

Quando è difficile imparare le tabelline

a cura di [Elisana Aiello](#) - Direzione didattica Ge-Sturla

Spesso di fronte ad un bambino che non impara le tabelline le insegnanti ripetono lo stesso ritornello: "Non sa le tabelline perché non le studia, perché non le ripete abbastanza" e ai genitori viene suggerito di farli esercitare sistematicamente. Nonostante le stressanti ripetizioni, i risultati non cambiano o cambiano di ben poco.

Imparare le moltiplicazioni di base, le cosiddette tabelline diventa così per molti bambini un compito frustrante, soprattutto per quei bambini che hanno scarse capacità di memoria.

Io stessa molte volte mi sono trovata di fronte a bambini che non riuscivano a memorizzarle e di conseguenza non riuscivano a risolvere correttamente i **problemi** perché i calcoli, se non ricorrevano a sbirciare la tavola pitagorica, erano errati.

Mi rendevo conto che una sufficiente padronanza di tali abilità era essenziale per acquisire maggior sicurezza e autostima; spesso di fronte alla risoluzione di problemi, pur conoscendo il processo di risoluzione, i bambini si bloccavano per timore di sbagliare i calcoli.

Ho messo in moto la fantasia per scoprire trucchetti che permettessero loro, almeno in parte, di ricordare alcune tabelline; insieme abbiamo costruito anche diverse **filastrocche** nella speranza che le rime facilitassero la memorizzazione (filastrocche che non sempre seguono i canoni delle rime, ma che non ho corretto per lasciare i bambini liberi di trovare le strategie che li aiutassero a ricordare).

In questo modo qualche moltiplicazione in più la ricordavano, ma non era sufficiente.

Naturalmente avevo bandito le gare di tabelline che spesso i più bravi e i più "memorizzanti" chiedevano a gran voce perché sicuri e desiderosi di ostentare la propria "bravura". Non mi sembrava il caso di infiggere ulteriori frustrazioni a quelli che non riuscivano ad imparare le tabelline e nello stesso tempo cercavo modalità diverse per gratificare comunque gli altri.

Spesso mi sono trovata a dir loro che non è poi così indispensabile oggi, che esistono le calcolatrici in grado di fare i conti per noi, conoscere tutte le tabelline, ma nello stesso mi rendevo conto che il disagio dei bambini non diminuiva, anzi in alcuni casi aumentava. Per i più consapevoli forse

le mie parole suonavano come un giudizio negativo. Comprendendo il loro disagio mi sono data da fare per aiutarli a superare questo scoglio, mi sono documentata e finalmente un giorno consultando software didattico per bambini che presentano difficoltà logico-matematiche ho scoperto un programma **Max & Marti** che avrebbe potuto aiutare anche i miei bambini a studiare e ricordare le tabelline.

L'ho acquistato, ho studiato le modalità di utilizzo e l'ho proposto ai bambini che, solo per il fatto che si presentava come gioco lo hanno accolto subito con entusiasmo.

In effetti il programma, che intende favorire lo sviluppo "automatico" dell'uso delle tabelline e l'esecuzione di semplici calcoli mentali sulle quattro operazioni aritmetiche, si presenta come una sorta di "giro dell'oca" dove il giocatore singolo, o i due giocatori, possono impersonando Max, il gatto o/e Marti, l'uccellino raggiungere il traguardo rispondendo ad una serie di operazioni che l'insegnante ha precedentemente predisposto grazie ad una opzione "**problems**" che il programma offre. In questo modo l'insegnante può calibrare gli esercizi di calcolo secondo le difficoltà del bambino o dei bambini presi in considerazione.

La parte più significativa, secondo la mia esperienza, oltre al fatto che il bambino impara giocando e quindi incentivato a riflettere e a memorizzare per andare avanti nel gioco, è che, il numero dei passi per arrivare al traguardo, non è solo legato alla risposta giusta data, ma anche alla fortuna. Fortuna perché intervengono fattori casuali che possono rallentare il cammino oppure velocizzarlo. Ad esempio: l'arrivo su una buca nera fa precipitare il concorrente in basso facendolo retrocedere; l'arrivo su una casella rossa invece gli permette, se si risponde esattamente al quesito, di avanzare di qualche casella. In tal modo l'arrivare al traguardo per primi non dipende esclusivamente dal rispondere esattamente a tutti i quesiti, ma anche all'elemento "**fortuna**", elemento non trascurabile che permette talvolta al bambino in difficoltà di vincere un compagno che conosce meglio le tabelline o è più pronto nel calcolo orale.

Nella concitazione del gioco l'elemento errore non è così evidente, quindi il bambino che non padroneggia i calcoli non subisce la frustrazione di perdere ed è motivato quindi a mettere in gioco strategie che gli permettono di memorizzare e procedere con più sicurezza.



