



Alunni: Giulia Bellettati; Benedetta Peroni (classe 2A; a.s. 2016-17; Liceo scientifico I.I.S.S. “Charles Darwin”- Roma)

Referente: Rita Risdonne

Calcolando il fattore divertimento

Molto spesso i ragazzi vedono la matematica come una materia lontana dalla realtà e astratta. Infatti la frase che spopola tra gli studenti tipici è "Ma a cosa mi servirà mai la matematica nella vita?"

Tuttavia questa domanda è formulata senza riflettere troppo: senza la matematica anche le cose più divertenti non esisterebbero.

Basti pensare ai giochi, a qualsiasi tipo di gioco, a partire da quelli dei nostri nonni, come la campana, fino alle applicazioni di svago che ci rimproverano di usare durante le lezioni. A saperlo che stavamo facendo matematica in ogni caso!

Apprezzarla non è facile, noi siamo state fortunate, nella nostra scuola sono molti i progetti che la valorizzano. Ad esempio quest'anno uno dei più interessanti concerneva il coding. Pensavamo di dover affrontare formule di programmazione lunghe e complicate e invece ci siamo ritrovate a creare da noi gli stessi giochi che ci levano tanto tempo allo studio...

Il software da noi utilizzato è stato Scratch. Si partiva con uno schermo completamente bianco e poi bisognava inserire i personaggi e decidere il loro ruolo, il percorso da loro compiuto e le loro azioni volta per volta. La cosa che più ci ha sorpreso è stata che i comandi erano racchiusi in pezzi di puzzle colorati che poi andavano uniti per formare una sequenza di azioni cronologiche di senso compiuto. Scratch consente di creare sia storie con le quali non si può interagire, ma che possono risultare simpatiche o avere significati profondi, sia veri e propri videogiochi con cui ci si può mettere alla prova. La soddisfazione più grande è vedere quello schermo bianco essere riempito di progetti scaturiti dalla nostra creatività.

Ma non servono per forza iniziative extrascolastiche per divertirsi con la matematica, basta un buon metodo di insegnamento e un po' di originalità, che rendano la materia più "attraente" agli occhi dei ragazzi. Se ai concetti vengono associate situazioni simpatiche vicine alla loro mentalità, rimarranno più impressi. Ci spieghiamo meglio con un esempio: per ricordarci la formula del quadrato del binomio, e che dobbiamo sempre inserire il doppio prodotto, basta pensare a quest'ultimo come un broccolo, che, per definizione, sta sempre in mezzo. Ma non servono per forza gli ortaggi per fare al meglio un esercizio, i metodi sono vari e ognuno può sbizzarrirsi. Certo, non bisogna confondere il piacere nel giocare con la matematica con lo sfruttamento di questa con giochi deleteri, come per esempio il gioco d'azzardo. Con statistica e probabilità spesso non risulta difficile vincere in questo ambito, ma ciò può portare a dipendenza e ad effetti devastanti. Perciò divertiamoci con la matematica, ma nei contesti adatti! Nonostante questo, ci teniamo a concludere con un messaggio positivo: amate la matematica non perché è un obbligo imposto dalla scuola, ma perché è alla base di tutto ciò che ci piace!