

Milano, 2 settembre 2010

### ***Più giochi... più cresci***

L'attenzione ai giochi matematici come strumento utile per insegnare più matematica ai ragazzi è da sempre una delle caratteristiche dell'Unità Città Studi del Centro "matematita". I Giochi *on line* hanno ormai un archivio ricco di proposte e le esperienze condotte fin qui - all'inizio quasi solo dai docenti di scuola primaria, ma negli ultimi anni anche da docenti della scuola secondaria di I grado - sono davvero molte e ben articolate.

Allora perché quest'anno abbiamo deciso di dedicare all'uso del gioco nell'insegnamento della matematica già il primo incontro del nuovo anno accademico?

Il motivo non è difficile da immaginare. A giugno, la prova INVALSI inserita fra le prove d'esame di terza media ha provocato qualche sconcerto fra studenti e docenti, ha creato qualche allarme, ma ha anche mostrato qualche analogia forte con i nostri giochi, non solo nel tipo di problemi proposti (quante volte abbiamo proposto il cubo colorato o da colorare, i cubetti con le facce colorate ecc.?), ma anche nel tipo di linguaggio usato (quante volte ci siamo detti che dovevamo usare un linguaggio ricco, non immediato, diverso da quello secco e di facile interpretazione degli esercizi tecnici?) e nel tipo di domande poste. E dunque ci sembra che valga la pena di studiare un po' questo fatto nuovo. In particolare, ci proponiamo di analizzare quali novità può introdurre la prova INVALSI nella nostra pratica didattica quotidiana.

I problemi della prova INVALSI costringono a leggere un testo con attenzione, richiedono di trarre informazioni dalle figure, spingono a cogliere la relazione tra le informazioni fornite, invitano a recuperare conoscenze precedentemente acquisite e in tal modo non chiedono cose diverse da quelle che un buon gioco matematico richiede a chi voglia venir a capo delle difficoltà. Ma come preparare i ragazzi a un compito di questo tipo? Spesso siamo costretti a insistere sull'apprendimento soprattutto delle tecniche e siamo costretti a lasciare al singolo allievo il compito di dare senso alle regole, di imparare dove e come usarle per rispondere a domande legate a situazioni concrete che per loro stessa natura non sono senza dubbi e senza inghippi. Ma non tutti i nostri studenti sono in grado di costruire questo nesso fra ciò che insegniamo loro teoricamente e ciò che via via devono usare... Ecco quindi che dobbiamo preoccuparci di mostrare loro anche come procedere in quest'ambito.

A tal fine ci sembra che i giochi *on line* possano risultare particolarmente utili: essi abitano i ragazzi a lavorare per ottenere un obiettivo verificabile nell'immediato, con metodo e pazienza, usando tutti gli strumenti che hanno a disposizione, tutte le competenze matematiche che hanno acquisito, valorizzando anche tutte le risorse che possiedono, sia pure inconsapevolmente, e in tal modo li preparano a situazioni - come quelle di una prova - in cui la pressione per ottenere buoni risultati è forte.

E in questo incontro vi proponiamo alcune riflessioni su questi temi.

*È previsto l'esonero dal servizio per gli insegnanti di ogni ordine e grado e per il personale dirigente e ispettivo (art. 62 del CCNL/2003).*



23 settembre 2010

## *Più giochi... più cresci*

Dipartimento di Matematica "F. Enriques"  
Via Saldini, 50  
20133 Milano

- 14.15 Registrazione dei partecipanti
- 14.30 *Avvio dei lavori*
- 14.45 *Giocare... con le prove INVALSI*  
Prof. Paolo Lorenzi - Sovrintendenza Scolastica di Bolzano
- 15.30 *Strategie per costruire significati: qualche esempio*  
Prof.ssa Maria Dedò - Direttore del Centro "matematita"
- 16.30 *Dibattito*
- 17.45 *Conclusioni*



Centro interuniversitario  
di ricerca per la comunicazione  
e l'apprendimento informale  
della matematica