

# MATEMATICANDO FESTIVAL

**A spasso con la matematica  
per le strade di Locarno**

***Giornata  
aperta a tutti***

**Sabato 25 maggio 2024  
ore 10:00-17:00  
4<sup>a</sup> edizione**

**Evento  
gratuito**

25 maggio 2024

# MATEMATICANDO FESTIVAL

**A spasso con la matematica  
per le strade di Locarno**



*Tre appassionanti giornate per grandi e per piccoli,  
in cui è possibile vivere esperienze di matematica  
a braccetto con il teatro, la musica, la letteratura,  
la robotica e tanto altro ancora.*

Dopo un lungo periodo di sosta, dovuto all'emergenza sanitaria, ritorna la quarta edizione di *Matematicando*. *A spasso con la matematica per le strade di Locarno*. Un atteso festival voluto dal Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI-DFA/ASP), dal Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport, dal mondo scolastico e dall'intera cittadinanza per far appassionare grandi e piccoli alla matematica.

Un modo informale di conoscere la matematica a tutte le età, andando a vivere esperienze positive con questa disciplina, a scoprirne aspetti inconsueti e legami con altri mondi (il teatro, la musica, la geografia, la robotica, la letteratura ecc.) in un clima gioioso, creativo e stimolante. Come per le precedenti edizioni sono proposti coinvolgenti laboratori incentrati su giochi, attività, indovinelli, letture, aneddoti e spettacoli gestiti da professionisti, docenti, bambini e ragazzi di tutte le età.

Un'ampia offerta distribuita sui due giorni previsti per le scuole (23 e 24 maggio) e sul giorno rivolto alla popolazione (25 maggio): quasi 50 iniziative tra laboratori, spettacoli, attività aperte e intrattenimenti, pensati per un pubblico dai 3 anni in su.

Non resta quindi che augurare di vedervi numerosi a spasso con la matematica per le strade di Locarno!

**Silvia Sbaragli**

Responsabile Centro competenze didattica della matematica  
Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica



---

## MATEMATICANDO FESTIVAL

---

### pp.4-18 | Laboratori

Per una matematica “da toccare con mano”.

---

### pp.19-22 | Spettacoli

Per “scoprire” la matematica sotto un altro punto di vista.

## Informazioni utili

---

### Mobilità sostenibile

Matematicando festival collabora con Arcobaleno aderendo all'iniziativa **Ticino Event**, che permette di beneficiare durante tutta la giornata di sabato 25 maggio, del **20% di sconto** sul costo del biglietto se si viaggia con i trasporti pubblici. Per maggiori informazioni consultare il sito:

<https://arcobaleno.ch/it/home/biglietti/ticino-event>



---


### Italmatica per tutti

Alcune delle iniziative proposte nel programma puntano all'unione tra la matematica e la lingua italiana e rientrano all'interno del progetto *“Italmatica per tutti: la lingua italiana per favorire l'insegnamento-apprendimento della matematica”* del programma Agora del Fondo nazionale svizzero per la ricerca scientifica e sono identificate dal logo distintivo.



---

### Legenda

-  = Iniziativa *Italmatica per tutti*
- SI = scuola dell'infanzia
- SE = scuola elementare
- SM = scuola media



# Laboratori

L1

## MateNatura



### Animano

**Elena Antonini** (SI di Bioggio), **Laura Bellotti** e **Leyla Bernasconi** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 3 a 6 anni

Immaginandoci immersi in un bosco e accompagnati da alcuni suoi abitanti, proponiamo un laboratorio con momenti di gioco con l'impiego di materiali della natura, come foglie, sassi, semi, pigne ecc. Per affrontare le varie sfide, che si svolgeranno all'aperto, i bambini mobileranno competenze matematiche divertendosi.

L2



## Pescatori di figure



### Animano

**Sonia Martinelli** (SI di Bissone), **Pamela Martinetti** (SI di Avegno), **Odile Pedroli** (gruppo Matematicando) e **Sandra Ramelli** (SI di Minusio)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 3 a 6 anni

Nella corte del castello Visconteo sentirete un'antica leggenda che vi racconta di un gioco millenario: il Tangram. Vi improvviserete pescatori di... pesci geometrici. Potrete poi divertirvi a creare nuove figure e a realizzare il vostro pesce da inserire nel nostro mare.

