

MATEMATICA E GIOCO: i problemi del Rally Matematico.

Titolo del progetto

5° A

Classe

Primaria di Lacchiarella

Scuola

EXHIBIT

Exhibit, multimedia ...

L'attività di risoluzione dei problemi del Rally Matematico Transalpino è stata realizzata nella classe durante tutto l'anno scolastico. Gli alunni si sono resi conto che per comprendere e risolvere le situazioni proposte, la strategia vincente è quella di ricorrere ad un altro linguaggio, traducendo, per esempio, le informazioni scritte in disegni o in oggetti manipolabili. I bambini hanno acquisito la consapevolezza che il linguaggio visivo è il più efficace, perché conciso e immediato, rende più sicura e veloce la comprensione. Per tale motivo si è pensato di trasformare alcuni problemi del Rally Matematico in giochi o in semplici visualizzazioni, affinché i visitatori della manifestazione S.U. 18 potessero cimentarsi nella loro risoluzione, ricorrendo all'utilizzo del materiale predisposto.

La manipolazione, l'osservazione e la verbalizzazione delle intuizioni e delle strategie sono una premessa all'argomentazione, che è un obiettivo trasversale richiesto e sostenuto in più punti dalle Indicazioni Nazionali, specialmente nell'ambito scientifico.

Gli alunni, con la guida dell'insegnante, hanno individuato e selezionato ventitré situazioni del Rally, quelle più idonee ad essere trasformate in giochi. In gruppo, hanno progettato come realizzare il manufatto. Reperito il materiale, la classe si è trasformata in una vera e propria bottega artigianale, un laboratorio creativo, a volte un po' disordinato e confuso, ma pieno di fermento e di entusiasmo. Gli alunni si sono confrontati, hanno risolto in gruppo problematiche reali e contingenti, hanno lavorato in vista di un fine condiviso, con gioia e motivazione... hanno infine costruito i giochi progettati.

«Se muovi le mani, muovi il cervello»: questa attività è stata molto utile, sia nella fase di preparazione, sia nei momenti espositivi, durante le prove e la manifestazione, dove gli alunni hanno sfidato i visitatori a rispondere a quesiti intelligenti, a provare, ad ipotizzare, a sbagliare e a correggersi... insomma, a mettersi in gioco.



Insegnante D'AGATA RITA ORSOLA – ritaorsola.dagata.iclz@gmail.com