

RELAZIONE DA PAOLA PEDRINI

Mettiti in gioco con... la matematica e l'open day

Ho attaccato i banchi come si vede nella foto e per l'occasione ho avuto anche le sedie nuove!!

Mi è sembrato utile avere su ogni banco un tabellone - se così si può chiamare - più grosso di quello della scatola e quindi ho comprato un tessuto dello stesso colore di quello originale e ne ho realizzato uno facilmente trasportabile.

Visto da vicino, ah ah, è proprio difettato; non ho usato bene la carta termoadesiva e alcuni disegni sono un po' bruttini. I ragazzi mi hanno fatto notare SUBITO che non ho fatto il naso! Io non lo avevo nemmeno visto, mi sembrava un segno nero e basta! Comunque fa bene il suo servizio.

I ragazzi non si aspettavano di fare un gioco a squadre, così è stata una sorpresa anche per loro.

Quattro squadre attorno al tavolo, ho chiesto un referente per squadra, che si facesse portavoce delle risposte e delle scelte strategiche (uso dei gettoni, ad esempio) e che muovesse il segnaposto sul cartellone.

I ragazzi capiscono al volo il significato dei simboli (c'è un simbolo che non è spiegato, il doppio amo da pesca, e lo hanno interpretato subito come un "pesca due gettoni") e quindi non abbiamo perso troppo tempo in questi dettagli. Ad ulteriore semplificazione, ho avvisato che, in caso di dubbio, avremmo controllato sulle istruzioni.

Con questi ragazzi, che hanno conoscenze matematiche di seconda-terza media, e che hanno abilità molto diverse, ho utilizzato il livello 3. I supereroi, che poi sono quelli che hanno vinto la partita..., hanno voluto dare una "sbirciata" anche alle carte di livello 5, quasi sicuri che io avessi sottovalutato le loro capacità. Ma poi hanno dovuto riconoscere che per il quinto livello "bisogna rifletterci molto di più".

Le domande sono belle, difficili al punto giusto. I ragazzi risolvono problemi di geometria e aritmetica senza rendersene conto. Devono anche sapersi rapportare con gli spostamenti sulle lenti e quindi devono mettere a punto delle strategie e fare delle previsioni di convenienza e probabilistiche (es. se non usiamo adesso nonno google, non lo usiamo più...).

È risultato molto richiesto il gettone aiuto "calcolatrice": è pazzesco, ma per i ragazzi la macchinetta è una vera e propria scialuppa di salvataggio, pensavano addirittura di usarla per calcolare $156:3$. Quando hanno sottomano la calcolatrice, la usano per fare anche i calcoli più stupidi, a livello di $4:2$.

Anche il gettone "nonno google" è un pezzo molto ambito, tanto più che io - e sono una prof di matematica - ero l'unica estranea al gioco....

Ho notato che purtroppo non tutti si sono lasciati coinvolgere dal gioco: qualche ragazzo, sfruttando il fatto che era in una squadra, ha pensato di far lavorare solo gli altri, facendosi gli affari suoi e obbligandomi a richiamarlo. Qualcuno invece avrebbe voluto che ci fossero dei premi in palio. Potrebbe essere, in futuro.

I genitori: è arrivata la collega che guidava il gruppo dei genitori in visita alla scuola. È stato un bel momento, davvero. Non avevano mai visto un laboratorio di matematica e la collega ha voluto sottolineare il fatto che non è un ambiente destinato solo ai ragazzi di eccellenza, ma proprio a tutti. Ho avuto la possibilità di presentare la matematica che si vede "con gli occhiali speciali" e mi ha fatto piacere constatare che i ragazzi sono stati in grado di ricordare e spiegare molte delle tappe che abbiamo affrontato nel nostro percorso di laboratorio.

A guardare, ci sono, come al solito, molte cose che si possono migliorare, sia a livello organizzativo che a livello didattico, ma credo che, come prima sperimentazione, sia andata proprio bene. Stamattina ho parlato con la collega che ieri accompagnava i genitori, e mi ha confermato che sono rimasti molto ben impressionati.

Adesso penso di proporre il gioco ad altri gruppi: la voglia di giocare accomuna tutti questi ragazzi.