L3

## Giocare è già fare matematica



### Animano

**Ilaria Cervellin** (Istituto Comprensivo “R. Fabiani”, Barbarano Mossano, Italia) e **Lorena Finato** (Istituto Comprensivo di Lozzo Atestino, Italia)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 3 a 14 anni

Accanto all'insegnamento formale esistono numerose e differenti esperienze di insegnamento-apprendimento che sanno ugualmente aprire le porte al sapere; il gioco può essere certamente una di queste chiavi. Durante ogni laboratorio verranno proposte differenti tipologie di gioco, calibrate a seconda delle diverse età, in cui i destinatari potranno cimentarsi in attività ludiche focalizzate sugli elementi propri dell'apprendimento della matematica. Sarà altresì un'opportunità per cogliere quegli aspetti del gioco che lo rendono a tutti gli effetti un efficace strumento per educare, includere e insegnare.

L4

## 1, 2, 3... si gioca!



### Animano

**Studentesse e studenti del II anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia con la collaborazione di **Aline Pellandini** e **Rossana Falcade Pincolini** (SUPSI-DFA/ASP)

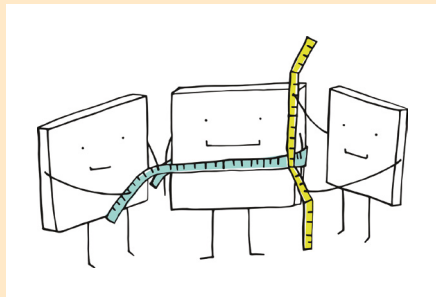
🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 4 a 8 anni

Il laboratorio propone giochi da tavolo interamente ideati, progettati, realizzati e sperimentati da studentesse e studenti del II e III anno Bachelor (scuola dell'infanzia). Tra farfalle, folletti, emozioni e ladri di colori, in un contesto ludico e attivo, attraverso giochi di natura collaborativa e competitiva, i bambini avranno la possibilità di sviluppare le loro competenze disciplinari e trasversali: il pensiero strategico e creativo, la collaborazione e la comunicazione, secondo una prospettiva di continuità tra la scuola dell'infanzia e la scuola elementare.

L5

## In forma e su misura!



### Animano

**Studentesse e studenti del 1° anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia ed elementare con la collaborazione di **Marta Barbero**, **Leyla Bernasconi**, **Vanessa Henauer** e **Silvia Sbraghi** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 4 a 11 anni

Come piccoli esploratori, i visitatori potranno approcciarsi in modo ludico con l'affascinante mondo delle figure dello spazio e del piano. Tramite giochi e sfidanti attività laboratoriali, alle bambine e ai bambini sarà chiesto di riconoscere, analizzare, descrivere gli enti e le proprietà delle figure, ma anche di misurare le grandezze che li caratterizzano, facendo stime e verifiche. Un divertente modo di approcciarsi con gli ambiti "Geometria" e "Grandezze e misure".

L6

## Mostra interattiva di giochi matematici "Ragionando"



### Animano

**Ester Bonetti** e **Rita Orsola D'Agata** (Associazione Rally Matematico Transalpino di Rozzano, Italia)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 5 a 14 anni

I partecipanti potranno cimentarsi liberamente in giochi inventati e realizzati artigianalmente con diversi materiali. Numerose sono le sezioni della mostra all'interno delle quali muoversi in modo autonomo e riguardano giochi di geometria (figure, estensioni, simmetrie...), giochi con i percorsi, giochi con i numeri (interi, decimali, frazioni), giochi con la probabilità e le combinazioni, giochi di strategia e rompicapi.

Tutti insieme giocheremo al detective per scoprire che la matematica è anche coinvolgimento, divertimento e strategia.

L7

## Numeri in gioco



### Animano

**Studentesse e studenti del II anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola elementare con la collaborazione di **Monica Panero** e **Chiara Zuretti** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 8 anni

Attraverso proposte di attività suddivise in postazioni, le bambine e i bambini avranno l'occasione di sperimentare situazioni significative incentrate su numeri e calcoli. Il tutto in un contesto di gioco, grazie al quale poter indagare, divertendosi, alcuni concetti di base della matematica dei primi anni di scuola elementare.

