

COPPA ITALO D'IGNAZIO QUARTA EDIZIONE

Giovedì 12 novembre 2015, presso la palestra del LS Einstein di Teramo, si è svolta la quarta edizione della Coppa Italo D'Ignazio, gara di matematica a squadre per gli studenti delle scuole superiori organizzata dal LS Einstein con la collaborazione della famiglia D'Ignazio e dei docenti Ercole Suppa e Rosanna Tupitti.

Quest'anno la manifestazione ha visto la partecipazione di 21 squadre, composte da 7 studenti ciascuna, provenienti da Marche, Abruzzo e Lazio.

Gli studenti in campo dovevano risolvere 24 problemi nel tempo di 2 ore e hanno dato vita ad una vera sfida a suon di risposte da dare nel minor tempo possibile per aggiudicarsi più punti.

La gara si poteva seguire su un maxischermo. Alla fine il prestigioso trofeo, offerto dalla società Mathesis, è stato conquistato dalla squadra del LS Landi di Velletri (Landi 1) che ha vinto con 2706 punti, seguita dal LS Curie di Giulianova (CurieOrange) con 2165 punti e dal LS Campana di Osimo (I Vecchi) con 1245 punti.

La squadra del LS Einstein (AlbertOne) si è classificata al quarto posto con 1036 punti.

Per quanto riguarda la categoria degli altri Licei ed Istituti Tecnici la vittoria è andata all'IIS Delfico-Montauti di Teramo (Gli Euro Matematici) con 746 punti, seguito dall'IIS Alessandrini di Teramo (ItiAle 1) con 734 punti e dalla squadra dei Matematici sempre dell'IIS Delfico-Montauti di Teramo con 644 punti.

Tutte le squadre salite sul podio hanno ricevuto coppe e medaglie.

La gara è dedicata ad Italo D'Ignazio perché è stato lui che, per primo, nei lontani anni '80 iniziò a diffondere nelle scuole di Teramo l'idea di proporre la matematica per problemi.

Egli nel 1995 aveva anche scritto un testo "Le Lezioni del supplente" sulle cui pagine leggiamo:

La matematica è fatta di nozioni, di simboli, di regole rigorose; e tutto ciò la isola, la rende spesso inaccessibile al profano. Egli suggerisce nel testo approcci nuovi (per l'epoca) al fine di "agganciare" le menti di quegli studenti poco interessati ai manuali scolastici formali e spesso troppo astratti....

I docenti Rosanna Tupitti ed Ercole Suppa, ideatori e curatori del testo della gara, hanno voluto sottolineare l'importanza di questo approccio "nuovo" ripercorrendone le tappe storiche. Infatti la necessità di lasciare da parte l'eccessivo formalismo e l'astrattezza per raggiungere un pubblico più vasto e motivato è stata un'idea ricorrente nella storia della matematica.

Il papiro di Rhind, (o di Ahmes dal nome dello scriba che lo trascrisse -1650 a.C.) con più di 85 problemi proposti e risolti, è una delle più antiche testimonianze di approccio pratico verso la matematica.

L'opera *Ad acuendos juvenes* di Alcuino di York (735-804) è la più antica raccolta esistente di problemi matematici in lingua latina voluta da Carlo Magno. Si tratta di 53 problemi di carattere giocoso utili per tenere sveglia la mente del lettore.

Anche Fibonacci (1170-1240) nel suo *Liber Abaci* propone nel cap. XII moltissimi giochi matematici che successivamente sono diventati dei classici della matematica ricreativa.

Verso la fine del '400 Fra' Luca Pacioli (1445-1517) si occupò della stesura del *De viribus quantitatis* che costituisce una delle prime grandi collezioni di giochi matematici e problemi dilettevoli. Fra' Luca sapeva bene che, attraverso i giochi, le meraviglie della matematica potevano far breccia anche nelle menti "incolte". Oggi di questo testo ne esiste una versione in italiano: *I giochi matematici di Fra' Luca Pacioli* (di Bressanini-Toniato). Sono giochi antichi ma attuali, ricchi di fascino e utili per solleticare l'interesse del lettore, descrivendo come gli uomini di fine Medioevo tenevano sveglia la mente.

Il secolo XIX fu un periodo di profondi cambiamenti in tutto il mondo occidentale: la nuova classe media chiedeva di affrontare la matematica da un punto di vista sempre più pratico mentre l'istruzione classica andava perdendo peso. Nel 1893 uscì una raccolta di problemi intitolata *Pillow-Problems* di L. Carroll (pseudonimo di L. Dodgson, buon matematico oltre che eccellente scrittore).

Carroll fu spinto a pubblicare questi fantasiosi e ingegnosi problemi con l'obiettivo di spronare i lettori a sviluppare le loro abilità mentali.

In questi ultimi anni la cosiddetta "matematica ricreativa", basata su giochi matematici, sta ricevendo grande attenzione come strumento didattico utile per motivare gli studenti. Martin Gardner (1914-2010) afferma che *il modo migliore per rendere la matematica interessante è quello di presentarla come se fosse un gioco ... sicuramente il miglior modo per tener sveglio lo studente è quello di presentargli giochi matematici ... con un interscambio continuo tra serietà e divertimento così da tener desto il suo interesse ...* Ogni anno, il 21 ottobre, si celebra in tutto il mondo l'Elogio della Mente (Celebration of Mind), una giornata in onore di Martin Gardner interamente dedicata ai giochi matematici. La prima ebbe luogo in Italia nel 2010.

Il testo *Le lezioni del supplente* di Italo D'Ignazio ha fornito gli spunti adatti per ripercorrere nei 24 problemi della gara le tappe storiche fondamentali della matematica ricreativa.