

# Cronisti in classe **QN LA NAZIONE** 2022 **20<sup>a</sup> edizione**



## LA REDAZIONE

### Cronisti in classe Tutti i protagonisti

La pagina che pubblichiamo qui a fianco è stata realizzata dagli studenti della classe 2 C della scuola media Conservatorio San Niccolò di Prato. Studenti-cronisti in classe: Antonelli Pietro, Bardazzi Virginia, Bettarini Margherita, Cardini Niccolò, Fiaschi Camilla, Huang Alysha, Litteri Chiara, Magni Pietro, Misiano Pierfrancesco, Pacini Anna, Pattarozzi Edoardo, Petracchi Carlotta, Poli Camilla, Priore Lorenzo, Sarti Caterina, Scalabrino Nadia, Sciandri Clelia, Wang Brad, Yang Kessy. Docente-tutor che ha supportato gli alunni nella realizzazione della pagina la prof.ssa Carlesi Eleonora. La dirigente scolastica è la professoressa Mariella Carloti.

Classe II C della scuola media San Niccolò (Prato)

## Giocare per imparare tutti insieme

Parla Luigi Regoliosi, professore di matematica e presidente dell'associazione ToKalon dei giochi di società

**Luigi** Regoliosi, professore di matematica presidente dell'associazione ToKalon, è impegnato nella formazione dei docenti e nel coinvolgimento degli studenti attraverso strategie innovative.

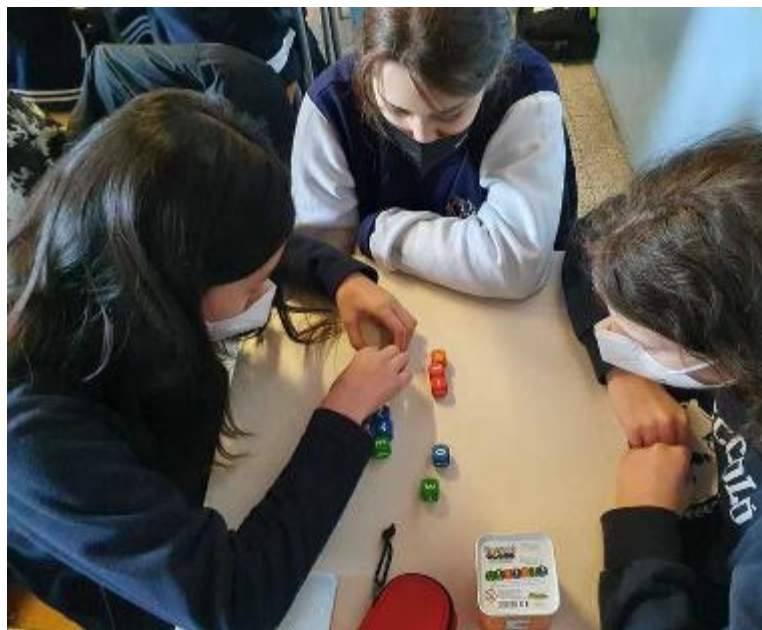
**In che modo riuscite a coinvolgere gli alunni spesso svogliati e disinteressati?**

«Qualche anno fa mi è capitato di insegnare matematica in un istituto professionale, in cui i ragazzi erano svogliati e disinteressati. Un giorno decidemmo di provare un gioco di matematica a gruppi. Un gruppo di ragazzi si volle chiamare 'i cervelloni' anche se erano stati tutti bocciati. Quei ragazzi mi fecero commuovere: riuscirono a risolvere problemi difficilissimi. Bisognerebbe abolire l'espressione 'io non sono portato per la matematica'».

**Come nasce la collaborazione tra CreativaMente e ToKalon?**

«Io non nasco appassionato di

**SCARABEO RIVISITATO**  
**Italiano per tutti è un concorso sperimentale con Parolandia puzzle**



Gli studenti del Conservatorio San Niccolò giocano insieme

giochi. Ho conosciuto Emanuele Pessi, l'inventore della maggior parte dei giochi di CreativaMente, a Cerbia: io dovevo accompagnare un mio studente alle finali del Kangaroo della matematica. Una sera Emanuele Pessi faceva giocare e io mi sono ritrovato seduto al tavolo con il mio studente che mi guardava un po' spiazzato. Mi sono diverti-

to tantissimo. Alla fine sono uscito da quella serata con quattro giochi matematici e il numero di Emanuele Pessi. Nelle settimane successive gli ho chiesto di inviarmi qualche gioco da utilizzare con i miei alunni. E da lì è nata una collaborazione di didattica e gioco. Il 6 aprile del 2019 abbiamo fatto la finale di matematica per tutti: questa volta

Emanuele era nostro ospite e io mi ricorderò sempre la sua commozione nel vedere per la prima volta 1200 ragazzini che giocavano con i suoi giochi.