L8

## Pizza, prosciutto e matematica!



### Anima

**Michela Bettoni** (SE di Lugano-Brè)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

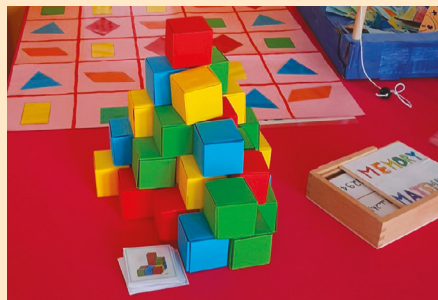
👤 da 6 a 9 anni

Siete pronti a diventare bravissimi pizzaioli matematici? Avete voglia di indossare un bel cappello da cuoco e trasformarvi in chef matematici? Volete mettervi alla prova e destreggiarvi con ricette-attività usando il materiale “pizza, prosciutto e matematica”? Durante l'atelier non mancheranno di certo le sfide e le battaglie a colpi di ingredienti e numeri, nonché gli indovinelli su pazzi cuochi, camerieri distratti e qualche imprevisto come un blackout in cucina. Vi incuriosisce questa proposta “culinaria”?



L9

## Matematica in laboratorio: mani e menti in azione!



### Animano

**Lorella Campolucci** e **Danila Maori** (Gruppo Matematica in rete di Corinaldo, Italia)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 11 anni

Le proposte presentate in questo laboratorio sono accomunate dalle scelte metodologiche: il gioco utilizzato come strategia didattica per suscitare l'interesse e la motivazione; la pratica laboratoriale per rendere le bambine e i bambini protagonisti attivi nella costruzione di oggetti e conoscenze; il cooperative learning per creare occasioni di confronto, collaborazione e sostegno reciproco; lo stretto legame tra matematica e italiano per migliorare la comprensione e la risoluzione di problemi. Le attività proposte intendono sollecitare curiosità e interesse, per far sì che si sviluppino il piacere di apprendere e la capacità di risolvere problemi concreti.

L10

## Specchio... specchio delle mie brame



### Animano

**Marika Catelli** con *le allieve e gli allievi di I e II* (SE di Ascona), **Daniela Haupt** con *le allieve e gli allievi di I e II* (SE di Giubiasco-Pianezzo), **Alessia Sagglini** con *le allieve e gli allievi di V* (SE di Malvaglia) e **Monica Treppiedi** con *le allieve e gli allievi di V* (SE di Minusio)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 11 anni

C'è qualcosa di magico negli specchi, basta usare la fantasia e un po' di geometria. Insieme scopriremo simmetrie, armonie, ritmi e colori. Giocheremo con le figure e non solo, immaginando, sperimentando e creando fantastiche immagini geometriche. Un laboratorio adatto a tutte le bambine e i bambini della scuola elementare dove ognuno troverà il riflesso della propria creatività.

L11

## Un'avventura a Mateland



### Animano

**Emma Giussani e Kevin Pura** con *le allieve e gli allievi di II e V* (SE di Breggia-Lattecaldo)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 11 anni

3, 2, 1... si parte! Siete pronte e pronti a vivere un'avventura mozzafiato all'interno di un parco divertimenti tutto geometrico? Vi aspettiamo per giocare con noi alla *Pesca geometrica* – dovrete essere degli abili pescatori dal polso fermo e dalla mente svelta; ad *Abbatti il solido* – precisione e strategia saranno indispensabili per ottenere un punteggio record; all'*In-dovino* – tatto e intuito vi aiuteranno a identificare le figure misteriose; e a molto altro! Non mancate!

L12

## App per scoprire, esercitare e approfondire



### A cura di

**Alberto Battaini e Guido Gottardi** (Officina GRA)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 13 anni

Queste app propongono la manipolazione di oggetti matematici (anche se virtuali), con l'intento di favorirne l'apprendimento. I visitatori sono chiamati ad affrontare la situazione proposta e a trovare varie strategie risolutive in modo individuale, a coppie, a piccoli gruppi. È possibile gestire autonomamente il lavoro, poiché per ogni app è prevista la spiegazione del gioco e alcuni esempi di utilizzo. Veniteci dunque a trovare...

L13

## Giochi di probabilità



### Animano

**Gianfranco Arrigo** e *animatori* (Società Matematica della Svizzera Italiana)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 15 anni

Tutti i giochi proposti sono centrati sul concetto base di probabilità matematica. Più precisamente, saranno proposte attività di riflessione su che cosa significa il termine “probabilità” in matematica, anche al fine di evidenziare eventuali misconcezioni. Fra le offerte ci saranno semplici giochi d'azzardo (ad esempio: il gioco medievale della zara), scommesse fra amici (ad esempio in una simulazione matematica della corsa dei cavalli), tentativi di stimare l'identità di oggetti celati (ad esempio: palline colorate in un sacchetto) o di eventi futuri (previsioni di ogni genere).

