

Storia del PREMIO CESARE CANCELLIERI

Maria Teresa Rabitti Cancellieri (a cura di)

Per ricordare Cesare Cancellieri¹, all'inizio dell'anno 2008 un gruppo di amici e colleghi sente la necessità di riunirsi e cercare una modalità per ricordarlo e valorizzare l'esperienza didattica, professionale e umana di Cesare.

Dalle riunioni è nata l'idea di istituire un Premio biennale per stimolare i colleghi di matematica e non solo a cimentarsi con i problemi dell'apprendimento degli allievi.

Tra gli amici si è costituita una commissione con il compito di curare l'organizzazione del Premio, la diffusione delle informazioni e di valutare i lavori che sarebbero arrivati. La commissione propone di dedicare il Premio a tre tipologie di lavori:

A) didattica della matematica;

B) valenza formativa dell'informatica;

C) giochi matematici, logici e linguistici.

1) Cesare Cancellieri (17 Settembre 1937 – 7 Dicembre 2002) docente di Scienze Matematiche, fu spirito generoso e aperto all'avventura del sapere e della conoscenza, nasce a Roverbella un comune della provincia di Mantova, compie gli studi nell'Istituto Tecnico Pitentino della città e si diploma ragioniere; si laurea poi in Economia e Commercio all'Università di Padova. Le prime esperienze di insegnamento di matematica e scienze presso alcune scuole medie della provincia lo coinvolgono e stimolano a tal punto da convincerlo ad abbandonare altre possibili strade professionali e a dedicarsi alla scuola. Insegnerà all'inizio alle scuole medie di Marcaria e poi nelle scuole medie Maurizio Sacchi di Mantova fino a fine carriera.

Ha lavorato con grande generosità ed impegno nell'organizzazione della scuola, sempre in prima fila nella sperimentazione e nell'innovazione didattica, dotato com'era di grande umanità e professionalità nel coinvolgimento dei ragazzi nell'avventura dell'apprendimento. Alla scuola Sacchi organizzò il laboratorio informatico, fin dalla prima comparsa delle nuove tecnologie

Tra i fondatori dell'Associazione di Informatica e Didattica di Mantova, Cesare ha profuso grande impegno e lucidità in tanti corsi e seminari tenuti per i docenti. Ha ideato e promosso la mostra "Madame & Adam" (1981) sui giochi didattici.

L'impegno nella scuola è stato accompagnato da una intensa attività politica e culturale: ha partecipato direttamente alla "Scuola Operaia", fu esponente del direttivo Sindacato Scuola CGIL, svolse inoltre un'intensa opera culturale e politica assieme ad amici, nel Circolo Ottobre, di cui fu indimenticato presidente, organizzando spettacoli teatrali all'avanguardia, manifestazioni musicali e incontri culturali di grande attualità durante tutto l'intenso periodo politico degli anni sessanta e settanta. Di grande spessore fu inoltre l'attività di serigrafia che rappresentò uno strumento insostituibile di comunicazione nella Mantova degli anni settanta-ottanta.

Questo premio vuole ricordare Cesare Cancellieri per l'impegno laico, sereno, aperto, per la serenità con cui affrontava la vita, per la tensione morale, per la dedizione verso gli altri e la società.

Il Premio si è svolto regolarmente ogni due anni e di seguito sono disponibili i lavori vincitori e le motivazioni che hanno guidato la commissione alla scelta dei lavori.

Riportiamo l'intervento del professor Alfredo Calendi per ricordare l'amico scomparso:

«Ricordare gli amici, oltre che atto doveroso e nobile, è anche riflettere e ripensare al tratto di cammino fatto insieme, per ritrovarne e riproporne il significato, particolare ancora più importante quando si fa riferimento all'impegno personale di singoli e gruppi ed al campo educativo.

Cesare ci manca ancora, come amico e come persona: ci consola almeno prendere atto che se questo ricordo fa male è anche perché la sua testimonianza è stata significativa e così la nostra stessa sofferenza ripropone la necessità di recuperare lucidità e determinazione nel nostro agire.

