

Riunione finale dei giochi *on-line* 2010-2011 promossi dal Centro *matematita*

RESOCONTO

Sono presenti docenti di scuola secondaria di I grado (e non di scuola primaria, dal momento che l'edizione 2010-2011 è stata riservata solo agli studenti dagli 11 ai 13 anni) e i membri della Redazione dei Giochi.

La riunione è partita con un'analisi dei problemi proposti nel corso dell'a.s 2010-2011.

A giudizio dei presenti e in accordo con i commenti che alla Redazione sono arrivati da alcuni docenti che hanno partecipato con le loro classi a quest'ultima edizione, i giochi 2011 sono stati percepiti come "più scolastici" rispetto alle edizioni precedenti.

Ciò ha come risvolto negativo il fatto che per alcuni gruppi di ragazzi essi sono parsi meno attraenti di quelli di altre edizioni e come risvolto positivo il fatto che gli insegnanti hanno potuto meglio inserirli nel percorso curricolare sia come introduzione che come consolidamento di argomenti trattati.

Che l'attività di questi anni di proposta di giochi sia stata utile è giudizio condiviso dai presenti, ma a questo punto sembra anche di poter dire - secondo alcuni - che la proposta non rivesta più quel carattere di novità nel panorama delle attività di supporto alla didattica della matematica che era invece evidente negli anni passati. Ci si domanda quindi se non sia il caso di insistere su altri aspetti, ovvero su momenti di sintesi e verifica dell'efficacia delle forme di insegnamento (laboratoriale, frontale, fra pari, e-learning...) o anche su momenti di formazione disciplinare dei docenti di cui molti gruppi di insegnanti manifestano l'esigenza.

La Redazione Giochi, in particolare, reputa che ci sia ormai molto materiale a disposizione dei docenti interessati a proporre giochi di matematica ai propri allievi nella scuola primaria e secondaria di I grado, a partire da quello proposto nell'archivio giochi sul sito www.quadernoquadretti.it alla pagina http://www.quadernoquadretti.it/giochi/parole_chiave/parole_chiave.php.

Si discute sul che fare e prende corpo la proposta di fermarsi per qualche tempo per analizzare almeno in parte il materiale raccolto e in particolare per cercare di fotografare, a partire da dati numerici significativi, qual è lo stato di salute della matematica dei ragazzi dagli 8 ai 13 anni.

Nonostante la delusione legata alla possibilità che in questo modo non si ripropongano i giochi per l'a.s 2011-2012 (per i quali la totale gratuità per le classi è un elemento importante in questo momento di diminuzione delle risorse), la necessità di avere un quadro della situazione che consenta di dare direzioni il più adeguate possibile alle proposte da fare è riconosciuta da tutti.

Si decide quindi di condurre un'analisi degli eventuali cambiamenti che sono riscontrabili nei risultati ottenuti dai ragazzi italiani nei 10 anni di giochi Kangourou, dal 2001 al 2011: su quali competenze o in quali ambiti i ragazzi sono cresciuti? su quali sono rimasti stabili? su quali è evidente un peggioramento? Kangourou ha già raccolto anno per anno il numero di risposte corrette/errate/non date per ogni quesito e quindi ora si tratta di classificare i vari problemi, individuare degli ambiti omogenei e studiare, per ognuno, i risultati ottenuti. La scelta dei giochi Kangourou e non di altri è legata al fatto che si tratta di giochi che seguono in qualche senso l'andamento del programma scolastico dei vari anni e che Kangourou ha ceduto al Dipartimento di Matematica "F. Enriques" la possibilità di usare per motivi di studio i dati che anno per anno sono stati raccolti sulle prove: quante risposte per ogni quesito? Quante corrette? Quale è stata sbagliata con maggior frequenza? ecc.

La proposta viene accettata e la maggior parte dei partecipanti offre la propria disponibilità a classificare i quesiti per ambito disciplinare e/o per contenuto tecnico. Una prima griglia a cui fare riferimento potrebbe essere quella che si trova sul sito [qaq](http://www.qaq.it) alla sezione "parole chiave" e con cui sono stati classificati i problemi proposti come giochi online. Si prende in considerazione anche il quadro di riferimento dell'INVALSI: appare troppo dettagliato nelle sottovoci dei 4 ambiti (Numeri, Spazio e figure, Relazioni e funzioni, Dati e previsioni), ma non sembra possibile ignorarlo.

La riunione si chiude con la richiesta alla Redazione giochi di studiare ancora la possibilità di non abbandonare del tutto i giochi online.

Si potrebbe fare riferimento a problemi che, dati in edizioni precedenti, erano piaciuti molto, quali per esempio i problemi di intersezione tra calcolo combinatorio e geometria solida, o il famoso problema in cui il MCD viene presentato da un punto di vista geometrico, senza inventarne necessariamente di nuovi.

In sostituzione dei Giochi 2012 si potrebbe proporre alle classi un lavoro che potrebbe essere sostitutivo dello svolgimento di un problema, cioè quello di fare inventare ai ragazzi un gioco "a sfondo matematico" destinato ad esempio a ragazzi di una classe precedente, predefinendo prima alcune regole e caratteristiche del gioco, un po' come era stato fatto per il "Mettiti in gioco con la matematica" che ha tratto la sua origine proprio da una serie di proposte di Gioco dell'oca provenienti da bambini della scuola primaria.

La decisione verrà presa dalla Redazione nelle prossime settimane, alla luce delle varie disponibilità.

Intanto, grazie della collaborazione e buone vacanze!

Anna e Donatella