare le soluzioni			
	Annotare convenientemente le analisi			
Gradimento				

B) TEMPI

Segnalo i giochi in cui avrei voluto più (*scrivi +*) / meno (*scrivi -*) tempo per

Gioco	Provarci da solo	Discutere in gruppo	Rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso

C) COMMENTI