L14

## Ludolinguistica



### A cura di

**Centro competenze didattiche della matematica** (SUPSI-DFA/ASP) con la collaborazione di **Franco Giudici** (già maestro di SE)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 15 anni

Lasciati coinvolgere dalle sfide proposte da Otto, il passerotto appassionato di matematica e italiano, che ha pronti per te rebus, cruciverba, linotipie, giochi di parole e tanto altro. Sarà un'occasione per guardare con occhi nuovi sia la lingua italiana sia la matematica, scoprendone o riscoprendone le caratteristiche in modo libero e creativo.

L15

## Mostra fotografica: “Una vita senza matematica”



Di

**Mauro Dotta** (SUPSI-DFA/ASP) e **Ruun Cali**

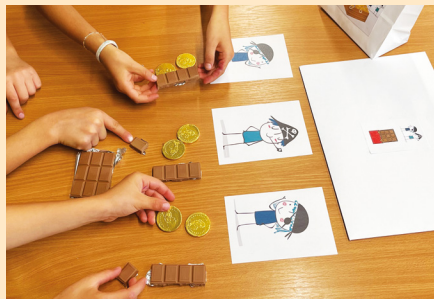
🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 6 a 17 anni

Hai già sentito parlare di Ulisse il mito? E se esistesse davvero, ma è donna e si chiama Ruun? Ulisse si confrontò con 12 prove e grazie all'astuzia e all'ingegno le sormontò. Ruun, priva di ogni conoscenza scolastica, superò le sue prove che la portarono alla salvezza. Il suo terribile viaggio descritto in 12 immagini e raccontato tramite le parole della protagonista mostrano le difficoltà da lei affrontate dove numeri, misure e scrittura l'avrebbero aiutata (o forse, a volte, fermata!). La storia di una bambina somala obbligata a scappare da casa e ora cuoca diplomata in Canton Ticino.

L16

## Alla scoperta di Fraziolandia!



Animano

**Alessia Prada** e **Daniele Rampinini** con *le allieve e gli allievi di II e V* (SE di Castel San Pietro)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 7 a 11 anni

Frazioni di ogni tipo accompagneranno i bambini alla scoperta di alcune professioni della strabiliante Fraziolandia. Sarà possibile improvvisarsi dei pizzaioli pro-vetti rispettando le bizzarre ordinazioni dei clienti, servire dei rinfrescanti cocktail porzionati alla perfezione, cimentarsi nella realizzazione di opere d'arte da poter esporre al museo della città e tanto altro. Mettendosi alla prova con giochi ed esperienze concrete, i visitatori di Fraziolandia si renderanno conto che le frazioni non sono mai state così divertenti!

L17



## A spasso con i numeri naturali



### A cura di

RSI Kids in collaborazione con il **Centro competenze didattiche della matematica** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 7 a 11 anni

In questo spazio potrete ascoltare nove canzoni sul mondo dei numeri naturali scritte da Silvia Demartini e Silvia Sbaragli e cantate da Francesco Mariotta. Oltre a trattare le caratteristiche dei numeri naturali, si approfondiscono straordinari personaggi del mondo dell'aritmetica: lo zero, i numeri pari e dispari, e le quattro operazioni fondamentali. Sono inoltre a disposizione dei visitatori alcuni giochi legati alle canzoni da provare in autonomia o con un compagno. Siete pronti ad andare a spasso nel mondo dei numeri naturali?

L18

## Una corsa d'orientamento... problematica!



### Di

**Marta Barbero** (SUPSI-DFA/ASP) e **Bruna Mosso** (già docente di educazione fisica) in collaborazione con il **Gruppo Orientisti Vallemaggia** (GOV)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 8 a 12 anni

Una corsa d'orientamento... nel mondo della matematica! I bambini, suddivisi per gruppi e con l'ausilio di una cartina, dovranno trovare le 5 postazioni nascoste nella zona pedonale attorno al Castello Visconteo. In ogni postazione i gruppi troveranno un problema da risolvere facendo capo alle loro competenze matematiche. La supervisione di quest'attività è dei genitori o adulti accompagnatori, la cartina sarà scaricabile dal sito [www.supsi.ch/go/matematicando24](http://www.supsi.ch/go/matematicando24) e disponibile sul posto.

