

A scuola ... si gioca!

di Pasquale Sturchio



“Uno e uno, due / due e due, quattro / quattro e quattro, otto / ripetete – dice il maestro – / uno e uno, due / due e due, quattro / quattro e quattro, otto / otto e otto, sedici / Sedici e sedici... niente!”
Canta il poeta Jacques Prévert.

Gli alunni considerano difficile lo studio della matematica; il linguaggio matematico richiede capacità e continuità di osservazione, memoria e spirito analitico. Per qualcuno (tanti!!) il termine matematica è sinonimo di ... cacarella!!!

Obiettivo qualificante del processo educativo attraverso l'insegnamento-apprendimento della matematica e l'acquisizione da parte del discente del metodo scientifico quale metodo rigorosamente razionale di conoscenza che si concretizza nelle capacità concettuali ed operative di esaminare situazioni, fatti e fenomeni, registrare, ordinare e correlare dati, porsi problemi e prospettare soluzioni, inquadrare in un medesimo schema logico questioni diverse, considerare criticamente affermazioni ed informazioni per arrivare a convinzioni fondate e decisioni consapevoli.

Valorizzare l'intelligenza dei nostri studenti migliori e, nel contempo, recuperare quei ragazzi che ancora non avessero avvertito particolari motivi di interesse nei confronti della matematica, sono gli obiettivi che l'Istituto Comprensivo Statale "Michele Lenzi" di Bagnoli Irpino, Dirigente Scolastico prof. Luciano Arciuolo, ex docente di Scienze Matematiche, si è prefissato con la partecipazione ai "Giochi d'autunno 2012", organizzati dal Centro di Ricerca PRISTEM, sezione D. Eleusi dell'Università "Bocconi" di Milano.

La gara si è svolta all'interno dell'Istituto il 20 novembre 2012 sotto la "sorveglianza" della prof.ssa Iuppa Annamaria e Romano Filomena con la supervisione della prof.ssa Varricchio Maria, Vicaria - Dirigente. I primi classificati per le diverse categorie, parteciperanno alle semifinali provinciali (Avellino marzo 2013) e quindi alla Finale Nazionale (Milano maggio 2013) e Finalissima internazionale (Parigi agosto 2013)

I Giochi Matematici moderni sono progettati come momento di avvicinamento alla cultura scientifica e presentano la matematica in una forma divertente e accattivante.

Le strategie ludico-matematiche concernenti gioco ed attività di apprendimento coinvolgono capacità cognitive complesse e differenziate, sollecitano il ragionamento induttivo, instaurano e consolidano abitudini a procedere per prove da errori, attivano situazioni di problemi, stuzzicano l'ingegno, la creatività del soggetto, la scoperta attiva.

Nella scuola secondaria di primo grado il gioco competitivo a fini didattico-apprenditivi e formativi ricompone le fratture fra attività liberamente scelte e compiti imposti, appaga il bisogno di autoaffermazione propria dell'età adolescenziale, diventa palestra di autodisciplina e favorisce, pertanto il formarsi di una mentalità scientifica sperimentale foriera di ulteriori conquiste intellettuali.