

DIARIO DELLA SPERIMENTAZIONE

21 settembre 2010

La mia collega avvisa tutti gli alunni che sarei andata a trovarli nel primo pomeriggio, ma le ribadisco di non dire nulla sulla sperimentazione.

Lasciare i miei bambini a giugno, a causa dei tagli dell'attuale governo, è stato straziante e l'idea di rivederli mi emozionava molto.

Mi accolgono nella grossa piazza davanti alla scuola, essendo ancora l'intervallo del dopo-mensa.

Vederli è stata una festa, e con stupore mi sono accorta di quanto fossero cresciuti in pochi mesi!

Mi chiedono, in tono di preghiera, se resterò con loro tutto l'anno e purtroppo spiego che ciò non sarà possibile, ma che passerò tante ore con loro in cui giocheremo a "fare" delle attività.

Raduno a me i bambini di terza, mentre gli altri, a malincuore rientrano nelle loro classi.

Finito di travolgermi con tutte le loro novità, l'invito a formare un cerchio sedendoci per terra, informandoli del fatto che con me ho un giochino particolare, inventato da un signore di nome "Roberto", da fare al computer a cui io tengo tanto, e che il nostro amico vuole il loro parere prima di proporlo ad altri alunni.

L'entusiasmo è alle stelle.

Il problema, prevedibilissimo, nasce dal fatto che tutti vogliono venire con me nella piccola aula d'informatica.

Spiego loro che voglio il parere assolutamente di tutti (sono in otto), ma data la ridotta capienza dell'aula dovranno alternarsi.

Espongo la procedura che adotteremo, partendo dal test iniziale, sottolineando il fatto, che ciò che faranno con me non sarà soggetto a voto, ma anzi, dovranno dar sfogo a tutta la loro fantasia.

Io: "Vi fidate di me? Vi prometto che ci divertiremo solo"

Bambini: “Certo maestra!!!!!!”

Voglio ribadire il fatto che nella spiegazione, **non ho mai pronunciato la parola “matematica”, spesso poco amata dai bambini, ma ho ripetutamente usato la parola “gioco”.**

Test iniziale

Tutti sono abbastanza rilassati perché hanno capito che il loro lavoro non sarà giudicato. La cosa che conta però, è che mettano tutto il loro impegno, e li esorto a compilare il test da soli.

Prima di iniziare il test, pongo la mia attenzione su quello che c'è scritto nella prima pagina, nelle cosiddette istruzioni: “...*se non sai rispondere non ti preoccupare...*”.

Faccio in modo che nessuno di loro si accorga che valuterò il fattore tempo, per evitare ansia di qualsiasi genere.

È importante però, stilare un piccolo profilo per ognuno di loro, per maggiormente comprendere le dinamiche avvenute in questo percorso.

Andrea:

È un bambino attento, meticoloso nel suo lavoro, ci tiene a dare il meglio. Non è un bambino competitivo, anzi, si dispiace nel vedere i compagni in difficoltà. È disponibile sempre a dare il suo aiuto e se non lo fa, è per paura di essere rimproverato dall'insegnante.

Ottiene 14 punti su 18.

Impiega 65 minuti, risponde a tutti i quesiti in maniera esatta, dimenticando di barrare un risultato nella domanda 14.

Rimane concentratissimo fino all'ultimo, non lascia nulla al caso, esegue il test eseguendo un minuzioso ragionamento per ogni quesito.

Emma

È una bambina molto riflessiva, nella carta, ma esegue il test, passati cinque minuti, rispondendo a casaccio.

A scuola ottiene delle buone prestazioni, pur impiegando molto più tempo rispetto ai compagni a portare a termine il compito.

Sul pc invece, noto che riflette poco, quasi come se non prendesse sul serio il lavoro che sta svolgendo.

Tempo impiegato: 35 minuti. Risponde a tutti i quesiti, ma ne sbaglia tante: 7, 12, 13, 14 (crocchia una sola opzione, esatta, su tre), 16, 17, 18 (crocchia due risposte esatte su tre), 19 (prova a dare una risposta, ma senza fare nessuna operazione).

Ottiene 9 punti su 18.

Gino:

Ottiene spesso dei buoni risultati ostentandoli apertamente, anche a discapito dei compagni, ha il terrore di non primeggiare e ottenere risultati inferiori rispetto agli altri.

Cerca di evidenziare ogni suo aspetto positivo, criticando gli errori degli altri.

È un bambino molto intelligente, attivo e con ottime prestazioni.

Il test mi ha aiutato a captare degli aspetti che in classe non sarebbero venuti fuori.

È terribilmente spaventato da questa novità, non è tra le mura della sua classe, non è nel suo habitat naturale.

La sua sicurezza viene meno, ma cerca di non darlo a vedere, allora inizia a lamentarsi dal primo momento, dice che non capisce, cerca invano di copiare dagli altri.

Tiene molto alle prestazioni e al mio giudizio ed entra in crisi.

Tempo impiegato: 70 minuti. Non risponde alle domande: 16, 17, 20 e sbaglia i quesiti: 9 (inverte), 12, 14 (crocchia un'opzione su tre).

Ottiene 13 punti su 18.

Leonardo

È un bambino molto intelligente, astuto, attivissimo. Dimostra un vivo interesse per ogni attività proposta e partecipa volentieri e in modo pertinente le proprie esperienze.

Apprende rapidamente le informazioni e lavora in modo autonomo, impegnandosi in ogni cosa che fa.

Impiega 60 minuti. Non risponde alla numero 16, 20 e sbaglia i quesiti 8 (l'operazione è esatta, ma sbaglia il risultato), 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18 (crocia due opzione su tre).

Ottiene 11 punti su 18.

Lia

È una bambina molto riservata e timida.

Spesso necessita di aiuto per portare a termine il lavoro e il fatto che abbia dovuto svolgere da sola il test, l'ha inizialmente impaurita, ma ho cercato di creare un clima sereno, per cui ha lavorato con impegno cercando di mettercela tutta.

Però le piacciono le novità, anzi le innovazioni apportate alle attività didattiche le ridanno un sorriso che raramente riesco a scorgere nel suo viso.

Tempo impiegato: 45 minuti. Non risponde alle domande 19, 20 e sbaglia i quesiti: 9 (inverte i risultati), 12, 16, 18 (crocia due opzioni su tre), 18.

Ottiene 11 punti su 18.

Marco

Non sempre dimostra interesse per le attività proposte, si distrae facilmente e la sua applicazione allo studio è molto saltuaria.

Nel test invece si è molto concentrato.

Tempo impiegato: 55 minuti. Non risponde alle domande 16, 17 e sbaglia i quesiti numero 7 (scrive bene l'operazione, ma omette il risultato), 9 (calcola il quadruplo e non il triplo), 10, 12, 13, 15.

Ottiene 6 punti su 18.

Sara

È una bambina che ottiene ottimi risultati in ogni attività didattica. È molto altruista e non ostenta mai le sue buone prestazioni.

Affronta con un sorriso ogni cosa. È davvero un elemento positivo nel gruppo classe. Tempo impiegato: 40 minuti. Risponde a tutti i quesiti, tranne alla numero 13, e sbaglia le domande 8, 9, 14, 18, 19, 20 (la risposta ha una sua logica, ma non esegue il risultato).

Ottiene 13 punti su 18.

Luca

Si applica molto in ogni lavoro proposto, il voto per lui è tanto importante ed è molto sensibile alle pressioni che gli arrivano da casa, secondo cui sbagliare non è ammesso.

Prima di iniziare il test, infatti, mi ha chiesto se poi deve farlo vedere ai genitori.

Con un sorriso gli rispondo che serve a me per capire se questi giochi piacciono davvero ai bambini, a riprova del fatto che non devono mettere il loro nome.

Si rilassa tanto e inizia la compilazione del test con fare meticoloso.

Il tempo a nostra disposizione è scaduto. I bambini ne sono rattristati, sono curiosi di scoprire il nuovo giochino.

Impiega 45 minuti. Non risponde alle domande 15, 16, 20, sbagliando i quesiti: 7, 10.

In generale hanno ritenuto il test troppo lungo e nonostante l'impegno della maggiorparte, la concentrazione è diminuita dopo 15 minuti.

È da considerare il fatto che la sperimentazione è stata fatta a fine settembre e i bambini, che hanno appena iniziato a frequentare la classe terza, sono da poco rientrati dalla pausa estiva, periodo in cui sono soliti rimuovere molte delle nozioni acquisite (le tabelline, il concetto di triplo).

Ottiene 14 punti su 18.

23 settembre 2010

Gruppo di lavoro: Luca, Emma e Andrea

Mi aspettavano con ansia. Prima di formare i gruppi spiego nel dettaglio come trascorreremo il tempo a nostra disposizione e le finalità del nostro lavoro, ribadendo che la parola d'ordine è D I V E R T I M E N T O (non faccio nessun accenno alla parola "matematica").

Mentre accendo il computer Emma, col faccino imbronciato, mi dice: "Le maestre non ci portano mai al computer!"

