

Scheda Docente

ARGOMENTO/TITOLO	Dimostrazioni linguaggio assiomi e sistemi formali
Materie coinvolte	Matematica
Tempo di Realizzazione	1 ora
Strumenti Utilizzati o Materiali Prodotti	Carta e penna
Conoscenze pregresse o collegamenti con argomenti curricolari	Concetto di assioma, teorema, dimostrazione
Finalità	Acquisire pratica con la dimostrazione vedendo gli assiomi come "regole del gioco"
Descrizione di massima dell'attività	La classe, avendo a disposizione le regole del gioco, ha dimostrato dei teoremi. Si partiva dall'assioma MI e si andava avanti seguendo le seguenti regole: R1: Se si possiede una stringa che termina con I si può aggiungere una U alla fine; R2: Si abbia Mx. Allora si può includere nella collezione Mxx (x indica una stringa); R3: Se in una stringa c'è III si può costruire una nuova stringa mettendo U al posto di III; R4: Se all'interno di una stringa c'è UU si può eliminarlo.
Eventuale relazione o altro tipo di prodotto da valutare	No
Note	