L19

## Scoprire il mondo dei Grigioni con la matematica



### Animano

*Studentesse e studenti del III anno Bachelor con la collaborazione di **Telgia Juon** e **Dominik Jörg** (Dipartimento formazione dell'Alta scuola pedagogica dei Grigioni)*

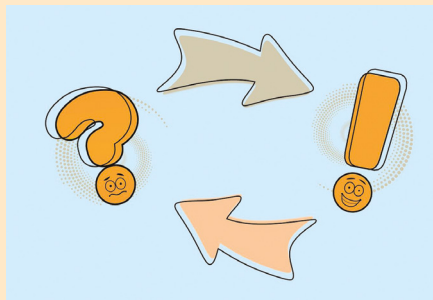
🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 8 a 13 anni

Attraverso diverse attività a postazioni i partecipanti sono invitati a scoprire il mondo dei grigionesi: matematicando, esplorano aspetti culturali, geografici ed economici dei Grigioni, che possano essere accattivanti anche per le bambine e i bambini. Imparano così che è possibile conoscere un nuovo mondo grazie a domande, conoscenze e abilità matematiche.

L20

## Probability - Tutto è possibile?



### Animano

*Matteo Morandi con **le allieve e gli allievi di V B** (SE Saleggi di Locarno), **Anna Zaninelli** con **le allieve e gli allievi di V E** (SE di Solduno) e **Daniele Pezzi** con **le allieve e gli allievi di II** (SM Locarno 2)*

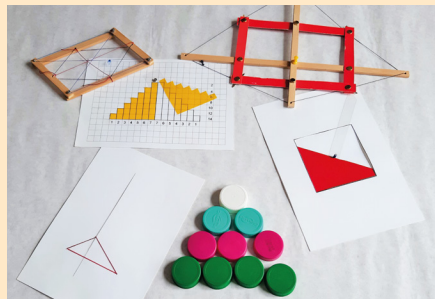
🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 8 a 13 anni

“Probability- Tutto è possibile?”, il celebre gioco a premi, approda a Matematicando 2024 con il suo carico di situazioni da affrontare e di enigmi da risolvere. I partecipanti saranno catapultati all'interno di un quiz televisivo dal sapore matematico. Fra ruote della fortuna, previsioni, estrazioni a sorte e porte da aprire... solo i più ingegnosi riusciranno ad aggiudicarsi il montepremi, scoprendo allo stesso tempo che la combinatoria e la probabilità possono essere decisamente molto divertenti!

L21

## Tappi, legnetti e fermacam- pioni... fare matematica con le mani e la mente



**Animano**

*Janna Nardi, Daniela Rivelli, Floriana Paternoster  
e Daniela Zambon* (Mathesis, Pesaro, Italia)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 8 a 15 anni

Fare matematica con i tappi, i legnetti... ? Perché no! Tutto può servire se lo si guarda con gli occhi giusti e soprattutto con la mente aperta a osservare, congetturare, riconoscere analogie, individuare relazioni. Mentre le mani si muovono per costruire modelli di situazioni matematiche, si muove anche la mente! Sono sufficienti materiali semplici e un po' di fantasia e creatività per incontrare una matematica diversa: più accattivante, stimolante e ingegnosa. Con la guida delle docenti del gruppo tutti sono invitati a scoprire un mondo matematico in cui anche i concetti che si credevano meglio conosciuti sono capaci di sorprendere ancora!

L22

## Giochi matematici in viaggio per il mondo



**Animano**

*Maura Mariotti e Manolo Piazza* (educatori Pro Infirmis) con *il gruppo Scuola di Vita Autonoma* e *Tina Sandberg* con *le allieve e gli allievi di V* (SE di Solduno)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 9 a 12 anni

Parti con noi per esplorare e conoscere i giochi matematici di altri paesi! Sei curiosa/o di conoscere come i numeri in Finlandia possono diventare un gioco di strategia da vivere all'aperto con le amiche e gli amici? Ti incuriosisce scoprire quali giochi matematici si usano in altri continenti? Allora vieni a fare questo viaggio matematico insieme a noi! Non ti serviranno bagagli, ma solo tanta voglia di metterti in gioco e di lasciarti trasportare da un continente all'altro, divertendoti con la matematica. Ti aspettiamo!