Rispondo che questa è una bella occasione da dover sfruttare al massimo: "Siete pronti a giocare?" "Sìiiiiiiii!!"

Decido di cliccare sulla sezione Riconosci.

Nella schermata appare la figura di Eddy, che come intuitivo, riscuote immediato successo.

Emma: "Guardate che pancione che ha!" Ridono.

"Come si chiama maestra?" "Vi presento Eddy bambini! È il nostro compagno d'avventura! Giocherà con noi in tutto questo percorso e non ci abbandonerà!"

Devono scrivere il Nickname, sono tre per un solo computer. Prova a risolvere la questione Andrea: "Mettiamo il mio nome, sono io che utilizzo il mouse". Luca: "Solo per il momento mio caro Ciccio...il mouse lo prendiamo a turno, giusto maestra?" "Certamente"!

Andrea trova il suo Nickname, ed io afferro subito la sua originalità: "Scrivo il mio nome al contrario-Aerdna".

Nel primo esercizio non si accorgono che possono ottenere il suggerimento da Eddy, ma rispondono senza difficoltà.

Intervengo dicendo di cliccare su Eddy, il quale assegna loro dei punti per ogni risposta corretta e questa cosa li entusiasma tantissimo.

Emma sollecita i compagni ad andare avanti velocemente.

Anche il secondo esercizio non presenta difficoltà e rispondono velocemente.

Andrea dice: "Che bello, escono anche le unità", riferendosi al numero 15.

Rispondono correttamente anche ai giochi numero 3 e 4.

Nel quinto esercizio devono unire i puntini nella figura.

Andrea però ammette di non essere molto bravo col mouse e di comune accordo è Luca a prendere il suo posto.

Quest'attività riscuote tanto successo e prima ancora d'iniziare a disegnare ipotizzano la figura che ne deriverà. Sono sicuri: è un cigno.

Si accorgeranno invece che è un'anatra e ridono di gusto.

Interpreta

Luca esclama: "Wow".

Legge a voce alta tutte le sezioni e poi continua: "È bello Interpreta".

Per il momento non rispondono a nessuna domanda, sbirciano sull'intera schermata.

Casualmente cliccano su Eddy che in posizione dormiente, con fare sonnolente, dice ai bambini di svegliarlo, appena completato l'esercizio.

Continuano a ridere,

Emma dice: "Avete visto, Eddy ci parla! Hai visto maestra?"

"Certamente! Ve l'ho portato apposta! Lui è speciale!"

Continuano a cliccare e a ridere.

L'esercizio sull'addestratore di tartarughe graficamente piace tantissimo, ma impiegano diverso tempo nell'eseguire l'esercizio. Per arrivare all'albero non sanno come valutare mezza casella. Decidono di considerarla come una.

Sono anche confusi sui concetti "destra e sinistra".

Ci allontaniamo dal computer. Essendo tutti destri abbiamo riflettuto sul fatto che la destra è la mano che usiamo per scrivere.

I dubbi non ci sono più, ma non amano perdere tempo a esporre tutte le indicazioni.

È Luca a lamentarsi più di tutti per la lunghezza del gioco.

Il tempo a disposizione per questo gruppo è finito. Li porto in classe.

Fieri di essere stati i primi comunicano a maestra e compagni i giochi che hanno fatto, parlano di Eddy, un po' ciccione, che si addormenta se non rispondi subito.

Osservazioni: Luca all'inizio era molto teso. Avendo un carattere molto ansioso, ci teneva a far bella figura nei miei confronti, che fino a qualche mese fa ero la sua

insegnante. Ogni volta che trovava una soluzione, cercava da me un'approvazione. Quando sbagliava, si giustificava dicendo che non era colpa sua, non aveva letto bene, oppure il disegno non era chiaro. Poco dopo i giochi hanno preso il sopravvento e la tensione è sparita.

Luca è un bambino molto riflessivo e in classe, piuttosto che sbagliare, sceglie di non rispondere. Penso che a mettergli l'ansia sia però la famiglia a cui lui deve continuamente render conto. Ricordo che tutte le volte che prendeva un voto inferiore al sette arrivava puntuale una punizione, e nonostante sia intervenuta diverse volte per bloccare la situazione, ho paura che le cose non siano cambiate.

Emma è una bambina dolcissima e anche lei riflessiva. In lei non c'è mai stata competizione, ha sempre lavorato per se stessa. Nonostante porti a termine con esattezza i lavori assegnati, presta poca cura ai quaderni ed è molto lenta nell'esecuzione dei compiti.

Mentre nel test iniziale rispondeva quasi a casaccio, mettendo poca cura nel dare le risposte, oggi non ha lasciato nulla al caso ed è rimasta concentratissima.

Giocando con PotenzaMente ha potuto finalmente rilassarsi e non essere continuamente assillata dal fattore tempo.

Andrea è un bambino molto attivo, educato all'estremo, raggiungendo sempre ottimi risultati lavorando in modo autonomo.

Pensavo che almeno in questa situazione, di evidenziare in lui un po' di competizione, abituato a essere il migliore, invece incoraggiava Emma quando pareva un po' in difficoltà, e nonostante arrivasse prima degli altri nel dare la risposta esatta, non invadeva il campo altrui.

Nel gruppo la collaborazione è stata a momenti alterni, come se a volte nessuno volesse intromettersi nel lavoro dell'altro e aspettare tacitamente il proprio turno.

Le difficoltà riscontrate, riguardavano soprattutto la poca familiarità con il mouse. Inoltre non ricordavano bene i concetti topologici destra-sinistra e scrivere l'intero percorso della tartaruga appare per loro troppo lungo, conoscendo pochissimo i tasti della tastiera.

24 settembre 2010

Gruppo di lavoro: Leonardo, Marco, Sara

Velocemente si mettono d'accordo per chi debba usare il mouse: inizia Marco.

Rievoca:

Appena vedono il cane, dichiarano: "Ecco Eddy", ormai lo conoscono tutti e ridono; hanno deciso che abbia il pancione ed esclamano: "È davvero ciccio".

Il Nickname unico, stavolta non rappresenta un problema, ci pensano un attimo e di comune accordo decidono che chi usa il mouse sceglierà il nome da inserire".

Trovano semplice la prima attività. Riconoscono immediatamente l'immagine (è un sole che associano immediatamente al cerchio) ed hanno curiosità nell'andare avanti.

Nella seconda consegna non vedono più l'immagine colorata presente nel primo, allora Marco vuole tralasciare e proseguire. Non occorre il mio intervento perché è Leonardo che lo rimprovera dicendo che bisogna andare per ordine.

Si accorgono che il gioco è a tempo e trovano la prima coppia di numeri in 13 secondi.

Esultano. È ancora il piccolo Leonardo che dirige Marco a cliccare il mouse e lo esorta ad andare avanti velocemente.

Passano i secondi, Sara è in piedi con le manine giunte accanto a Marco, emozionatissima! Suggerisce anche lei le caselle da cliccare.

156 secondi! "Evviva!!!"

Nel terzo esercizio devono associare i nomi alle figure geometriche. Sara guarda i secondi, ma non conoscono alcune figure piane, come il parallelogramma.

Allora arrivano per deduzione all'associazione dei nomi, ma non prestano cura alla domanda finale che riguarderà proprio queste figure e non sanno rispondere.

Intervengo tranquillizzandoli del fatto che il tempo si è bloccato, per cui possiamo rilassarci e riguardare bene tutte le figure, che ora sono scoperte.

Ci alleniamo per un po', ci divertiamo insieme; faccio loro delle domande e appena rispondono, io dico: "L'accendiamo?" In coro rispondono di sì, sono eccitati sperando di dare la risposta giusta.

Finalmente riescono a soddisfare la mia richiesta, e rispondono con tranquillità alla domanda finale.

Leonardo mi chiede di rifarlo perché vuole tenere lui il mouse; Sara dice lo stesso. Non mi preoccupo del fattore tempo e voglio accontentarli e nell'accorgersi che la schermata è cambiata, esultano.

Leonardo dice "Ma che bello sto gioco". Da quel momento in poi queste due sezioni di gioco non si chiameranno più "Memory", ma "Il gioco delle coppie".

Fai esempi:

Ancora un apprezzamento per le immagini colorate.

Nella prima attività trascinano le fragole con immediatezza.

Adesso è Leonardo ad usare il mouse.

Sara è concentratissima, esorta i compagni a impegnarsi; a lei interessa tanto il punteggio che otterranno.

Il terzo esercizio piace molto per la presenza degli euro. Fanno bene la somma, ma non capiscono cosa scrivere nella casella. Occorre la mia mediazione per arrivare alla risposta.

La quarta attività presenta qualche difficoltà nella comprensione del testo.

Dobbiamo rileggerlo più volte insieme. Mi chiedono di poter utilizzare un foglietto per arrivare al concetto di triplo.

Lavoriamo insieme, e insieme arriviamo alla soluzione del problema.

Confronta:

Alla vista del primo gioco Sara esclama: "Che bello, è il gioco delle coppie". Vuole farlo lei assolutamente e prende il mouse.

