

Statistica in gioco

Iniziativa di promozione della cultura statistica

Premessa: l'Istat e la promozione della cultura statistica

Far crescere la cultura statistica nel Paese rappresenta per l'Istat un obiettivo strategico, da sempre parte della propria *mission* istituzionale: promuovere e facilitare la comprensione dei dati consente infatti di colmare le asimmetrie informative e contribuisce alle pari opportunità fra i cittadini.

In particolare, al target dei giovanissimi è rivolta un'attenzione specifica: far sperimentare alle nuove generazioni, con tecniche adeguate, il ruolo e la funzione della statistica rappresenta infatti un investimento sul futuro.

Giocare alla statistica: una questione di approccio

Lavorare con i giovanissimi comporta alcune scelte di campo e il rispetto di modalità operative orientate a: semplicità, comunicatività, clima ludico, dinamicità.

Naturalmente il "gioco" si colloca alla fine di un percorso: prima viene, d'intesa con gli insegnanti, il lavoro in classe; per Istat è infatti fondamentale l'alleanza e la collaborazione con il corpo docente.

Come nasce l'idea di "statistica in gioco".

Si è partiti dall'idea di un gioco da fare in gruppo, a squadre, e ci si è rivolti alla tradizione. Pensare al "gioco dell'oca" è stato naturale. In questo gioco antico e universalmente conosciuto due o più giocatori si sfidano nella realizzazione di un percorso da compiere attraverso pericoli, ostacoli e prove di abilità. Statistica in gioco ha voluto ricalcare la struttura del gioco dell'oca costruendo un percorso in cui si alternano semplici quesiti di natura statistica, classici ostacoli (torna indietro di una o più caselle), facilitazioni (avanza di una o più caselle) e la richiesta di performance collettive per far partecipare tutta la classe (ad esempio realizzazione di istogrammi umani, disponendosi per ordine di altezza, raggruppandosi per mese di nascita, per gusti alimentari o colore preferito).

Il gioco, per le sue caratteristiche, si rivolge a bambini/ragazzi fino ai 12 anni, con domande a difficoltà crescente a seconda dell'età. L'organizzazione della competizione mette a confronto di volta in volta due squadre, per un totale di massimo 60 ragazzi.

In sintesi, queste le modalità operative:

1) Lavoro preliminare in classe.

Agli insegnanti vengono forniti materiali didattici differenziati a seconda del livello scolastico e dell'età dei partecipanti al gioco (cfr. <http://www.istat.it/it/istituto->

nazionale-di-statistica/attivita%3A0/ex-scuola-superiore-statistica/under-21/pacchetti-didattici); attraverso tali materiali i bambini/ragazzi si avvicinano in maniera divertente ai concetti base della statistica, che poi verranno riproposti sotto forma di domande nel corso del gioco.

2) Il percorso e le regole.

Per superare l'impostazione del gioco da tavolo si è ideato un percorso vero, situato in uno spazio fisico, per dare dinamicità all'iniziativa e offrire ai ragazzi l'idea di un cammino reale verso il traguardo, da realizzare attraverso l'applicazione di concetti statistici. Si è quindi progettata e realizzata una serie di 32 caselle quadrate che vengono disposte in uno spazio adeguato e su cui due "pedine umane" fisicamente si muovono, sulla base dei punteggi di volta in volta raggiunti con il lancio del dado. Quando il lancio fa avanzare la pedina su una casella che prevede la domanda, questa viene presentata attraverso una slide visualizzata sulla lavagna elettronica o altro tipo di schermo e tutta la classe si confronta sulla risposta, indicandola poi al portavoce che la "ufficializza" al notaio del gioco. Se la risposta è corretta, la postazione raggiunta è guadagnata altrimenti si torna indietro al punto in cui la pedina si trovava al momento del lancio del dado. Vince la squadra che per prima raggiunge o supera con l'ultimo lancio il traguardo.

3) Le marcature delle squadre e i ruoli nel gioco.

Le due classi/squadre vengono contraddistinte da marcature in carta adesiva, da applicare sulle magliette, di due colori diversi, per facilitare così a chi gestisce il gioco l'identificazione degli appartenenti all'una o all'altra classe/squadra. Il percorso viene realizzato, come già richiamato, dalle due "pedine umane", riconoscibili perché indossano cappellini del colore della propria squadra Oltre alle **pedine** vi sono altri due ruoli significativi: i due **portavoce** che, prima di rispondere alle domande, raccolgono i suggerimenti dei compagni entro un tempo stabilito (diverso a seconda del livello di difficoltà dei quesiti) e i due **guardalinee**, cui è affidato il compito di sorvegliare che il procedere delle pedine attraverso il percorso avvenga correttamente (e senza barare!). Questi due ruoli, portavoce e guardalinee, sono marcati attraverso cappellini di colore neutro.

A fine gioco, vengono consegnati due diplomi a firma del presidente dell'Istat: *Giovani promesse statistiche* per i vincitori e *Statisticamente simpatici* per i secondi classificati.