**In cosa consiste l'edizione zero di Italiano per tutti? Pensa che la strategia del gioco da tavolo sia utilizzabile anche per altre discipline?**

«'Italiano per tutti' è un concorso che stiamo sperimentando con giochi come Parolandia puzzle, che prende le mosse dallo scarabeo, ma invece di intersecare le lettere per fare le parole si intersecano le parole per fare le frasi. Questo è il primo gioco realizzato da Emanuele; è da lì che è nato tutto il mondo di CreativaMente. Per quanto riguarda le altre discipline, ci stiamo adoperando per coinvolgere le scienze. Ci sembra una bella sfida».

**Una curiosità: perché si chiama Con-corso?**

«È stata una mia idea, proprio per mettere in evidenza che la parola concorso, che deriva da concorrere, non significa gareggiare ma correre insieme. Per i docenti il con-corso è anche un gioco di parole: gli insegnanti sono chiamati a partecipare ad un corso di formazione. Insomma, si corre tutti insieme».

## L'approfondimento

### Il gioco da tavolo: da passatempo a passione La sfida di ToKalon è sfruttare le potenzialità

Ci sono dei concorsi che aiutano ad avvicinarsi al mondo della matematica per mettere in luce talenti

**I giochi** da tavolo sono spesso considerati dei momenti per stare insieme e divertirsi, in altre parole un bel passatempo. Da una breve indagine, tuttavia, è emerso che i giochi sono sentiti anche come istruttivi oltre che divertenti. Questa è proprio la sfida di ToKalon: sfruttare al meglio le potenzialità dei giochi, proponendo i Con-corsi 'matematica per tutti' e 'italiano per tutti'. La scuola San Niccolò ha

aderito alla proposta, partecipando al Con-corso di matematica e impostando delle attività di italiano attraverso i giochi proposti. Le classi prime e seconde medie si stanno preparando e stanno sperimentando le potenzialità del gioco. La classe 2 C ha anche intervistato una ex partecipante, Annalisa, che ha raccontato di aver vinto, insieme alla sua squadra, l'edizione del 2019. Annalisa ha sottolineato che lei, Susanna, Sabrina e Sergio formavano una squadra davvero molto forte. Tuttavia sanno di aver vinto perché si sono davvero appassionati non soltanto alla matematica, ma anche al gioco di squadra: ognuno



ha dato il proprio contributo, cercando di mettere in luce i tanti talenti dell'altro e non i suoi limiti. Perché non basta essere bravi, bisogna anche avere chiaro che si vince tutti insieme.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## Il focus

### Vogliate tutto e trattenete ciò che vale

L'associazione promuove il gioco da tavolo ma insegna che la prima vera regola per tutti è il divertimento

**Perché** proprio ToKalon? La parola deriva da una frase della prima lettera di San Paolo ai Tessalonicesi e vuol dire 'Vagliate tutto e trattenete To Kalon, ciò che vale, il bello'. Questo è anche lo scopo dell'associazione: trattenere proprio il ToKalon delle discipline scolastiche e trasmetterlo a tutti, nessuno studente escluso. L'associazione ToKa-

lon nasce nel 2013 da alcuni docenti appassionati al loro lavoro, alle discipline insegnate e soprattutto ai loro studenti. Si parte dall'idea condivisa che per insegnare occorre non smettere mai di studiare e approfondire i contenuti e i metodi delle proprie discipline, anche attraverso il gioco, che è il mezzo per eccellenza per entrare in sintonia con i ragazzi. La prima regola del gioco che tutti devono rispettare è il divertimento perché si gioca per divertirsi prima di tutto e questa è una regola insindacabile. Mentre si gioca è poi bene tenere a mente un'altra semplice regola: chi cerca trova perché solo chi cerca bene riuscirà a fare esperienza del To Kalon, che è il vero scopo del gioco. E quello, si badi, non è scritto nelle istruzioni, ma si scopre giocando insieme.