

All'ISIS D'Annunzio Fabiani il premio Cesare Cancellieri 2012

La prof.ssa Caterina Vicentini e i ragazzi dei laboratori di logica dell'ISIS "D'Annunzio-Fabiani" dell'anno scolastico 2009-2010 - Simone Culot, Elvio Dell'Antonia, Leonardo Delli Zotti, Rosita Devetta, Sofia Fonda, Giulia Franzot, Alessandro Minin, Giulia Toffoli – si aggiudicano con il gioco "L'Ocalogik" il Premio Cesare Cancellieri 2012. Si tratta di un premio derivante dalla partecipazione all'omonimo concorso dedicato a docenti che abbiano realizzato, assieme a degli studenti, lavori giudicati di pregio nell'ambito della didattica della matematica, della valenza formativa dell'informatica o dei giochi matematici, logici e linguistici.

"L'Ocalogik" era stato presentato per la prima volta al Festival della Comunicazione Scientifica organizzato dall'associazione culturale "Scienza under 18 isontina" nel Maggio 2010 a Monfalcone ed è illustrato nel dettaglio nell'articolo "Si può migliorare il ragionamento giocando?" che Caterina Vicentini ha scritto per la rivista "Progetto Alice " edita dal prof. Mario Barra dell'Università "La Sapienza " di Roma.

Si tratta di un gioco dotato di un tabellone con 28 caselle, due dadi, dei segnaposti e che necessita di un conduttore. Si lanciano due dadi alla volta e si avanza sul tabellone di un numero di caselle pari alla somma dei punteggi dei due dadi. Dal secondo giro in poi, dopo il lancio, si è sottoposti ad una domanda di logica dal conduttore. Se si risponde correttamente alla domanda, si ha diritto ad avanzare del punteggio indicato dai dadi, altrimenti si subisce una penalizzazione di tre caselle. Le domande riguardano connettivi logici, quantificatori, controesempi e deduzioni. Il primo giocatore che supera la casella numero 28, è il vincitore.

I punti di forza de "L'Ocalogik" sono da un lato quello di aver spogliato la logica dal linguaggio simbolico senza peraltro privarla del pensiero profondo sottostante, e quello di essere un gioco sociale colorato e divertente in cui la fortuna nel lancio dei dadi si mescola alla finezza di ragionamento necessaria, lasciando così a tutti la speranza di poter vincere e, quindi, la voglia di cimentarsi.

Questo gioco prende le mosse dallo studio delle scoperte innovative nel campo della psicologia cognitiva effettuate dai professori Peter Wason e Philip Johnson-Laird della Princeton University.