Stavolta devono associare il numero alla quantità, ma presi dall'entusiasmo non si accorgono nemmeno della consegna.

Cliccando sulla prima casella viene fuori una fragola, allora cercano un'altra fragola.

Intervengo io, esortandoli a leggere meglio la consegna. “Che sciocchi che siamo”, dice Leonardo. Adesso hanno capito; impiegano 179 secondi.

Segue una domanda associata ad un’ immagine “Quanti sono questi frutti?” Nell’immagine sono presenti solo 2 ciliegie, invece loro contano tutte le ciliegie presenti nella tabella sopra.

Si rendono subito conte dell’errore e correggono.

Segue un altro Memory.

Marco dice: “Voglio farlo io”.

Sono numeri decimali, che ancora non conoscono. Ma non si demoralizzano, anzi, mi chiedono perché c’è la virgola. Spiego che quelli sono i numeri che vogliono stare con i bambini grandi e non con i piccolini. Rispondono che loro adesso sono grandi, dunque rispondo: “Eh sì, è vero, state proprio crescendo, non mi ero accorta; allora sì, è arrivato proprio il momento delle presentazioni. Signori ecco a voi i numeri decimali!” Ridono.

Chiedo solo di avere un po’ di pazienza e di aspettare fino alla volta dopo che ci saremmo visti, perché ci tenevo a far le presentazioni in presenza di tutti gli altri compagni.

Mi chiedono comunque di continuare e allora tirano a indovinare.

Sara però è sempre più attenta ai secondi che scorrono velocemente. Chiedono aiuto a Eddy, il quale dice di svegliarlo appena risponderanno. Ridono di gusto, perché ricordano che i compagni del gruppo precedente li avevano avvisati del buffo atteggiamento del cagnolino.

La terza consegna riguarda le frazioni che per il momento tralasciano, non avendole ancora studiate.

Il quarto esercizio riguarda la collocazione spaziale degli oggetti.

Apprezzano le immagini definite “bizzarre” (la poltrona con sopra la pianta).

Sara e Marco capiscono abbastanza velocemente la consegna, invece Leonardo impiega più tempo, esclamando: “Che strano che voi avete capito e io no”.

Lo tranquillizzo dicendogli che non c’è nessuna fretta, l’importante è pensare.

Leonardo ricorda che negli anni passati io dicevo sempre di non puntare mai al voto o all'esattezza del risultato, ma ciò che conta è tenere la mente in allenamento.

Pensa ancora con tranquillità, poi anche lui capisce il procedimento ed esultano tutt'e tre.

Il tempo a disposizione è finito e sono un po' delusi. Si accertano che io ritorni.

Sara mi chiede quanto costano i giochini di Eddy; rispondo che Eddy non vuole soldi, vuole i sorrisi dei bambini, e che dunque possono stare insieme tutte le volte che vogliono.

Osservazioni:

Questo è il gruppo più gioioso. La competizione è del tutto assente e tutti i giochi sono frutto di una stretta collaborazione.

Del resto tali dinamiche di gruppo rispecchiano il comportamento che hanno in classe. Sono tre chiacchieroni e ricordo che stavo ore ad ascoltare i loro pensieri e le loro tenere o ingegnose logiche, in un ottica d'ingenuità disarmante.

Sono tre bambini molto intelligenti e vogliosi d'imparare. Le novità li entusiasmano parecchio, ma nessuno dei tre ostenta le loro abilità.

Nonostante abbiano avuto qualche difficoltà in qualche esercizio, non si sono scoraggiati e non hanno visto la cosa come una sconfitta, anzi.

Non hanno mai voluto aggirare l'ostacolo, ma semmai superarlo e abatterlo.

I loro interventi son sempre costruttivi. Vederli lavorare insieme è sempre stato un piacere e un arricchimento anche per me.

Il problema che maggiormente ho riscontrato, come nell'altro gruppo, è l'utilizzo del mouse; sono poco abituati e perdono tanto tempo in questo.

Le difficoltà comuni in tutti i gruppi riguardano gli esercizi con le frazioni e i numeri decimali perché non ancora affrontati (ostacoli che poi risolveremo).

Leonardo, forse dimenticandosi della spiegazione fatta in cortile, mi chiede se ho inventato io i giochi. Sorridendo rispondo che li ha inventati un mio "amico" per far divertire i bambini e che più loro si divertono, più crescono i giochini. Sara mi dice:

“È Roberto! Ma è lui il proprietario di Eddy?” Io rispondo: “Lui ha creato Eddy per voi. Infatti tutte le volte che andiamo su questa pagina lo troviamo sempre qui”.

Spiegherò poi a tutti i bambini, che possono divertirsi con Eddy anche a casa dando il sito, precisando che non costa nulla.

Contenti, mi ringraziano e mi chiedono di ringraziare “l’amico Roberto” del regalo.

28 Settembre 2010

Le difficoltà maggiori, riguardanti entrambi i gruppi di lavoro, sono stati riscontrati, come detto prima, negli esercizi riguardanti frazioni e numeri decimali, argomenti che di solito, vengono trattati a fine classe terza, per potenziarli in classe quarta. Di comune accordo con la mia collega porto tutti i bambini in palestra e con il loro aiuto costruisco un percorso. “Bambini oggi vi presenterò dei numeri un po’ vanitosi perché vogliono stare solo con i bambini grandi”, dico io. “I numeri decimali finalmente!”

Posiziono 10 birilli in fila, distanziati di mezzo metro circa, l’uno dall’altro.

Chiedo ai bambini di aiutarmi a contare quanti birilli mi occorrono per formare un percorso intero. Guardano tutti col faccino incuriosito, contiamo insieme e poi chiedo: “Abbiamo messo dieci birilli, quanti percorsi interi abbiamo costruito?” “Uno, maestra”.

Poi chiamo Luca e dico andare avanti di soli tre birilli, poi domando:

- Luca hai fatto l’intero percorso?
- No, solo un pezzettino.
- Quanti percorsi interi hai fatto dunque?
- Nessuno maestra.
- Nessuno in matematica come lo esprimiamo?
- Zero
- Bravissimo! Allora scriviamo zero (scrivo 0 nella piccola lavagnetta che ho portato con me). Adesso dobbiamo assegnare un nome, un valore, al pezzettino che mi dicevi prima. Quanti sono i pezzettini che hai fatto,

senza però arrivare all'INTERO percorso, quanti birilli dunque. Contiamo insieme.

- 3 (rispondono in coro)
- Perfetto allora scriviamolo alla lavagnetta vicino allo zero. (03). Bene, ricordiamoci però che la quantità dell'intero, va separata dalla quantità del pezzettino, allora mettiamo una virgola. (scrivo 0,3).
- Ah! Quello è un numero decimale!
- Esattamente! Bravissimi. Adesso riproviamo. (Fanno a gara per chi provare il percorso, e a turno lo sperimentano tutti, fino ad arrivare all'intero percorso-1- e zero pezzettini).

Il gioco piace tanto, Emma dice: "Mio fratello che fa quinta odia i numeri decimali, dice che sono difficilissimi, magari stasera provo a spiegarglieli coi birilli".

Gruppo di lavoro Gino e Lia

Mentre accendiamo il computer Gino mi rivela che i compagni gli hanno riferito ogni cosa e che quindi lui sa tutto (dei giochi, del cagnolino che ti dà i suggerimenti e che ha la panciotta, del gioco delle coppie e dell' "istruttore" di tartarughe.

Io rispondo che allora mi farà vedere tutto quello che sa col pc.

Lia invece, essendo molto timida, mi parla con lo sguardo e capisco che vorrebbe usare lei il mouse.

Le schiaccio l'occhio e dico che voglio sia Lia ad usare il "topolino" per prima. Gino non è d'accordo dicendo che lei non è capace e per colpa sua saranno gli ultimi in classifica (si riferisce al "gioco delle coppie, a tempo, in base a ciò che i compagni gli avranno riferito). Rispondo che siamo qui per imparare e che nessuno ha colpa di nulla.

Riconosci:

Litigano per il Nickname, alla fine Gino dice: "Adesso scegli il tuo, poi mi sceglierò il mio".

Lia è un po' ansiosa perché sente addosso la responsabilità che Gino le ha attribuito, dicendole di non saper usare il mouse.

Le dico di rilassarsi facendola sedere sulle mie ginocchia. Finalmente si rasserena e svolge gli esercizi con tranquillità.

Gino, invece, reputandosi più pronto e preparato della compagna, pian piano è disturbato dal fatto di essere al pari di lei, la sicurezza in se stesso gli vien meno e dopo uno scoraggiamento iniziale, finalmente si rilassa anche lui e si divertono insieme.

Guardano i filmati con estrema attenzione e poi scrivono il risultato corretto.

Il gioco di unire i puntini piace tantissimo, in effetti Lia impiega molto tempo per eseguire l'esercizio, ed avere come compagno Gino non l'aiuta molto.