Con questo premio, allora, giunto alla seconda edizione, intitolato a Cesare Cancellieri, ne ricordiamo l'impegno laico, il carattere sereno e aperto, la sua misura con cui affrontava la vita, la tensione morale, la dedizione verso gli altri e verso la società

Vorrei allora, con questo mio breve intervento di commemorazione, ripartire da un suo tratto umano e cioè la sua grande umanità, la pacatezza disarmante con cui affrontava le difficoltà, le discussioni e le esperienze nuove: il suo era anche un vero e proprio stile di vita basato su un metodo, quello scientifico, che aveva finito per connaturarsi al suo carattere e ciò dava sicurezza a lui e agli altri. E questo sistema lo applicava alla quotidianità e alla didattica: era il suo modo per portare gli allievi a saper affrontare l'incognito, le prime sfide anche dell'innovazione, rimanendo in questo modo aderente al mondo dei ragazzi, inventando simulazioni di situazioni, moduli e percorsi, anche utilizzando con grande sapienza la leggerezza del gioco.

L'Informatica è stata forse l'ultima di tante avventure: il messaggio che trasmetteva agli allievi, ma anche ai colleghi docenti in tanti corsi da lui tenuti, era quello di non farsi intimidire dalle macchine, dalla tecnica, dall'apparente difficoltà di approccio iniziale, ma di avere ben chiaro il metodo e la finalizzazione didattico-educativa.

Non si tratta solo, dunque, come si può ben notare, di semplici ricordi, di cui comunque gli siamo debitori e a cui attingere tutte le volte che ne avvertiremo il bisogno, ma siamo in presenza anche di un importante messaggio che, in una iniziativa ed in una giornata come quella che andiamo a celebrare, non è di certo fuori luogo, ma che anzi che ne costituisce un importante valore aggiunto.»

STRUTTURA DEL CONCORSO

Il concorso è strutturato come un seminario di studio, non solo come Premio: ogni anno viene invitato un matematico e/o un esperto di giochi matematici a tenere una lezione su un tema inerente le sezioni del concorso in modo che gli insegnanti delle scuole mantovane possano parteciparvi e considerare l'incontro come aggiornamento professionale riconosciuto dall'ufficio scolastico provinciale. Ogni anno i lavori del seminario di studio sono stati aperti dal responsabile dell'ufficio scolastico provinciale .

Dopo l'intervento\lezione degli esperti, si procede alla presentazione al pubblico dei lavori selezionati per i premi. Insegnanti responsabili della ricerca e spesso intere classi o gruppi di ragazzi hanno presenziato alla manifestazione e presentato il loro lavoro al pubblico.

La giornata termina con la consegna dei premi e la lettura della motivazione.



**Sala degli Stemmi – Palazzo Soardi di Mantova
Cerimonia della Premiazione (Seconda Edizione)**



**I relatori della I Edizione: Prof. Paolo Ferri Università Bicocca di Milano
e Laura Giovannoni insegnante del Liceo Ginnasio di Faenza**



Consegna dei Premi della I Edizione del 2008



**I relatori della II Edizione: Dr. Rosolini dell'Università di Genova
e Stefano Bertezzaghi, esperto di giochi enigmistici**

I EDIZIONE (2008)

Premiazione: 9 dicembre 2008

Sede di Palazzo Soardi

(ora sede dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Mantova)

Caccia al numero

Categoria: Didattica della Matematica

Insegnante: Serena Ranieri

Scuola: Scuola dell'infanzia "Il Girasole" di Faenza

Motivazione:

Il lavoro presenta un percorso didattico sul NUMERO in cui sono ben specificati l'idea di fondo, gli obiettivi e la metodologia. Evidenzia ricerca e una ricca sperimentazione nella relazione apprendimento-insegnamento; parte infatti dalla esperienza del bambino e lo guida nella presa di coscienza del mondo dei NUMERI.

Il percorso è sistematico e coerente, ricco di creatività e pone le basi per un apprendimento significativo e motivato della matematica.

La fiera della Matematica

Categoria: Didattica della Matematica

Insegnanti: Daniela Artoni, Rossella Bacchi, Adriano Mozzi, Margherita Rossi

Scuola: Scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "A. Parazzi" di Viadana

Motivazione:

Il lavoro riflette un percorso collettivo e corale, approfondito e ricco di spunti originali. Attraverso la ricerca di informazioni, anche nell'ambito della storia della matematica, attraverso l'ideazione di giochi, attraverso la realizzazione di un ambiente significativo per la comunicazione scientifica, quale la "Fiera della Matematica", i ragazzi hanno acquisito un ruolo attivo nella costruzione del loro apprendimento.