Un altro elemento importante del gioco è la possibilità, da parte del bambino che sbaglia, di avere un rinforzo immediato che gli permette con un minimo impegno un reale incremento della motivazione ad apprendere.

Il gioco ha avuto un gran successo fra tutti i bambini, lo dimostra il fatto che "i più bravi" si sono mostrati un po' gelosi nei confronti dei compagni che avevano maggiormente bisogno di esercitarsi e che quindi giocavano di più.

Concludo dicendo che il programma per quanto riguarda la mia esperienza si è rivelato un "toccasana", non dico che tutti i bambini abbiano imparato e sapessero cantando le tabelline, ma che molti bambini abbiano migliorato le loro prestazioni nel calcolo orale e molti altri abbiano imparato e consolidato le tabelline, questo sì, lo dimostrano i miglioramenti di alcuni bambini visibili nelle sistematiche prove scritte.

Quando è difficile imparare le tabelline

a cura di [Eliana Aiello](#) - Direzione didattica Ge-Sturla

Operazioni

Operazioni

$185+$	$31+$	$270+$	$47+$
$78+$	$55+$	$43+$	$320+$
$53=$	$102=$	$21=$	$99=$
<u>207</u>	<u>188</u>	<u>324</u>	<u>465</u>

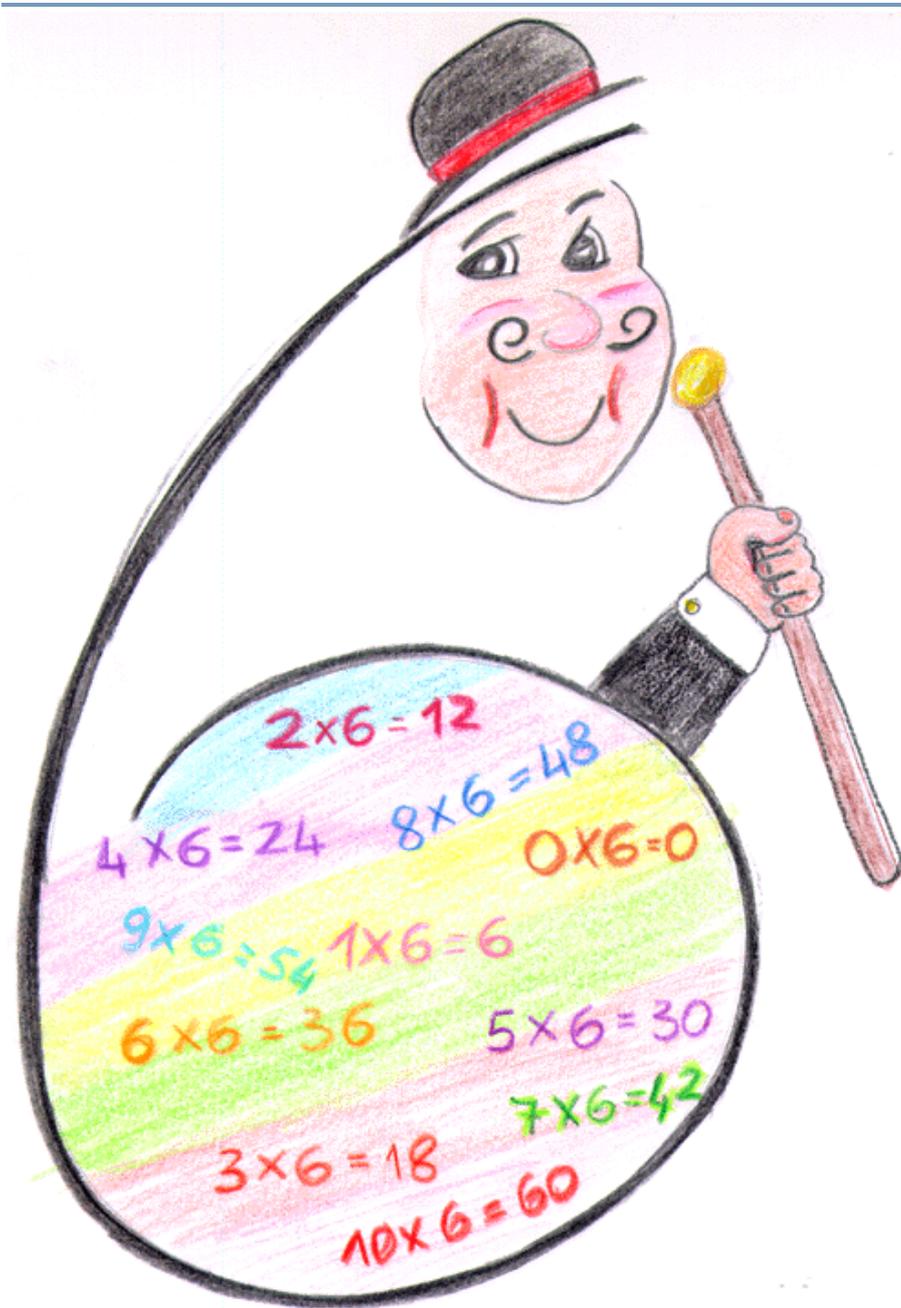
$131 \times$	$748 \times$	$579 \times$	$38 \times$
$27=$	$36=$	$27=$	$77=$
<u>914</u>	<u>5988</u>	<u>4046</u>	<u>256</u>
<u>262-</u>	<u>2441-</u>	<u>1158-</u>	<u>256-</u>
<u>3537</u>	<u>39898</u>	<u>15626</u>	<u>2816</u>