L23

## La musica dà i numeri!



### Animano

*Studentesse e studenti del III anno* del Master in Pedagogia musicale e **Alessandro Passuello** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 9 a 13 anni

Durante il laboratorio le ragazze e i ragazzi avranno la possibilità di scoprire il rapporto tra note, ritmo, movimento e numeri attraverso l'impiego di uno strumentario musicale di facile utilizzo e la realizzazione intuitiva di semplici melodie.

L24

## Imparare giocando con la carta



### Animano

**Paolo Bascetta** e **Francesco Decio** (Centro Diffusione Origami)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 a partire da 9 anni

Imparare giocando è quasi un sogno per molti operatori dell'istruzione. Ma è quel che accade attraverso l'origami. Giocando a piegare la carta, infatti, si fa geometria tanto nascosta quanto rigorosa. Dietro agli oggetti divertenti che è possibile piegare ci sono enti e concetti tipici della geometria che oltretutto in questo modo diventano concreti e tangibili. Durante la piegatura si entra in contatto con mediane, diagonali, angoli di ogni tipo e relative bisettrici, rette perpendicolari ecc... sempre divertendosi nel vedere il foglio di carta, piega dopo piega, trasformarsi sotto i nostri occhi. Piegare per credere!



L25



## Facciamo tutti parte dello stesso gioco



### Animano

**Lorenzo Castori** e **Catherine Giovinazzo Urban** (educatori Pro Infirmis) con *i partecipanti del Centro diurno* e **Sara Spinola Cataldi** con *le allieve e gli allievi di III BC e III D* (SM di Minusio)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 11 a 14 anni

Comporre, scomporre e ricomporre. Nella matematica e nella vita hanno lo stesso significato? Attraverso la manipolazione di artefatti ideati e realizzati da allieve e allievi di III media e dai partecipanti del Centro diurno, si potrà sperimentare il piacere di scomporre e ricomporre figure piane e solide in diversi modi. Succede talvolta che le vite di alcune persone vengono scomposte e frammentate; a differenza dell'ambito geometrico, per ricomporle non sempre è possibile seguire una logica e degli schemi prescritti. Nel nostro laboratorio intrecceremo questi concetti, provando a cercare un comune denominatore tra matematica e aspetti sociali. Vi aspettiamo!

L26

## A spasso con Thymio II. Un'escape room robotica



### Animano

**Lucio Negrini**, **Masiar Babazadeh** e **Christian Giang** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 11 a 16 anni

Già programmare è, di per sé, un'operazione per nulla banale. Se poi l'obiettivo è quello di governare un robot, come Thymio II, per preparare la pista da sci transfrontaliera "Gran Becca" la sfida si fa ancora più avvincente. Ancora non vi basta? Ecco allora per voi una serie di enigmi sui linguaggi di programmazione: solo risolvendoli riuscirete a far vostra questa lingua speciale, solo apparentemente complicata, e a comandare il vostro robot educativo facendolo muovere, in modo veloce e preciso, lungo una pista da sci!

L27

## Esplorazioni geomatiche



### Animano

*Studentesse e studenti del I anno* del Master in Insegnamento per il livello secondario I (Matematica e Geografia), con la collaborazione di **Corrado Guidi**, **Luana Monti Jermini** e **Monica Panero** (SUPSI-DFA/ASP)

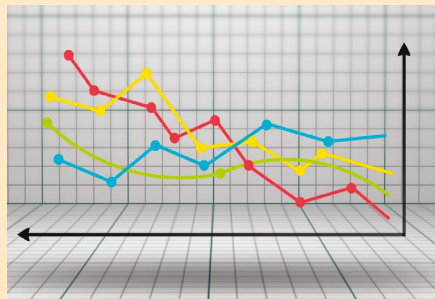
🕒 10:00, 11:00, 13:00, 14:00, 15:00, 16:00

👤 da 11 a 16 anni

In questo laboratorio si propone alle e ai partecipanti di partire dall'esplorazione di edifici, piazze e vie locarnesi individuandone la posizione geografica con l'ausilio di strumenti di geolocalizzazione. Una volta raggiunto il luogo preciso, le e i partecipanti potranno risolvere sfide ed enigmi matematici legati ad aspetti geometrici, metrici, o numerici mettendo in campo le proprie abilità di stima, di misurazione e di calcolo. Si avrà così accesso a una serie di curiosità storiche, geografiche e matematiche di alcune gemme nascoste della Città di Locarno.