Il percorso e il momento conclusivo hanno favorito l'autostima, la motivazione e la curiosità nei confronti della matematica.

Impariamo le tabelline

Categoria: Valenza formativa dell'Informatica

Insegnanti: Anna Cappelletti, Lucia Peruzzi, Anna Maria Pradella

Scuola: Scuola primaria "I. Nievo" di Mantova

Motivazione:

Il lavoro attraverso l'uso di programmi e la realizzazione di una tavola pitagorica animata ha facilitato la memorizzazione delle moltiplicazioni di base. I bambini sono stati protagonisti e creatori di un prodotto che ha costruito motivazione, li ha gratificati e stimolati ad imparare. Il percorso ha tenuto conto delle loro conoscenze e li ha guidati nell'uso di programmi di disegno e di videoscrittura.

II EDIZIONE (2010)

Premiazione: 10 dicembre 2010

Sede di Palazzo Soardi

(ora sede dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Mantova)

La geometria delle api

Categoria: Didattica della Matematica

Insegnanti: Laura Mantoni, Annunziata Mancini, Lorella Campolucci, Danila Maori

Scuola: Scuola dell'Infanzia "Tiro a segno" di Corinaldo, Scuola Primaria "A. Api" di Ostra Vetere, Scuola Primaria "S. M. Goretti" di Corinaldo

Motivazione:

A partire da un'esperienza comune, il lavoro propone rielaborazioni a livelli diversi da parte di classi differenti sul tema delle forme e delle superfici e loro applicazioni nella realtà e nel gioco.

I lavori proposti sono stati ritenuti molto significativi in quanto:

- coniugano in modo organico due ambiti disciplinari, le scienze e la matematica;
- coinvolgono in modo attivo e laboratoriale alunni di età diverse;
- attivano l'apprendimento attraverso il fare, lo sperimentare, la prova e l'errore manipolando materiali differenti che pongono problemi di natura diversa;
- favoriscono l'acquisizione della conoscenza attraverso la riflessione collettiva, la discussione e il confronto tra alunni e l'insegnante;
- testimoniano la possibilità di una collaborazione in rete per la costruzione di un curriculum verticale basato sulle competenze significative.

Qual è la strada? Itinerario alla scoperta del problema

Categoria: Didattica della Matematica

Insegnanti: Cristina Leali, Germana Barbieri

Scuola: Scuola primaria "C. Collodi" di Suzzara (Mantova)

Motivazione:

Proposta didattica che tende ad avvicinare i bambini al concetto di "problema" attraverso la presentazione e la produzione di cortometraggi

Esperienza originale e coinvolgente, di notevole valore pedagogico dove traspare una singolare capacità di interazione tra insegnanti e alunni.

Si ritiene sia un lavoro significativo per:

- la scelta della tematica di ampio respiro;
- l'approccio non convenzionale all'azione didattica;
- l'originalità e la qualità dei materiali proposti;
- il valore attribuito alla produzione verbale, alla discussione, al confronto, e alla capacità di argomentare dei giovani allievi;
- la costruzione della motivazione e il coinvolgimento dei bambini;
- la produzione finale di un cortometraggio per la riflessione collettiva.

Alcune attività sul Teorema di Pitagora

Categoria: Valenza formativa dell'Informatica

Insegnanti: Rosa Marincola

Scuola: Classi seconde del Liceo Scientifico "G.B. Scorza" di Cosenza

Motivazione:

Il percorso didattico presentato parte dal Teorema di Pitagora e produce una esplorazione culturale che tocca il campo artistico e scientifico.

Lavoro ricco, ben documentato, significativo per l'approccio didattico, di ampio respiro culturale, utilizza materiali precostituiti in forma originale.

L'esperienza è da ritenere interessante per l'uso sia di strumenti informatici che manipolativi, scelti con riferimento alla convinzione che si impara "facendo" e "pensando" e che "facendo e pensando" si potenzia la motivazione.

Si ritiene inoltre significativo:

- l'approccio ad imparare in modo consapevole tecniche e procedure di calcolo;
- l'organizzazione del lavoro che tiene conto dei diversi stili di apprendimento e dei tempi di ciascuno;
- la scelta dei contenuti che permette di evidenziare relazioni fra discipline diverse;
- la costruzione di un prodotto da parte dei ragazzi;

- l'organizzazione a classi aperte e la realizzazione durante un'attività extracurricolare;
- l'utilizzazione di risorse e tempi del progetto PON (Programma Operativo Nazionale - Scuola) per sperimentare e immaginare scenari da condividere in rete e riproporre anche nell'ambito curricolare.