Controlliamo insieme. ✓

Quando è difficile imparare le tabelline

a cura di [Eliana Aiello](#) - Direzione didattica Ge-Sturla

Filastrocca del signor SEI "più mangio, più mangerei"



6 x 0 0 mi sento solo e sono nero!
6 x 1 6 batti un colpo se ci sei
6 x 2 12 aspettami, arrivo con amici
6 x 3 18 e portiamo uno zuccotto
6 x 4 24 ce lo dividiamo in quattro
6 x 5 30 potremmo mangiarlo a merenda
6 x 6 36 ma io subito lo vorrei!
6 x 7 42 ho una fame che mangerei un bue
6 x 8 48 ma mi accontenterei anche di un leprotto



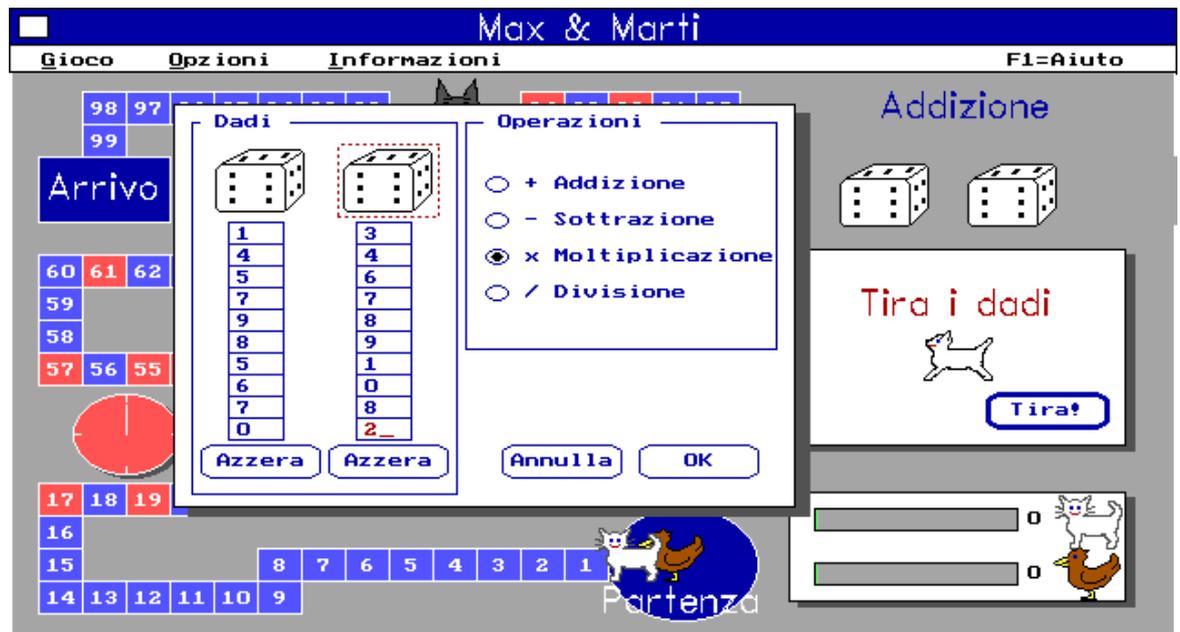
6 x 9 54 ma che dici, sei matto?
6 x 10 60 devi aspettare quando il gallo canta.

Naturalmente la filastrocca non segue i canoni della rima.

Quando è difficile imparare le tabelline

a cura di [Eliana Aiello](#) - Direzione didattica Ge-Sturla

Max & Marti: tabelline



Quando è difficile imparare le tabelline

a cura di [Elia Aiello](#) - Direzione didattica Ge-Sturla

Max & Marti: una tappa del gioco

Max & Marti

Gioco Opzioni Informazioni F1= Aiuto

Arrivo

Moltiplicazione

5 9

???

$5 \times 9 = 45$

OK

Partenza

4

3