L28

## Sensori crea-funzioni



### Animano

*Studentesse e studenti del I anno* del Master in Insegnamento per il livello secondario I (Matematica), con la collaborazione di **Corrado Guidi** e **Monica Panero** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 orario continuato 10:00-17:00

👤 da 11 a 16 anni

In questo laboratorio si propone di utilizzare dei sensori di movimento per creare dei grafici di funzioni che esprimono la variazione di una grandezza (ad esempio, distanza o velocità) rispetto al tempo. I partecipanti si dovranno muovere in linea retta in direzione di un sensore intuendo come occorre variare la propria velocità e/o il senso di percorrenza in modo da riprodurre grafici con determinate caratteristiche. Dopo aver esplorato il funzionamento dei sensori, verrà chiesto di associare dei grafici a possibili storie che aiutano a interpretare le funzioni rappresentate, per poi verificare grazie ai sensori gli abbinamenti ipotizzati.



**Spettacoli**

S1



## La geometria è nelle nostre corde!

40 minuti



**Di**

**Alessandra Cattori e Alina Vanini** (attrici e narratrici)

🕒 10:00, 14:00

👤 da 3 a 11 anni

Ames e Nefertiti sono giù di corda perché il loro padre, migliore tiratore di corde dell'antico Egitto, da molto tempo si trova dal faraone. Si accordano allora per usare le sue corde per giocare, tirare linee rette, costruire circonferenze, quadrati, rombi, persino squadre per gli angoli retti. Stufi di attendere tagliano la corda per andare a cercarlo. Giunti a destinazione trovano il padre che sta costruendo la grande piramide. Tireranno troppo la corda se proveranno ad aiutarlo? Beh, in ogni caso non riusciranno a resistere perché la geometria è proprio nelle loro corde... (Ispirato al libro "La geometria del faraone" di Anna Cerasoli).

S2



## Ma Figuriamoci! Figure geometriche in movimento

40 minuti



**Di**

**Ioana Butu** (attrice, burattinaia e cantante) con la collaborazione di **Silvia Sbaragli** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 11:00, 16:00

👤 da 4 a 9 anni

Per festeggiare i 10 anni di Matematicando festival ritorna lo spettacolo di burattini che nella prima edizione del festival ha coinvolto ed entusiasmato i più piccoli, affascinati dalle figure geometriche che prendevano vita sotto le abili mani di Ioana Butu. Un modo diverso di familiarizzare con la geometria, alla scoperta di nuove avventure di questi interessanti personaggi. Sarà divertente scoprire come la fiaba "Il brutto anatroccolo" possa essere rivisitata e interpretata in chiave matematica, incontrando alcuni elementi e proprietà delle figure e le loro diversità, sentendole parlare, discutere, cantare e ballare con leggiadria.

S3

## Nuove scoperte in “Un mondo di figure”

45 minuti



Di

**Francesco Mariotta** (attore e animatore) e **Simona Meisser** (illustratrice) con la collaborazione di *RSI Kids* e del *Centro competenze didattiche della matematica* (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 10:00 (da 3 a 7 anni), 14:00 (da 7 a 11 anni)

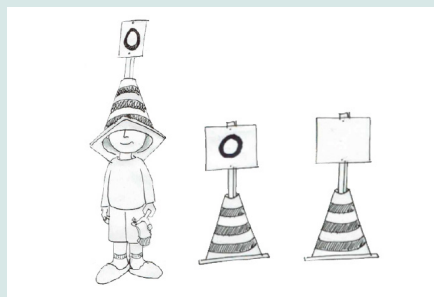
👤 da 4 a 11 anni

Le figure piane e solide, con una nuova veste, divertente e appassionante, si raccontano attraverso storie, filastrocche e canzoni, mostrando le loro caratteristiche e peculiarità. Queste brevi narrazioni, scritte da Silvia Demartini e Silvia Sbaragli, offrono spunti per attività concrete che gli allievi saranno chiamati a svolgere durante lo spettacolo, in modo che possano partecipare alle avventure e trasformazioni delle figure protagoniste. Dopo il cubo, il cono, il triangolo e il cerchio, con chi giocheremo questa volta?

S4

## Puntino e la Retta dei Numeri

45 minuti



Di

**Giancarlo Sonzogni** (SM di Gravesano)

🕒 11:00, 15:00

👤 da 6 a 11 anni

Il castello è sotto l'influsso di un incantesimo, i suoi sudditi hanno perso la misura delle cose. Riuscirà Puntino a sconfiggere la maledizione? Una libera interpretazione della Regina delle Api dei fratelli Grimm.