III EDIZIONE (2012)

Premiazione: 12 dicembre 2012

Sede di Palazzo Soardi

(ora sede dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Mantova)

Quanto siamo alti

Categoria: Didattica della Matematica

Insegnanti: Giorgio Severi, Roberto Pedini

Scuola: Classe 3^aC, scuola primaria F. Montesi, Fano (PU)

Motivazione:

Riteniamo questo lavoro molto significativo per:

- il contenuto non usuale affrontato dal gruppo di bambini che frequentano la classe terza della scuola primaria
- la didattica laboratoriale agita dagli insegnanti che mediante un percorso di relazione, confronto e scoperta dà luogo al protagonismo dei bambini
- un approccio alla matematica, che passando anche attraverso l'esperienza corporea, favorisce la costruzione di nuove conoscenze e stimola la motivazione verso questa disciplina
- la sistematizzazione dei materiali prodotti individualmente durante il percorso, che ha favorito la riflessione sul problema proposto: " Quanto siamo alti?" e l'abitudine all'uso di un linguaggio chiaro e specifico.

Ocalogik

Categoria: Giochi matematici, logici e linguistici

Insegnanti: Caterina Vicentini

Scuola: Istituto d'Arte "Max Fabiani", Gorizia

Motivazione:

Percorso realizzato durante un'attività extracurricolare con un gruppo formato da ragazzi provenienti dalla stessa scuola, ma da corsi di diverso indirizzo. Lavoro ricco e ben documentato.

Riteniamo questo lavoro molto significativo per:

- la scelta di un percorso complesso (uso del metodo dei modelli per ragionare) in considerazione del fatto che, come dichiara la docente responsabile del progetto nella sua relazione di presentazione *"la capacità di ragionare correttamente è una facoltà indissolubilmente legata all'autentico esercizio della democrazia."*
- l'organizzazione del lavoro con gli studenti da parte dell'insegnante (la necessità di, riflettere, interagire in piccoli gruppi e di nuovo confrontarsi in modalità diverse, fino alla validazione delle elaborazioni) che ha permesso ai ragazzi di non essere solo solutori ma di cogliere gli aspetti filosofici e culturali più profondi della disciplina
- la progettazione e la creazione di un gioco (in cui chi gioca è sottoposto a domande di logica) e la sua presentazione in varie manifestazioni (Su18), che ha favorito a far pensare la matematica non solo un'attività faticosa e difficile ma anche divertente e piacevole

Infine ci piace concludere la nostra motivazione al Premio nella sezione " Giochi matematici, logici e linguistici" riprendendo di nuovo un passo della relazione di presentazione di questo lavoro, che ci sembra particolarmente significativa e coerente con lo spirito del Premio Cancellieri: *"La gente sembra essere contenta mentre ragiona anche se si tratta di un'attività difficile e faticosa. Mi pare quindi che l'impegno a escogitare nuove forme di ragionamento accattivanti dovrebbe essere sentito come una responsabilità dagli educatori."*

Dentro un'antica leggenda

Categoria: Valenza formativa dell'Informatica

Insegnanti: Antonella Curioni, Piera Angela Taino

Scuola: Scuola media "Griffini", Casalpuusterlego (LO)

Motivazione:

Riteniamo questo lavoro significativo per:

- l'uso dell'Informatica nel *rielaborare, ampliare, ricercare e comunicare* le conoscenze sia in ambito disciplinare che trasversale, in coerenza con gli intenti del Premio nella sezione "Valenza formativa dell'informatica"
- l'uso di piattaforme e software per prodotti digitali e cartacei, che permettono ai ragazzi di relazionare e "mixare" i saperi nelle forme della comunicazione contemporanea

- la gestione di un blog di classe, accessibile dalla home page del sito della scuola con la pubblicazione dei materiali prodotti, che ha favorito il lavoro collaborativo a distanza e il rapporto con il territorio
- la progettazione di un percorso didattico di lungo respiro e trasversale alle discipline

Infine ci piace sottolineare la ricchezza dei prodotti presentati, anche per documentare il lavoro svolto.

