

Progetto MathGames, Imparare la matematica giocando: Italia rappresentata dalla scuola IC Cena di Cerveteri

22 Maggio 2018



Il Sindaco Alessio Pascucci: 'orgogliosi della Dirigenza Scolastica e del personale docente del nostro Istituto'

Caratterizzati dalle loro diversità linguistiche e da una forte dose di entusiasmo i partecipanti al progetto, provenienti da otto paesi europei (Cipro, Bulgaria, Francia, Germania, Grecia, Italia, Spagna e Romania), si sono dati appuntamento in Germania su invito di Roland Schneidt, vicepresidente della Volkshochschule di Schrobenhausen. Si sono incontrati a Monaco nel centro seminari della Bavarian Adult Education Association per l'evento conclusivo del Math-GAMES, un grande progetto educativo europeo.

Insegnanti di matematica amanti dei giochi e provenienti da otto paesi europei si sono incontrati per l'evento conclusivo nel centro seminari della Seminarzentrum des Bayerischen Volkshochschulverbandes di Monaco, per completare il progetto triennale "Math Games", che è stato sostenuto finanziariamente dalla Commissione Europea, nell'ambito di Erasmus+, il programma dell'Unione Europea per l'Istruzione, la Formazione, la Gioventù e lo Sport per gli anni 2014-2020. L'obiettivo del progetto "Math Games" è stato quello di raccogliere giochi tradizionali e ben noti ai più per poi esaminarli in chiave matematica e quindi renderli utilizzabili a fini didattici. I partecipanti sono coordinatori e responsabili di università, college, scuole e varie istituzioni e associazioni che hanno aderito all'iniziativa.

Nella prima fase del progetto, i giochi sono stati raccolti e pubblicati in un compendio tradotto in tutte le lingue dei paesi partecipanti, oltre che in inglese. Il risultato sono 9 libri intitolati: "Math-GAMES Compendium", in cui sono inclusi più di 35 giochi, come Scacchi, Mill, Lady, Tafli, Sudoku, Tangram e vari giochi di carte o dadi. Nella seconda fase, il gruppo di progetto ha sviluppato un nuovo libro, sempre in nove lingue, in cui il contenuto matematico dei giochi è stato reso fruibile per scopi di insegnamento e apprendimento. Il risultato è la "Math-GAMES Guide to Computing Learning". Nella terza fase del progetto, sono stati predisposti i materiali del corso e sono stati offerti corsi per aiutare gli insegnanti e gli istruttori partecipanti a comprendere l'intera metodologia di apprendimento della matematica attraverso i giochi.

I "Math-GAMES Calculations-Learning Handouts" sono intesi principalmente per insegnanti di

educazione generale, istruttori per l'educazione degli adulti e individui in case multi-generazionali e case di riposo, che trovano numerosi suggerimenti e fogli di lavoro per rendere le loro lezioni o occupazioni il più possibile attraenti da un punto di vista metodologico e facili da memorizzare. Allo stesso tempo, i beneficiari della pubblicazione sono principalmente le persone che vogliono imparare in maniera piacevole le basi della matematica senza dover andare a scuola nel senso tradizionale. "Soprattutto nelle case multi-generazionali, dove giovani e anziani giocano insieme e imparano la matematica, i materiali didattici che abbiamo sviluppato sono di eccellente valore" ha detto il Dott. Jürgen Halberstadt, che ha preso parte al progetto per conto dell'agenzia Kultur di Monaco. "I risultati del progetto sono adatti anche per gli insegnanti delle scuole elementari o di altre istituzioni educative che vogliono imparare le basi della matematica" ha poi affermato il Prof. Dr. Gregory Makrides dell'Università di Nicosia a Cipro e capo del team cipriota che ha preso parte al progetto al progetto. Il Prof. Makrides ha anche organizzato una grande conferenza di successo a Nicosia per presentare i risultati del progetto, conferenza alla quale hanno partecipato anche ospiti provenienti da Grecia e Israele.

"Si è trattato di un progetto molto elaborato, finanziato in gran parte dall'Unione europea attraverso il programma Erasmus+ e l'Agenda europea per l'educazione degli adulti", ha dichiarato il project manager Roland Schneidt, che ha al suo attivo diversi progetti europei. Ognuna delle nazioni partecipanti ha nominato un team di progetto che tra l'altro ha organizzato un'apposita Conferenza di Disseminazione. Per l'Italia ha partecipato la scuola IC Cena di Cerveteri, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico Dott.ssa Loredana Cherubini e con la Dott.ssa Domelita Di Maggio quale referente del progetto Math-GAMES, la docente Laura Timpano, in qualità di referente della Progettazione Erasmus, ed un pool di insegnanti, in particolare le Dott.sse Maria Carmela Termini e Daniela Montefiori.

"Mi complimento con la Dirigenza Scolastica, la Dott.ssa Loredana Cherubini, e con la Docente Dott.ssa Domelita Di Maggio, che nella nostra città ricopre anche il ruolo di Consigliera comunale per aver portato avanti questo importante progetto, sul quale oramai stanno lavorando alacremente da più di 3 anni - ha dichiarato Alessio Pascucci, Sindaco di Cerveteri - rappresenta uno strumento alternativo per coinvolgere e far amare agli studenti una materia ampia, complessa e spesso considerata ostica come la matematica. È motivo di orgoglio per la nostra Città che un istituto come quello dell'istituto Comprensivo Cena, abbia rappresentato Cerveteri in una grande città Europea come Monaco. Una testimonianza di quanto sia preparato e valido il corpo docente che ogni giorno segue i nostri ragazzi".

Il progetto è durato tre anni e si è concluso con la presentazione dei risultati ottenuti. Il compendio e il manuale dell'insegnante sono particolarmente ben eseguiti: entrambi possono essere scaricati gratuitamente dal sito www.math-games.eu in formato PDF, oltre ad essere disponibili come libro tradizionale. Inoltre, lo stesso sito web per il download gratuito contiene altri materiali didattici che facilitano notevolmente il lavoro e la preparazione delle lezioni. "Spero che questo progetto possa dare un contributo importante al miglioramento della situazione educativa nel campo della matematica per adulti in Europa, fornendo gratuitamente suggerimenti e assistenza", ha concluso Schneidt.