Ma ecco che accade ciò che non prevedevo, ma che speravo: è Gino ad incoraggiare la compagna e le dice: "Non avere fretta, anzi più tempo impieghi per unire i puntini, più tempo ho per capire che figura uscirà fuori".

Da quel momento giocano e ridono insieme divertiti, anche ripensando a tutte le strane ipotesi formulate, alla fine ritenute non corrette.

Riconosci:

I primi due esercizi non presentano difficoltà, il clima ormai è sereno.

Sentono Eddy che li chiama (psss psss), ridono, ma non ne capiscono il senso. Li esorto a guardare meglio cosa stesse succedendo: comprendono che al suono del loro amico corrisponde un suggerimento.

Trovano un po' di difficoltà, invece, nel terzo.

Piace tanto l'idea di essere addestratori di tartarughe, ma non riescono a dare le indicazioni esatte. Gino si fa prendere dal panico, si lamenta e dice che vuole cambiare gioco. Anche Lia si trova in difficoltà, ma resta concentrata.

La linea colorata è disegnata solo fino a metà casella, non sanno se contarne una o mezza. Gino non vuole accettare i consigli di Eddy, ritenendoli una sconfitta.

Anche adesso accade una cosa che davvero non mi aspettavo: è Lia a rassicurarlo. Gli dice che i consigli servono solo a far meglio la prossima volta e Gino cambia idea, non solo li apprezza, ma li segue passo passo.

Osservazioni:

Gino è un bambino molto bravo a scuola, ottiene ottimi risultati grazie alla sua spiccata intelligenza.

Non ama la competizione, ma vive con competizione ogni suo lavoro. Nella sua classe, essendo in pochi, il confronto con gli altri compagni lo rende forte e molto sicuro di sé.

Puntualizza sempre gli errori dei compagni, cercando invece, di nascondere i suoi, vergognandosene.

Oggi è stato messo in una situazione nuova, e come prevedevo, facendo riferimento alla sua reazione al test iniziale, ne ha avuto paura. Dapprima, nel confronto con la compagna, si sentiva lui il più forte, ma le dinamiche hanno preso pieghe diverse ed è Lia a incoraggiarlo e a prendere il sopravvento.

È spaventato dalle novità per paura di ottenere risultati inferiori rispetto agli altri e di non primeggiare. La natura divertente del software ha “salvato” Gino, nel senso che giocando, si è dimenticato di dover gareggiare.

30 settembre 2010

Gruppo di lavoro: Gino, Andrea e Sara

Mi accolgono sempre più con entusiasmo, ma non capisco se la contentezza sia nel vedere me o nell'incontrare Eddy.

Giocano a Riconosci:

Gino prende il mouse e il suo Nickname è strettamente individuale (SuperGino). Sara e Andrea si limitano a dire che non è giusto, ma conoscono il carattere di Gino e sanno che non cambierà idea. È sempre Gino a lamentarsi: vorrebbe giocare da solo e non capisce perché si deve “appioppare” (così dice lui), gli altri compagni.

Gli rispondo di smetterla di lamentarsi e che arriverà il momento in cui giocherà da solo.

Gli altri due compagni, invece, mi ribadiscono l'entusiasmo che provano nel poter fare finalmente un lavoro di gruppo. ("Le maestre ci separano sempre").

Svolgono con esattezza tutti gli esercizi. Sara non lo conosce ancora, ma non lo dice, forse per non sentire un'altra critica da parte di Gino.

Nell'esercizio in cui devono unire i puntini, Andrea, vedendo il formaggio, intuisce all'istante che si tratta di un topo.

Otengono cinque punti su cinque, e mi chiedono di rifare il gioco in modalità Principiante.

Li accontento e subito si accorgono che Eddy non c'è. Rispondo che Eddy non si vede, ma li sta guardando.

Decidono di impegnarsi di più.

Anche qui ottengono il massimo del punteggio.

I bambini adesso collaborano e a turno decidono di usare il mouse.

Rievoca:

Questo gioco è nuovo per Andrea e Gino, Sara invece lo conosce già e non perde occasione per manifestare il suo entusiasmo.

Il primo esercizio richiede di associare la figura al nome e non trovano difficoltà.

Nel secondo, che chiamano "Gioco delle coppie", a Sara non sfugge il conteggio dei secondi, ma è Andrea a scalpitare, vuole finire in fretta.

Nella terza consegna devono associare la figura al nome. Gino ribattezza il gioco che definisce "A scacchiera".

La figura del parallelogramma comporta qualche difficoltà, come la volta scorsa; non ricordano come si chiama. Faccio notare a Sara che anche la volta prima avevamo incontrato quella figura particolare, ma che poi siamo arrivati alla soluzione; la sprono a pensare, ma ricorda solo che quella figura "strana", aveva uno "strano" nome.

Scoprono le caselle, Sara finalmente esclama: "Parallelogramma".

I compagni ascoltano con occhi ridenti.

Ripetiamo insieme la “stravagante” parola tante volte e a turno disegnano la figura alla lavagna.

Poi faccio notare che sì, la parolina è strana, ma in realtà la figura è molto semplice e anche timida, ed è dispiaciuta di chiamarsi con un nome così difficile, perché i bimbi non se ne ricordano mai.

Loro rispondono “poverina, da oggi non dimenticheremo più il suo nome: P A R A L L E L O G R A M M A”.

Non badano più al tempo che scorre. Sono felici che da oggi quella parolina strana, non sarà più un ostacolo per loro.

Interpreta:

Devono rappresentare in somma il numero dei frutti, ma scrivono direttamente il risultato (4) e non $3+1$.

Rileggiamo insieme la domanda, faccio notare che se il loro criterio sarebbe quello di guardare solo l’immagine, il 4 non c’entra nulla, semmai dovrebbero rappresentare quattro ciliegie, ma cerco di evidenziare il fatto che in matematica ci si esprime coi numerini e allora scrivono correttamente $3+1=4$.

Il terzo esercizio Sara lo riconosce subito, pur non avendolo mai visto. Ormai è un gioco famoso, ne ha sentito parlare e puntando il dito alla schermata esclama tutta contenta: “I maestri di tartarughe!”

Il nome Pimpa li fa sorridere.

Gino suggerisce di provare a cliccare direttamente sul punto d’arrivo che è l’albero: “Così facciamo prima”.

Andrea interviene dicendo che vuole ragionare e che il percorso dev’essere scritto in maniera dettagliata.

Rileggono bene la consegna. È Sara a scrivere, e sempre Andrea ci tiene che, tra un’indicazione e un’altra, ci sia la virgola.

Sara chiede: “C’è il tempo?” Si assicurano del fatto che non ci sia e si rilassano.

S'impegnano davvero tanto e ci tengono a far bene, ma nonostante ciò sbagliano. Chiedono aiuto a Eddy e si accorgono che non hanno usato bene (a volte omesso), le indicazioni destra-sinistra.

Il quarto esercizio piace tanto: spostare i panini sul grafico li diverte.

Nel quinto, il pirata Gimmy deve risolvere un problema. Mentre Sara e Andrea ragionano tra loro, Gino riflette per conto suo, addirittura chiede ai compagni di abbassare la voce perché deve concentrarsi.

Ipotizzano i viaggi che deve fare la nave, considerando anche il ritorno.

Andrea mi chiede un foglio di carta per far meglio i conti.

Alla fine si arrendono e chiedono aiuto a Eddy.

La sesta attività chiede di trovare coppie di operazioni matematiche.

Sara è concentratissima, non ha lei il mouse, ma incita alla velocità. Gino, ad un certo punto, si trova in difficoltà e si mette in disparte e lascia continuare i compagni.

Impiegano 131 secondi.

Abbiamo ancora del tempo a disposizione; Sara e Andrea chiedono di poter ripetere l'esercizio a livello Master. Gino dice: "Ma di nuovo?", e sbuffa.

Decido di accontentarli.

La schermata è cambiata. Gino se ne accorge subito, esulta ed esclama: "I frutti sono cambiati! Adesso ci sono le mele e non più le ciliegie". Apprezzano la varietà dei colori delle immagini.

I primi due esercizi li eseguono con tranquillità e non creano problemi, quelli sull'addestratore di tartarughe invece, non piace molto perché hanno sempre sbagliato. Comunque s'impegnano. Nelle indicazioni addirittura scrivono: "Cara Pimpa, vai avanti per cinque caselle...". Ugualmente trovano difficoltà nello scrivere nel dettaglio le indicazioni. Ancora una volta non si ricordano se devono considerare mezza casella, oppure una casella intera.

La tabella col grafico dei panini piace tanto. Ribadiscono che è bello che la schermata sia cambiata e dunque anche il numero dei panini.