S5

**Matemagia!**

45 minuti

**Di****Marco Bettoni** (gruppo Matematicando)

🕒 10:00, 14:00

👤 a partire dagli 8 anni

L'intreccio tra magia e matematica è sempre stato molto forte. Da questo legame è nato questo spettacolo appassionante e coinvolgente durante il quale, tra illusioni e matematica, gli spettatori avranno la possibilità di immergersi in un mondo magico e di lasciarsi stupire e incantare da avvincenti giochi di prestigio.

S6

**La Poetica della Matematica**

45 minuti

**Di****Luca Tozzi** (autore e musicista)

🕒 11:00, 16:00

👤 a partire dai 9 anni

Un'importante matematica disse che è impossibile essere un matematico senza essere un poeta nell'anima. Sicuramente la matematica non è fatta solo di definizioni e di numeri; nelle sue leggi si custodiscono rapporti e proporzioni che esprimono anche bellezza e armonia. Un racconto coinvolgente che, attraverso le canzoni e i versi di Luca Tozzi, esplora in maniera originale il lato poetico della matematica.

## Partner istituzionali

Scuola universitaria professionale  
della Svizzera italiana

**SUPSI**



Dipartimento dell'educazione,  
della cultura e dello sport



**Fondo nazionale  
svizzero**

## Con il prezioso sostegno di



Città  
di Locarno

the **cogito** foundation

**Rotary**  
Club Locarno



## Partner



**scnat**  
accademia di scienze naturali

Fondazione  
Alfred Loppacher  
e Helene Mettler



FONDAZIONE CULTURA  
NEL LOCARNESE

Fondazione  
Diego Marzorini

**SES**  
Società Elettrica Sopracenerina

**C.R.SOUND**  
Tecnica Congressuale  
Audio - Video - Luci - Eventi  
[www.crsound.ch](http://www.crsound.ch) - [info@crsound.ch](mailto:info@crsound.ch)

**BancaStato**

**fizzy**  
gazzosa ticinese

**Mikidea**

**pro infirmis**

**RSI KIDS**

**PEDRAZZINI**  
DAL 1850 PROGRAMMI & CARTOTECNICI  
Via B. Veroneo 7 • 2144001 LOCARNO • 1  
Tel. +41 (0)39 755 77 34 • Fax +41 (0)39 755 51 18  
C.P. 985 • [print@pedrazzini.it](mailto:print@pedrazzini.it)

**Arcobaleno**  
Comunità tariffale

**Banfi & Co SA**  
frutta e verdura  
Via R. Bonomi 21 • 20061 LEGNATE VALE  
Tel. 0335 35 36 • Fax 0335 35 36 55  
[www.banfiaco.ch](http://www.banfiaco.ch) • e-mail: [info@banfiaco.ch](mailto:info@banfiaco.ch)

**enjoy ARENA**  
LOCARNO

**PALACINEMA  
LOCARNO**

NATURAL MINERAL WATER  
**SAN CLEMENTE**  
Switzerland

**PHILIPONA**  
l'amico del pane  
ALCANTARA

## Comitato

### Direzione scientifica e organizzativa dell'evento

*Silvia Sbaragli*

Centro competenze didattica della matematica  
DDM, SUPSI-DFA/ASP

### Collaboratori

*Marta Barbero, Luca Crivelli, Mauro Dotta,*

*Elena Franchini e Monica Panero*

Centro competenze didattica della matematica  
DDM, SUPSI-DFA/ASP

Docenti del gruppo Matematicando

*Kata Lucic, Simona Crivelli, Jessica Gallarate,*

*Adamo Citraro, Luca Ramelli e Sela Wittig*

Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi  
e comunicazione, SUPSI-DFA/ASP

## Informazioni e contatti

SUPSI - Dipartimento formazione e apprendimento /  
Alta scuola pedagogica

Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi  
e comunicazione

Piazza San Francesco 19

6600 Locarno

[dfa.festivalmatematicando@supsi.ch](mailto:dfa.festivalmatematicando@supsi.ch)

## In collaborazione con

Al Centro competenze didattica della matematica è affiliato il gruppo Matematicando composto da docenti e direttori della scuola dell'infanzia, elementare e media, che ha lavorato per l'ideazione e la realizzazione delle proposte che trovate all'interno del programma.

