

IL GIOCO DELLA LOGICA

Non solo numeri per sviluppare il pensiero logico matematico

a cura di [Mirvana Contini](#)

I programmi didattici pensati per sviluppare abilità logiche sono generalmente software ben costruiti, dove l'elemento di sfida difficilmente viene a mancare e spesso propongono sfide logico matematiche basate non tanto sull'aritmetica quanto su associazioni, combinazioni e riconoscimento di relazioni fra i numeri. Fra questi si distingue **Il gioco della Logica** della Broderbund: il divertimento è assicurato, l'elemento ludico si basa su ragionamenti squisitamente matematici ma i numeri non compaiono mai.

Il programma è un gioco che intende sviluppare abilità logico matematiche in bambini a partire dagli 8 anni. Il programma si presenta come un videogame: la popolazione degli zoombini è minacciata, deve fuggire dalla prigione in cui si trova per raggiungere una nuova terra. Gli zoombini devono affrontare numerosi pericoli e sono sottoposti a continue sfide. Le sfide richiedono al bambino di progettare strategie logiche per trovare un'adeguata risoluzione del problema.

Il gioco si evolve in livelli successivi: gli ambienti di sfida rimangono gli stessi ma si complicano tanto da proporre sempre nuovi problemi logici. Le sfide si basano sulla distinzione di forme e colori e implicano scelte sia dal punto di vista qualitativo (basate sulle caratteristiche distintive dei personaggi) che quantitativo. Le abilità in "esercizio" sono di comparazione, raggruppamento, pensiero algebrico, correlazione causa-effetto.

Esiste inoltre un livello di prova dove ci si può confrontare a scelta con le sfide ai vari livelli per approntare la strategia adeguata, capire i meccanismi logici che muovono il gioco senza "subire perdite".

Una mappa ricorda all'utente in che punto si trova e la strada che deve ancora percorrere.

Le sfide vengono introdotte dalla voce narrante e i giochi sono accompagnati da numerosi effetti sonori. La grafica è curata. Insomma **Il gioco della Logica** ha tutte le caratteristiche di un videogioco di successo ma consente al giovane utente di apprendere giocando.

Se si sbaglia una prova non si prosegue fino a quando non viene data la risposta giusta.