Osservazioni:

I bambini non sono abituati a lavorare in gruppo, per loro è la prima volta e le dinamiche che ne susseguono sono interessanti. Come prevedibile Gino si lamenta: la presenza dei compagni lo infastidisce. Pensa di conoscere i giochi per cui non ha bisogno di collaborazione. Ciò che invece mi ha sorpreso è vedere il suo leggero e graduale cambiamento. Quando inizia a giocare, si lascia travolgere dalle consegne proposte, dimenticando quasi che lui deve competere (così è abituato). Volutamente non subisce nessuna costrizione, nessuna mediazione da parte mia. La faccia buffa, incuriosita di Sara lo diverte, Andrea è sempre entrato in punta di piedi nei ragionamenti di Gino che adesso sa che non ha nulla da temere. Alla fine del gioco usare il mouse non è più una priorità.

1 ottobre 2010

Gruppo di lavoro: Emma, Marco e Luca

Oggi la mia collega decide di partecipare con noi alla sperimentazione. Vuole conoscere Eddy, che ormai è una celebrità, Pimpa, il pirata Gimmy ed è curiosa di vedere il famoso “Gioco delle coppie”.

Adesso qualcuno di loro conosce la parola “Parallelogramma”, la ripete tante volte, anche gli altri compagni provano a dirla tutto di un fiato. L’insegnante stenta a crederci.

Deduci:

Devono riconoscere l’elemento in comune delle tre figure per la matematica (che è il numero 8); non riflettono e danno risposte frettolose senza senso. Luca capisce poi che forse l’elemento in comune è da attribuire al numero dei frutti, ma nella prima immagine non contano la ciliegina piccola e dunque i conti non tornano. Li esorto nel contare meglio e arrivano alla soluzione.

Nell’esercizio seguente si bloccano nel trovarsi di fronte al trapezio, figura che non riconoscono. In effetti di queste figure hanno avuto solo un’infarinatura l’anno precedente. Provo a disegnare la figura alla lavagna e, facendone la presentazione (così ho sempre introdotto un argomento nuovo), cerchiamo insieme di coglierne le

caratteristiche più importanti, ritenendo che l'argomento vada affrontato anche con gli altri bambini, in quel momento non presenti.

Anche la terza attività presenta delle difficoltà. La consegna è chiarissima, ma nel contare le parti del frutto, contano la metà come parte intera.

È la volta di aiutare il pirata Gimmy: scoprono immediatamente la relazione della sequenza dei numeri, ma restano delusi perché graficamente la cassaforte non si apre.

Spiega:

Nella schermata appare il pirata Gimmy, con sopra la spalla il pappagallo, e la "piratessa" Lalla a fianco. Non leggono la consegna, ma fanno la personificazione dei personaggi: "Io faccio la piratessa" e "Io il pirata". A Marco tocca fare il pappagallo, ma ne è felice, perché dice che il pirata è proprio brutto.

Dunque pirata e piratessa, finalmente, leggono la consegna, e mi chiedono un foglio. Dividono le botti sulle due barche per arrivare alla stessa quantità. Il procedimento è esatto, sbagliano il risultato.

Osservazioni:

Anche in questo gruppo la competizione è assente, e i bambini hanno mostrato interesse.

Riguardo agli errori, la mia collega li attribuisce alla loro consueta distrazione. Io invece, penso che oggi sia mancata la spontaneità, dovuta però, alla presenza della loro maestra. Ho avvertito una lieve tensione. Voglio poi precisare, che fino alla volta precedente, ogni gruppo era rimasto spontaneamente in piedi, appoggiando i gomiti sul tavolo, cambiando continuamente postazione per usare il mouse. Oggi per la prima volta si sono seduti, quasi a ricercare l'abituale compostezza, che sempre viene richiesta in classe.

Per l'utilizzo del mouse, stranamente non si è discusso, anzi, cercavano di utilizzarlo il meno possibile (se sono io ad usare il mouse, sono io che sbaglio).

Infine, il Nickname è stato addirittura omesso.

Invece ciò che ha sorpreso la mia collega, è stato notare che finalmente non ci troviamo di fronte ad un sito ricco di schede, sicuramente pieno d'immagini

stravaganti e innovative, ma ad un vero e proprio videogioco: i bambini stanno giocando, e nel farlo acquisiscono concetti che normalmente vengono svolte tra le fredde mura della classe. Ho risposto che sì, adesso “giocano alla matematica”.

1 ottobre 2010

Gruppo di lavoro: Leonardo, Lia e Marco

Fai insieme:

Il Nickname finalmente non è più individuale, ma di gruppo.

Sanno benissimo che ogni schermata ti dà la possibilità d’inserirlo, per cui la frenesia dell’esclusiva è sparita.

Nel primo esercizio inseriscono senza difficoltà i frutti nelle diverse colonne (rossi, non rossi) e si divertono tanto. Lo stesso avviene coi numeri pari e dispari nel secondo esercizio. Ormai li ricordano bene e svolgono la consegna con entusiasmo.

La terza attività riguarda la tabellina del 5. Lia esclama: “Che fortuna, c’è capitata la tabellina del 5”.

Proseguono dunque senza difficoltà.

Fai esempi:

Devono disegnare un triangolo isoscele. Tutti d’accordo che il triangolo sia formato da tre lati, ma non ricordano la parola “isoscele”.

Proviamo insieme a costruire un triangolo che abbia due lati uguali e uno “non uguale” e riflettiamo sul fatto che questa è proprio la caratteristica del triangolo isoscele.

Lo disegniamo a turno nella piccola lavagnetta che abbiamo a disposizione e adesso non rappresenta più un problema.

L’esercizio sugli euro riscuote sempre tanto successo. Leonardo mi fa notare che gli euro sono disegnati nel libro di matematica, per cui è impossibile manipolarli.

Arriva la collaboratrice scolastica per caso, e dando una sbirciatina alla schermata afferma: “Che bello sto gioco! Non so usare il pc, ma queste cose potrei farle anch’io”. Si ferma un po’ di tempo con noi.

Leonardo e Marco sono molto più veloci nei conti e nel dare le soluzioni, rispetto a Lia, la quale sentendosi esclusa, si siede un po' in disparte.

Marco e Leonardo si accorgono dell'allontanamento della compagna, ma sono troppo intenti a giocare per cui vanno avanti.

È il concetto di triplo a metterli nuovamente in difficoltà, ci ragionano bene, ma alla fine chiedono aiuto a Eddy. Il gioco è finito, Lia si alza, si aggrega al gruppo e con tono deciso dice: "Adesso voglio giocare io".

Voglio che siano loro a scegliere la sezione. Dopo qualche secondo Lia non ha dubbi, vuole giocare a "Rievoca". Leonardo le chiede cosa volesse dire questa parola, e Lia con aria di sufficienza risponde: "Non lo so, però è bello".

La consegna chiede a cosa assomigli l'immagine indicata dalla freccia e i bambini rispondono "Porta", e non un quadrato.

Marco adesso propone di giocare singolarmente e fare una gara a chi ottiene il maggiore punteggio. Sono tutti d'accordo.

È la volta di un Memory. Succede però che dimenticano la competizione e continuano a collaborare, sembrano non accorgersene.

Lia infatti, è contentissima perché sta usando lei il mouse e con fare deciso, (che raramente le appartiene), esclama: "Voi potete darmi i suggerimenti, tanto sono io che clicco".

Adesso sembra aver preso il ritmo e il suo fare diventa sembra più veloce. I compagni la lasciano fare e tutte le volte che indovina le dicono: "Brava".

Impiega 206 secondi (che Leonardo quantifica in 2 minuti e 6 secondi).

Il terzo memory riguarda gli accoppiamenti delle figure geometriche. È sempre Leonardo a dire: "Adesso non ti aiutiamo più", ma ancora una volta risulterà una vana promessa, perché quando vedono la compagna in difficoltà, avvicinano ulteriormente e cercano di aiutarla.

La parola "angolo" non la ricordano, allora suggerisco di cercare l'angolo dell'aula e alla fine Lia ricorda che: "L'angolo è quando due figure si toccano".

Nessun problema sulle figure piane semplici come il triangolo, il quadrato e il rettangolo, il trapezio invece, suscita ancora qualche difficoltà, ma arrivano alla soluzione.

Ancora altro ostacolo sulla parola “segmento”. Non ricordano proprio cosa sia, ma appena appare una linea retta collegano immediatamente.

Nella domanda finale appare la figura del rombo: la riconoscono immediatamente.

Deduci:

Sulla prima consegna riflettono a lungo su quale sia l'elemento in comune alle tre immagini. Leonardo prova a fare la somma e scrive 27.

Non avendo la mia approvazione capisce che qualcosa non va. Provano a riflettere e ad avanzare ipotesi. Alla fine arrivano alla soluzione.

Nel secondo esercizio l'elemento in comune è il cerchio, ma Marco pensa di dover contare il numero degli elementi come nell'esercizio precedente.

Nella terza prova devono contare gli oggetti, ma senza riflettere, contano la metà come elemento intero.

Li esorto a prestare attenzione alle immagini. Arriviamo alla conclusione che in realtà l'immagine è formata da un frutto e un pezzettino. Faccio notare che dovendo scegliere, tutti prenderemmo il frutto intero perché più grande. Infine espongo loro l'importanza di dare un valore a “quel pezzettino”, arrivando pian piano al concetto di metà, che i bambini più grandi chiamerebbero “mezzo”.