Lavori segnalati

Mano bionica e Museo informatizzato

Categoria: Valenza formativa dell'Informatica

Insegnanti: Carlo Tarallo

Scuola: Liceo Informatico Telematico "Alle Stimate", Verona

Motivazione:

La commissione desidera segnalare il lavoro di Informatica ed Elettronica condotto dal professor Carlo Tarallo del Liceo Informatico "Le Stimate" di Verona per le seguenti motivazioni:

- I lavori presentati, essendo stati prodotti in orario extracurricolare, dimostrano la grande e apprezzabile dedizione e disponibilità del professor Carlo Tarallo che ha saputo appassionare e coinvolgere un gruppo di studenti in un laboratorio impegnativo, per la realizzazione di alcuni prodotti come: un dispositivo di allarme per i musei e la costruzione di una mano bionica
- Le realizzazioni presentate, originali e creative, dimostrano che gli allievi hanno acquisito ampie competenze nel campo dell'informatica e dell'elettronica applicata
- La modalità della presentazione dei lavori fatta direttamente dagli allievi è risultata chiara, comprensibile ed accattivante.

BANDO

4° PREMIO NAZIONALE CESARE CANCELLIERI 2014

Art. 1

L'Istituto Comprensivo Mantova 2 - Scuola secondaria di primo grado "Maurizio Sacchi" e l'Associazione "Informatica e Didattica" di Mantova indicano il **4° concorso nazionale** per l'assegnazione di tre premi, per complessivi 1500 Euro, **in memoria del professore Cesare Cancellieri**.

Art. 2

Possono partecipare al concorso docenti o gruppi di docenti di ogni ordine e grado di scuola, che presentino lavori realizzati con gli studenti nell'ambito di una delle tre sezioni tematiche sotto elencate:

- **Sezione A: didattica della matematica**
- Possono partecipare a questa categoria lavori che riguardino la ricerca, l'innovazione e la sperimentazione nell'insegnamento della matematica e nelle sue applicazioni.
- **Sezione B: valenza formativa dell'informatica**
- Possono partecipare a questa categoria lavori che riguardino:
 - a) l'utilizzo delle tecnologie informatiche e dei linguaggi dell'informatica per rielaborare, ampliare, ricercare, comunicare i saperi e le conoscenze;
 - b) l'analisi del linguaggio informatico per esplorare modi e forme del funzionamento della mente, del ragionamento e del pensiero umano.
- **Sezione C: giochi matematici, logici e linguistici**
- Possono partecipare a questa categoria lavori che esaltino il ruolo del gioco e della contaminazione dei linguaggi nel migliorare il processo di apprendimento e nello stimolare la capacità di correlare contenuti appartenenti ad ambiti differenti.

Art. 3

I materiali che devono essere presentati sono:

1. il lavoro realizzato con gli studenti
2. la relazione che specifichi l'idea di fondo, gli obiettivi e la metodologia utilizzata nella realizzazione del progetto, la descrizione del percorso didattico e la ricaduta sugli alunni nel processo di apprendimento.

I lavori dovranno pervenire in formato cartaceo o informatico (pdf) o multimediale.

Art. 4

Tutti i documenti dovranno essere presentati **entro il 31 dicembre 2014**. I documenti cartacei devono pervenire all'Associazione "Informatica e Didattica", via Conciliazione 31, 46100 Mantova (MN). Per i documenti spediti tramite posta farà fede il timbro postale.

I documenti in formato elettronico, per i quali farà fede la data di invio, devono essere spediti agli indirizzi:

info@premiocesarecancellieri.it e info@euclide-scuola.org

Art. 5

Non è prevista la restituzione dei materiali inviati.

L'organizzazione si riserva il diritto di pubblicazione elettronica o cartacea degli elaborati.

Art. 6

La valutazione dei lavori e l'assegnazione dei premi saranno effettuate mediante giudizio motivato e insindacabile da una commissione composta da 7 membri nominati dall'Associazione "Informatica e Didattica" e dall'Istituto Comprensivo Mantova 2.

I premi, ciascuno di 500 Euro, saranno assegnati ai tre lavori giudicati migliori indipendentemente dalla sezione di partecipazione.

I premi saranno consegnati nel corso di un seminario di studio in data e sede da destinarsi.

I lavori premiati saranno pubblicati nel sito
"Premio Nazionale Cesare Cancellieri".

I lavori premiati e segnalati saranno pubblicati su
"Euclide.Giornale di matematica per i giovani"