

In questo ultimo anno siete diventati esperti in matematica. Ma è sempre stato facile? Qualche volta avete avuto paura di sbagliare? L'idea di affrontare lo studio della Matematica alla Scuola Secondaria di Primo Grado vi spaventa? Niente paura! Per affrontarla al meglio pensate alla matematica come a una materia utile alla vita di tutti i giorni e soprattutto... divertente!

MATEMATICA, AMICA MIA!

Come superare la paura dei numeri

PROBLEMA/BISOGNO

Lo studio della matematica e la risoluzione di problemi e di esercizi di calcolo mentale e scritto a volte generano ansia e preoccupazione. Ma perché farsi fermare? Vivere un'esperienza scolastica di qualità vuol dire anche saper affrontare le sfide con serenità e sperimentare la soddisfazione di superare i propri limiti, da soli o con i compagni. Per questo, volete diffondere a scuola, e non solo, kit di giochi matematici per chi deve superare la paura dei numeri.



FASI DI REALIZZAZIONE

La progettazione dell'intervento può passare attraverso queste fasi:

- 1** Come può essere composto un kit di giochi matematici? **Valutate le alternative**, considerando che probabilmente vi serviranno molti fogli. Potete organizzare una **raccolta fondi** per le spese di carta e fotocopie, o **progettare un recupero di carta usata**: molto spesso il retro di fotocopie che non servono più è un foglio bianco perfetto per scrivere... Potrebbero anche servirvi piccoli oggetti, come stuzzicadenti. Il tutto andrà raccolto in buste (magari realizzate con vecchi giornali).
- 2** **Scegliete i luoghi** in cui distribuire i kit: a scuola, per non annoiarsi durante l'intervallo e sfidare gli amici, negli ambulatori, in posta o in tutti quei luoghi in cui si trascorrono lunghi tempi di attesa. Se serve, prendete contatti con i responsabili.



Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti.

3 Preparate i giochi. Ecco alcuni esempi.

a. **Risolvi** i seguenti Sudoku.

	3	2	4
	2	3	1
3			
2	1	4	3

Molto Facile

	2		
3	4	2	
		3	
4			2

Difficile

b. **Riempi** le caselle con il maggior numero di numeri da 1 a 100 rispettando queste regole:

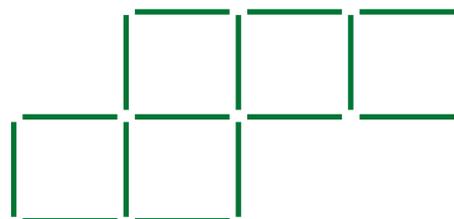
1. i numeri vanno inseriti in ordine crescente (1, 2, 3...);
2. il numero successivo deve essere distanziato di due caselle, se inserito in senso verticale o orizzontale;
3. il numero successivo deve essere distanziato di una casella, se inserito in diagonale. **Osserva l'esempio.**

				2					
			2		2				
	2			1			2		
			2		2				
				2					

c. **Osserva** l'immagine composta da 5 quadrati fatti con 16 stuzzicadenti. Muovendo due stuzzicadenti devi riuscire a far rimanere quattro quadrati. Se sei in difficoltà, componi la figura. Sposta gli stuzzicadenti e giungi alla soluzione per **tentativi** ed **errori!**

1. **Confezionate i kit e distribuiteli.**

Potreste documentare la distribuzione con **brevi clip video**, in cui chiedete alle persone qual è il loro rapporto con la matematica.



Io sono arrivato fino a 89!



→ COLLABORAZIONI

Scuola, famiglie

→ INSEGNAMENTI COINVOLTI

• Italiano • Matematica • Tecnologia

→ COMPETENZE CHIAVE

Competenza in materia di cittadinanza • Competenza alfabetica funzionale • Competenza imprenditoriale • Competenza matematica e in ingegneria

→ RISULTATI RAGGIUNTI

- Assunzione di comportamenti positivi nei confronti dell'esperienza scolastica.
- Aumento della disponibilità a valorizzare le proprie conoscenze matematiche.
- Aumento della motivazione allo studio.
- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo.

Com'è andata?

Descrivi l'esperienza con tre aggettivi **positivi** e **negativi**.