Arriviamo all'ultimo tappa, dove troviamo il pirata Gimmy.

I bambini concordano sul fatto che assolutamente non devono chiedere aiuto ad Eddy, “Altrimenti non ci danno i punti”.

L'idea di lavorare singolarmente è completamente dimenticata. Arrivano insieme alla soluzione, ma non viene assegnato il punto perché non sono chiari nella formulazione della risposta e pensano di aver subito un'ingiustizia.

Osservazioni:

Ormai tutti i bambini attendono con ansia il nostro incontro. Accendono il computer con piena autonomia, utilizzano il mouse con molta disinvoltura e sanno come aprire la pagina di PotenzaMente.

I “visitatori” aumentano, nel senso che anche le colleghe che lavorano con gli altri bambini, vogliono curiosare e tutti i commenti che ne derivano sono positivi.

Si chiedono e sperano che esistano dei software riferiti anche alle altre classi.

Oggi in particolare, anche la collega che insegna inglese, nel vedere i bambini pienamente presi dal “gioco”, mi chiede il sito a cui collegarsi per accedere al software. Io preciso che riguarda la matematica, lei risponde che potrebbe essere comunque una risorsa, qualora si trovasse ad insegnare anche altre materie.

Lia è una bambina che necessita dei propri tempi per eseguire un compito, e la velocità dei compagni l’avevano inizialmente scoraggiata.

Volutamente decido di non intervenire e con mia grande sorpresa, noto che la bambina, abbandona il suo consueto fare remissivo, e con aria decisa prende in mano la situazione, cercando di avvalersi della piccola sconfitta. Anche i compagni hanno notato in Lia un fare diverso, ma non osano replicare lasciando che la compagna decida per loro.

Inoltre è sempre più evidente, che il gioco del singolo, nonostante i buoni propositi, non viene mai portato a termine, e alla fine, prevale sempre il lavoro collettivo in un clima di stretta collaborazione.

A mio avviso, e anche delle colleghe che hanno assistito ad alcune parti della sperimentazione, questa è la forza di PotenzaMente: incrementare lo spirito di gruppo, che in classe, il più delle volte viene soffocato.

4 Ottobre 2010

Gruppo di lavoro: Luca, Sara ed Emma

Confronta:

Luca propone di fare non una sezione a testa, ma un esercizio per ciascuno; unica clausola è non ricevere nessun’ aiuto.

Alla fine però, anche questo tentativo fallisce. Si aiutano a vicenda incollati allo schermo.

Il Memory piace davvero tanto, anche per la ricchezza delle immagini e li risolvono sempre con successo.

Le mele (dal più grande al più piccolo), diventano “Le mele che crescono”.

Osservazioni:

A questo punto dell'attività decido di fare un esperimento. Chiamo ancora tre bambini (Gino, Lia e Andrea) e dico di guardare solo, che poi toccherà anche a loro. Adesso sono in sei davanti a un solo schermo. Sono tanti e c'è il rischio di che si distraggano, ma non è quello che è avvenuto.

Osservano interessati il gioco dei compagni e iniziano ad intromettersi e a interagire. Ma ciò che più ha stupito me e la collega presente, è che non si distraggono, e tutti gli interventi sono pertinenti. Sono pochi i momenti in cui decidiamo di far lavorare i bambini in gruppo, perché il più delle volte, anche fare un semplice disegno, diventa occasione di disturbo, si deconcentrano e approfittano per fare altro, divenendo ingestibili.

Oggi per la prima volta non è successo.

Non ho la presunzione di valutare ancora con esattezza se vi è stato un significativo potenziamento, nel corso di questa sperimentazione, ma un importante traguardo è stato sicuramente raggiunto: restano uniti per un obiettivo comune e lo fanno spontaneamente, senza doverli “bacchettare”, come avviene in aula.

Riconosci:

Il Nickname di oggi è 8, perché otto è l'età che accomuna tutti quanti.

Nessuno è infastidito dalla presenza dell'altro.

Decidono di svolgere un esercizio per ciascuno, ma poi scatta una nuova dinamica: tutti contro il computer! A proporlo è Andrea e i compagni accettano il suggerimento con eccitazione.

Nelle prime due prove guardano il filmato e rispondono con sicurezza.

Nel terzo notano che i regoli sono tutti azzurri, mentre i loro regoli hanno un colore per ogni numero. (Il numero in questione è il quattro, che di solito, è contraddistinto dal colore viola). Anche questa cosa la vedono come una sfida e la superano con entusiasmo.

Nel quarto quesito osservano con attenzione la figura colorata (il sole e la casa piacciono tanto). Sara dice: “Potremmo usarla in immagine”.

Fai insieme:

Il primo esercizio è esatto, ma poi commentano le figure dei frutti: “Buone le ciliegie”.

Sara mi confida di aver avuto paura che la maestra non la facesse venire con noi perché aveva preso un castigo disciplinare.

Discutono sulla grandezza di alcune figure e decidono che la mora appartiene ai frutti piccoli. Sbagliano, ma ci restano male (in realtà la grandezza è media).

Il frutto che riscuote sempre successo tutte le volte che appare è l’anguria.

Nella quarta attività la consegna è subito chiara, ma una lieve difficoltà sta nella parola “inferiore”. Riflettiamo insieme ed eliminiamo anche quest’ostacolo.

Il quinto esercizio riguarda le tabelline.

Nasce una discussione sul fatto che le tabelline proprio non piacciono e non capiscono perché si debbano imparare.

Rievoca:

Questa sezione è ricca di “giochi delle coppie” e appare sempre più chiaro che è il gioco che più piace. Se fosse per loro lo sceglierebbero sempre.

Appaiono anche dei numeri da associare alle parole, ma la loro preferenza è la schermata con i frutti colorati.

A seguire devono trovare coppie di figure geometriche. Emma distrae Sara e iniziano a parlare d’altro finché, Luca rilegge a voce alta la parola “parallelogramma”, attirando l’attenzione di Emma che dice: “Qual è, lo voglio vedere”.

Spesso vanno a casaccio, ma alla fine del gioco riguardiamo le figure, ripassando, a carattere generale, le loro caratteristiche principali.

Rispondono con tranquillità alla domanda finale, riconoscendo il triangolo.

11 ottobre 2010

Gruppo di lavoro: Marco, Leonardo ed Emma

Guardando la schermata generale, Leonardo mi chiede come mai alcune sezioni hanno un colore pallido. Spiego che sono giochini in costruzione e non vedono l'ora di poterli provare.

Spiega:

Oggi il pirata Gimmy e la piratessa Lalla hanno bisogno d'aiuto per distribuire in modo equo il carico.

Dividono perfettamente le botti, ma hanno problemi a spiegare perché chi prende la botte più piccola, deve prendere anche la botte più grande.

Proviamo a ragionare tutti insieme finché si arriva ad una soluzione logica.

Interpreta:

Devono rappresentare il numero dei frutti con una moltiplicazione: $3 \times 2 = 6$, invece eseguono un'addizione $3 + 3 = 6$.

Il risultato è lo stesso, faccio notare però che la consegna parla di una moltiplicazione. Capiscono immediatamente e mi chiedono se possono rifarlo.

Nel secondo esercizio devono scrivere l'operazione corrispondente all'immagine ma Emma vorrebbe già scrivere direttamente il risultato.

Saggiamente Marco spiega che devono scrivere anche l'operazione.

Nella terza attività devono aiutare la tartaruga Taga ad arrivare all'albero. Il gioco viene iniziato con tanto entusiasmo da parte di Emma, che inizia a scrivere, ma dopo un po' si stanca d'indicare tutto il percorso, ritenuto troppo lungo. Le viene in aiuto Leonardo che prende il suo posto.

Non portano a termine la consegna perché iniziano a distrarsi. Lo finiamo insieme.

È la volta del grafico con i panini. È un'attività che piace tantissimo e la eseguono senza difficoltà.

Nella quinta consegna sono ancora alle prese con il pirata Gimmy, ma stavolta reputano la consegna molto difficile. Non sanno cos'è la tonnellata e riflettiamo sul fatto che sia una grossa quantità. Risolvono la prima parte dell'esercizio in maniera immediata con una moltiplicazione.

Nella seconda parte invece, si perdono nel ragionamento (occorre fare una divisione), e anche in questo caso occorre la mia mediazione e pian piano arriviamo alla soluzione.

Terminano la sequenza col gioco delle coppie, e se inizialmente vanno a casaccio nella scelta degli accoppiamenti, alla fine riflettono.

Rievoca:

Devono scrivere a cosa assomiglia l'oggetto indicato. Scrivono erba. Proviamo allora a contare i lati. Escludiamo che possa trattarsi di una figura amica (triangolo, rettangolo, quadrato, ecc.), arriviamo alla conclusione che si tratta di una figura "non regolare" e approfitto per fare la distinzione tra poligoni e non poligoni.

Nei seguenti due esercizi vanno avanti tranquillamente con i Memory e ne approfittiamo per ripassare le figure e i loro nomi.

Al primo impatto non riconoscono il quadrato, perché, tra tutte le immagini, è l'unica internamente tutta colorata con diverse tonalità.

La domanda finale riguarda il pentagono. Non ne ricordano subito il nome. Suggesto di contarne i lati. In coro danno la soluzione.

Il tempo a nostra disposizione è terminato; battono il cinque, fieri e orgogliosi del punteggio ottenuto.

Osservazioni:

Ormai son diventati più automi e li lascio liberi di sperimentare. Per loro è una novità anche questa, perché di solito si lavora su programmi di videoscrittura per completare un ipertesto.

Prima di andare via, Marco mi chiama per stampare la pagina ove appaiono tutte le sezioni che possono scegliere, perché vuole mostrarla alla mamma.

Anche in questo gruppo, se si può parlare di competizione, lo si fa contro il sistema. Allora penso di aver vinto anch'io la mia sfida: i bambini appaiono sempre più uniti verso un unico obiettivo: "dare il meglio di loro stessi".

14 ottobre 2010

Gruppo di lavoro: Sara, Gino e Andrea

Riconosci:

A proporre questa sezione di gioco è Sara perché vi è il gioco di unire i puntini.

Iniziano proprio da questo esercizio. È un gran divertimento. Prima di cominciare, spaziano con la loro fantasia, addirittura vedono la zucca di Halloween.

Tornano indietro nelle prime due indicazioni e lo risolvono senza difficoltà (riconoscono i numeri).

Deduci:

Delle tre figure devono riconoscere l'elemento in comune.

Fanno la somma dei frutti. Evidenzio che l'indicazione non chiede il totale e arrivano alla soluzione.

Nel terzo esercizio tendono ancora a contare il mezzo come frutto intero.

Guardando l'immagine dei due frutti chiedo loro di sceglierne uno, l'altro toccherà a me. Scelgono quello intero. Chiedo il perché e rispondono che è il più grande, l'altro è solo un pezzettino. Arriviamo al concetto che quel pezzettino non è un intero, quindi non ha lo stesso valore del frutto più grande.

Segue la sequenza del pirata Gimmy che eseguono tranquillamente.

Confronta:

Associano perfettamente i numeri alle quantità e le figure alle proprie definizioni.

In questo Memory ci sono i numeri decimali.

Per loro è abbastanza complicato, lo eseguiamo insieme lentamente.

Il terzo esercizio riguarda le frazioni.

Anche qui hanno delle difficoltà.

Mi faccio dare una loro merendina. La taglio in tre pezzetti. Ne prendiamo uno e lo mangiano. Poi chiedo quanti pezzettini ne hanno mangiato e quanti erano inizialmente. Arriviamo alla conclusione di mangiarne uno su tre.

Nella quarta attività devono dare una collocazione spaziale agli oggetti.

Impiegano tanto tempo, ma non trovano l'esercizio difficile e lo svolgono senza difficoltà.

Nell'ultimo esercizio mettono i numeri nel giusto ordine e trovano la parola chiave: "canarino".

Osservazioni:

Con la mia collega pensiamo di dare un'infarinatura sul concetto di frazioni e numeri decimali.

Questa sezione verrà riproposta più volte affinché si allenino. Pensiamo che l'andare a casaccio non sia sbagliato, ma che anzi, col tempo quei numeri e quelle quantità troveranno nella loro mente un giusto valore.

Qualcuno di loro si è allenato anche a casa e i risultati si vedono.

L'atteggiamento di Gino è totalmente cambiato rispetto all'inizio. Non sovrasta gli altri nel dare le risposte, non cerca più di sottolineare la sua bravura, ma anzi, ascolta i compagni incuriosito senza però rinunciare a dire quello che pensa.

Test finali

Oggi faccio una proposta ai bambini: "Che ne pensate di rifare il test che abbiamo fatto il primo giorno? In queste settimane vi siete allenati tanto, sono curiosa di sapere se lo trovate più semplice"!

L'idea piace tantissimo: "Sì maestra vediamo, "Ma ci dai un punteggio?" "Pure io sono curiosa maestra".

Il clima è molto sereno, il leggero imbarazzo e l'ansia del primo giorno sono scomparsi. I bambini hanno acquisito una sicurezza maggiore.

Sanno che il lavoro non è valutato, d'altronde *“la decisione di fare il test è stata loro”*.

Stavolta do un tempo massimo per tutto: 45 minuti. “Ma no maestra, è troppo!”
“Preciso che non c’è nessuna fretta, stiamo giocando.

Andrea:

Impiega 20 minuti.

Risponde con esattezza a tutti i quesiti, realizzando il massimo dei punteggi: 18 punti su 18.

Luca:

Impiega 45 minuti.

Non risponde a una sola domanda (20), le altre risposte sono corrette, solo nella numero 18 crocia 2 opzioni su 3.

Ottiene 16 punti su 18.

Leonardo:

Impiega 40 minuti.

Risponde a tutti i quesiti, sbaglia la numero 17 (riguardo agli euro), e risponde in maniera imprecisa all’ultima domanda.

Ottiene 16 punti su 18.

Sara:

Impiega 40 minuti.

Risponde a tutte le domande. Nella numero 14 barra una sola opzione corretta su 3, nella numero 20 intuisce l’operazione da fare, ma non sa spiegare il perché.

Ottiene 15 punti su 18.

Lia:

Risponde a tutti i quesiti tranne all’ultima e sbaglia le domande 14, (barrando una sola opzione corretta su 3)e 16.

Ottiene 14 punti su 18.

Emma:

Impiega 30 minuti.

Non risponde ai quesiti 16 e 20. Sbaglia i quesiti numero 13, 14 (barra una sola opzione giusta su 3), 17, 18 (crocia una sola opzione su 3).

Ottiene 10 punti su 18.

Gino:

Impiega 45 minuti.

Non risponde alle domande numero 14 e 20 e sbaglia la numero 18.

Ottiene 13 punti su 18.

Marco:

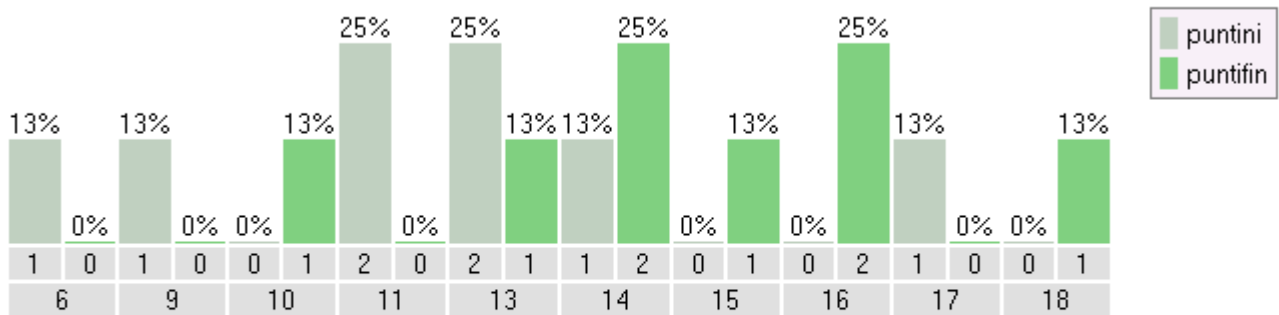
Impiega 25 minuti.

Risponde a tutte le domande, tranne che alla numero 20. Sbaglia quesiti 13, 14 (barra 2 opzioni corrette su tre)17 e 20.

Ottiene 14 punti su 18.

Codice	Punti Ini	Punti Fin
Marco	6	14
Leonardo	11	16
Sara	13	15
Lia	11	14
Emma	9	10
Gino	13	13
Andrea	17	18
Luca	14	16

Comparazione Dei Test Iniziali E Finali



Rilevazioni ripetute (campioni appaiati)

Test delle differenze (variabili categoriali ordinate, campioni qualsiasi):
 Migliorati: 7. Peggiorati: 0. Stabili: 1. Significatività: **0.016**.
 Migliorati: 7. Non migliorati: 1. Significatività: 0.07.

Test T di Wilcoxon (variabili categoriali ordinate, campioni > 3 casi):
 Somme ranghi: Migliorati: 28. Peggiorati: 0. Significatività: **0.008**.

Test t di Student (variabili cardinali, campioni > 30 casi):
 Media delle differenze: 2.75. Scarto tipo: 2.44. Significatività: **0.015**.

Dalla comparazione dei risultati (dal pre-test al post-test), emerge chiaramente come ci sia stato un **“miglioramento significativo”**, nonostante l’arco di tempo ristretto avuto a disposizione.

Quello che è stato evidente e allo stesso tempo ritenuto straordinario, non solo da me, ma anche dalle mie colleghe è, che nel momento stesso in cui il bambino si è fermato a riflettere, a ragionare, per trovare una soluzione, è avvenuto l’apprendimento!

I bambini non sono a conoscenza del loro punteggio, non sanno nemmeno che sono stati valutati, è stato chiaro anche a loro però, che hanno risposto alle domande con più sicurezza e più disinvoltura.

“Maestra abbiamo fatto bene, vero?”

“Verissimo, siete stati tutti meravigliosi”.

19 Ottobre 2010

C'è un po' di tristezza nell'aria: è l'ultimo incontro. I bambini sono molto dispiaciuti e io quanto loro. È stato bello “giocare” coi piccolini, mi sono divertita tantissimo nello sperimentare le loro dinamiche. Le colleghe hanno già usato il software anche senza la mia presenza, ma m'invitano, sotto preghiera dei bambini, a tornare per lavorare tutti insieme.

Decido di portarli in aula informatica, e per la prima volta stabiliscono da soli la formazione dei gruppi. Di solito, quando si chiede loro di tenersi per mano in fila per due, si scatenano sempre delle liti perché qualcuno non vuole dare la mano all'altro e viceversa.

Oggi questo non avviene, forse per la prima volta.

Nessuno viene escluso e si accordano facilmente. Penso che anche oggi abbiamo ottenuto un'altra piccola vittoria e questo lo notano anche le colleghe presenti.

Sono liberi di giocare alla sezione che preferiscono, ma Andrea propone di andare per ordine e lavorare tutti sugli stessi giochi e vedere quale sarà il gruppo che otterrà più punti.

L'idea piace e viene approvata all'unanimità.

Si divertono, ridono, si alzano dalle loro postazioni per curiosare quello che fanno i compagni, o i secondi utilizzati nel “Gioco delle coppie”.

Ancora una volta mi preme ringraziare il Professore Trincherò che mi ha regalato la possibilità di poter passare delle ore di lavoro sereno con i miei piccolini.

L'attività svolta finora non finirà qui, perché ho promesso ai bambini di non abbandonarli per l'intero anno di scuola e che “giocheremo ancora alla matematica”!

Indipendentemente dai risultati positivi dei test, esco contenta da questa esperienza, certa di aver regalato non solo a loro, ma anche a me stessa, qualche attimo di svago e di serenità. Con certezza posso affermare che da questo esperimento non escono vincitori solo loro, ma anch' io, e questo non è solo il loro successo, ma il NOSTRO SUCCESSO.

E ancora dal mio diario di bordo...

Dalla conversazione con i bambini...

- Gino: Quando ho giocato al computer, ho capito tutto e mi è piaciuto tutto, ma di più il gioco delle coppie.
- Leonardo: Mi è piaciuto giocare col computer e mi sono divertito più a scuola, anche se a casa io ce l'ho il computer.
- Luca: Abbiamo fatto tanti giochi. Io ho giocato con tutti i miei compagni e ci siamo aiutati perché così se uno non lo sapeva glielo spiegava l'altro.
- Andrea: Al computer si gioca, sul quaderno si lavora e non si deve sbagliare, al computer s'impara anche, ma è un gioco.
- Marco: I giochi di Eddy mi piacciono tanto, e da oggi che sono diventato più bravo, mi piacciono di più.
- Emma: La cosa più bella di questo gioco è stato il gioco delle coppie e quello di unire i puntini.
- Leonardo: Ieri pomeriggio siamo andati in aula computer tutti insieme e ognuno ha acceso il suo; abbiamo messo il programma PotenzaMente. Ognuno si è scelto la sezione, io ho messo "Confronta" e poi ho scelto dove c'è il pappagallo Gimmy. E' stato bellissimo, non lo dimenticherò mai!!!!!!
- Marco: Il gioco di Eddy è collegato in tutto il mondo, infatti se un tuo amico è in vacanza a Palermo, si può collegare e giocare a sfidarmi con me che sono a Biella.

- Lia: Il gioco di Eddy m'interessa molto, soprattutto perché mi fa divertire. Mi piacerebbe che la maestra Gisella ci portasse tutto l'anno a giocare con i miei compagni.
- Sara: Grazie a chi lo ha fatto perché ci conosce e sa quello che piace ai bambini.
- Emma: Noi siamo andati su un sito e ci siamo divertiti un mondo, perché Eddy è un sito fatto apposta per noi.
- Luca: È un sito bellissimo e ci vorrei andare sempre; purtroppo il computer non ce l'ho, però sono contenta di andarci sempre a scuola. Magari me lo porta Babbo Natale.
- Lia: Quando ho giocato con Eddy stavo in coppia con Gino. Tutt'e due ci siamo divertiti un mondo. All'inizio dovevamo scrivere il nome fantastico e la maestra ci controllava.
- Marco: Abbiamo visto e imparato molte cose.
- Andrea: Io penso che questo programma fa ragionare meglio i bambini con la matematica soprattutto con i giochi molto divertenti.
- Sara: Abbiamo fatto un'esperienza molto bella con un programma del computer di nome: PotenzaMente. A me è piaciuto molto quando Eddy ci dava i suggerimenti e si addormentava se eravamo lenti.
- Gino: Eddy è una cosa che mi è veramente piaciuta e oltretutto è anche divertente.
- Leonardo: Il gioco è bellissimo e non esiste gioco più bello. Io quando sono su PotenzaMente sento una strana emozione indescrivibile. È BELLISSIMO E DIVERTENTE, GRAZIE.
- Emma: Caro inventore mi piace molto il tuo giochino. Vorrei tanto saper il tuo nome perché la maestra parla tanto di te.

Ultime osservazioni:

Facendo un excursus del nostro percorso, ricordo il leggero imbarazzo iniziale di qualcuno: “Maestra, come si fa?” “Come si esce da questo gioco”. Ho sempre risposto: “Prova a liberare la tua fantasia che tanto non succede nulla”.

E allora ho visto scatenarsi alcune strategie: guardare il compagno accanto, chiedermi aiuto, cercare con lo sguardo la mia approvazione.

Andando avanti cresceva l’eccitazione nello scoprire nuovi giochi divertenti, ma soprattutto è arrivata la voglia di condividere il divertimento con i compagni e l’imbarazzo è svanito per lasciare posto all’entusiasmo che continuava ad aumentare. È stato emozionante osservarli in questo percorso che li ha portati a raggiungere una certa autonomia nell’utilizzo del mouse, nella scelta delle sezioni ed esecuzione delle consegne.

Purtroppo questa esperienza, è stata di breve durata, e nel ruolo di mediatrice di questo esperimento, mi sono divertita tantissimo nell’osservare le reazioni di quegli angioletti che adoro e le relazioni comunicative che si sono scatenate nel gruppo.

Mi ha commosso osservare con quanto amore si sono dedicati alle attività proposte, la pazienza che hanno mostrato nell’aspettare in silenzio il proprio turno, lo sforzo di mediare con i compagni, a volte un po’ prepotenti.

Poter lavorare da soli, e spesso lo hanno fatto, li fa sentire grandi e a loro insaputa li aiuta a crescere, li agevola nella possibilità di scegliere, di darsi degli obiettivi, di mediare il rapporto con i compagni di lavoro, di essere soggetti attivi. Ho indicato loro il sito preciso (www.edurete.it) e qualcuno ha avuto la possibilità e la voglia di provare a casa.

Spesso li osservavo in silenzio, ascoltando le loro espressioni riferite con assoluta ingenuità.

Il tempo è passato in fretta e così è stato negli incontri successivi.

Hanno lavorato da soli, o sotto la mia conduzione.

Qualche genitore è venuto a chiedermi notizie su come scaricare “Il gioco di Eddy”, e quando nell’ultimo incontro ho chiesto cosa ne pensassero, quali fossero le loro impressioni, tutti quanti hanno risposto di essersi divertiti, di volerlo continuare ad

usare e mi hanno fatto promettere che non li avrei abbandonati, ma che durante il corso dell'anno, sarei tornata da loro per "giocare" tutti insieme. Per questo penso che al di là dei test iniziali o finali, i bambini abbiano tutti vinto e io con loro.

Rispetto alla valenza e alla funzionalità di "PotenziaMente", penso che sia un software eccezionale per la funzionalità che offre all'utenza scolastica. È un'importante risorsa che noi insegnanti dovremmo imparare ad usare quale strumento propedeutico e di integrazione alle normali attività didattiche.

Inoltre voglio rilevare come la grafica sia semplice, ma allo stesso tempo accattivante. I bambini ne sono attratti, così come sono incuriositi dagli strani personaggi che li hanno accompagnati lungo tutto il percorso, il cane Eddy in primis.

Una risorsa dunque che ha affascinato non solo me e i bambini, ma tutte le persone adulte che hanno avuto modo di conoscere il software.

È facilmente accessibile a tutti e permette ai bambini di muoversi autonomamente.

Vorrei evidenziare che le colleghe, all'inizio forse un po' scettiche, da oggi useranno "PotenziaMente", e a tal proposito, chiedono la possibilità d'introdurre nel software concetti che portino i bambini a conoscere e/o potenziare il peso lordo, peso netto e tara, nonché il sistema di misura.

E per concludere come ha detto Sara: "W I GIOCHI DI EDDY"!