



Repubblica Italiana



Regione Sicilia



Unione Europea

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SKANDERBEG"

Via Pietra di Maria-90037 PIANA DEGLI ALBANESI (PA)

Tel./Fax 0918561000-Cod.Fisc.80023960828-C.M.PAIC88100E

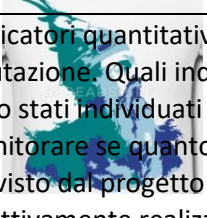
P.E.Opaic88100e@istruzione.it P.E.C.paic88100e@pec.istruzione.it sito: www.icsskanderbeg.edu.it


ANNO SCOLASTICO 2022/2023

TITOLO DEL PROGETTO	<p>VOLARE CON LA MATEMATICA</p> <p><i>La Matematica non è un gioco, ma i giochi possono rivelarsi alleati preziosi per:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • COINVOLGERE gli studenti che si trovano in difficoltà con il "programma" o ne ricavano scarse motivazioni. • IMPARARE a vedere al di là del calcolo e delle formule: la Matematica è logica e creatività nel trovare il modo migliore per uscire da situazioni critiche. • AIUTARE gli studenti più bravi a emergere attraverso l'educazione alla modellizzazione e l'individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti più standard. • DIVERTIRE in modo serio e intelligente: il gioco è una dimensione importante nella vita di ragazzi e adulti. <p>...</p>
TIPOLOGIA	<p><input type="checkbox"/> curriculare</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> extracurriculare</p> <p><input type="checkbox"/> curriculare ed extracurriculare</p>
SOGGETTO CHE REALIZZA IL PROGETTO	<p>X docenti: Maria Petrotta, Concettina Petta referenti giochi matematici</p> <p>Attività di referenza: reclutamento partecipanti, iscrizioni on-line, controllo scadenze, scaricare e fotocopiare il materiale per la preparazione e la partecipazione alle gare, accompagnare gli studenti alle gare che si tengono fuori sede (sabato pomeriggio).</p>
CONTESTO DI INTERVENTO	<p><input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di primo grado</p>
DESTINATARI	<p><input type="checkbox"/> insegnanti N°</p> <p><input type="checkbox"/> personale non docente N°</p> <p><input type="checkbox"/> genitori (eventuali) N°</p>



	<p>X alunni: Scuola Primaria (classi 3^a – 4^a – 5^a n° studenti da stabilire)* Scuola Secondaria di I grado (classi 1^a – 2^a – 3^a n° studenti da stabilire)* *Il n° studenti verrà stabilito in base agli esiti della fase iniziale per la gare AIPM. Per le gare Bocconi Pristem, Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly e Gioiamathesis le iscrizioni sono individuali.</p>
ORE PREVISTE PER LA REALIZZAZIONE	<p>N° 6 ore di gare AIPM (qualificazioni d'istituto, finali d'istituto, finali di area) + 3/6 ore di preparazione in base al numero di alunni qualificati. N° 4 ore di gare GIOIAMATHESIS (gare d'istituto, finali provinciali) + 2/4 ore di preparazione. N° 2 ore Campionati Internazionali di Giochi Matematici (Università Bocconi) + 2 ore di preparazione (alunni scuola secondaria di primo grado) N° 2 ore Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly (Università Bocconi) + 2 ore di preparazione (alunni IV e V della scuola primaria)</p>
BISOGNI E FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> · sapersi relazionare con gli altri e sentirsi parte del gruppo classe · acquisire autostima e motivazione · acquisire autonomia e assumere responsabilità · confrontarsi con gli altri maturando uno spirito di sana competizione · avere regole condivise e consolidare il proprio senso della legalità · acquisire consapevolezza delle proprie attitudini e sentirsi valorizzati · partecipare attivamente al processo didattico e alle attività progettuali e divenire soggetto attivo del percorso di studi · potenziare le competenze nelle materie di base e acquisire i contenuti essenziali per conseguire il successo scolastico e l'assolvimento dell'obbligo di istruzione · dare senso a ciò che si apprende · imparare ad effettuare scelte · imparare a gestire le esperienze negative costruttivamente · orientarsi/riorientarsi · potenziare la capacità di autovalutazione
OBIETTIVI PRIORITARI DEL P.O.F CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	<ul style="list-style-type: none"> · Favorire interventi per la valorizzazione delle eccellenze
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>N.B . La finalità del progetto è quella di utilizzare gli obiettivi di apprendimento acquisiti sia nell'ambito logico matematico che linguistico.</p>
INDICATORI DI PROCESSO (se presenti)	<ul style="list-style-type: none"> · Metodologie · Numero studenti che superano le gare

 <p>(Indicatori quantitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare se quanto è previsto dal progetto sarà effettivamente realizzato (es. n° di soggetti contattati, n° di interventi previsti, eventuali materiali realizzati, ecc.)</p>	
<p>INDICATORI DI RISULTATO (<u>se presenti</u>)</p> <p>(Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi di apprendimento)</p>	<p>Risultati gare</p>
<p>COMPETENZE DA ACQUISIRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare dati e fatti della realtà e verificare l’attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. • Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
<p>COLLEGAMENTI DISCIPLINARI E/O INTERDISCIPLINARI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aree logico matematica e linguistica.
<p>ATTIVITA'</p>	<p>Il laboratorio si articola in più fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione ai Giochi matematici del Mediterraneo AIPM • Partecipazione ai Giochi Matematici della Bocconi di Milano MATEpristem • Partecipazione ai Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly • XXVI Olimpiade dei giochi logici linguistici matematici GIOIA Mathesis • Attività presso l’Istituto : <p>Le attività sono proposte alternativamente a gruppi e individualmente. Ogni studente riceve un foglio contenente i testi dei “giochi” da affrontare nel gruppo / individualmente durante l’incontro, corredato eventualmente da materiale per la sperimentazione. Solo i giochi più significativi (o più complicati) vengono introdotti dal docente responsabile al gruppo , ma lasciato poi alla sperimentazione, perché l’esperienza è indirizzata a far emergere da ogni studente le possibili strategie di soluzione/modellizzazione.</p>

	<p>Vengono privilegiati giochi logici, combinatori, enumerativi. Si chiede ad ogni gruppo/ singolo alunno una relazione orale sul percorso fatto per sviluppare ogni gioco dell'incontro (non limitandosi al solo risultato finale), per evidenziare l'importanza di trovare un linguaggio atto alla comunicazione scientifica.</p>
METODOLOGIE	<p> <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale <input checked="" type="checkbox"/> Modalità interattive <input checked="" type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Role playing <input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) Problem posing </p>
MATERIALI,STRUMENTI E TECNOLOGIE NECESSARI	<p>Carta per fotocopie, cartelloni o carta da pacchi, penne, colori, matite, gomme da cancellare, righelli, goniometri, forbici, LIM PC con connessione internet, stampante.</p>
SPAZI	<p>Le aule dell'Istituto.</p>
TEMPI	<p> Progetto <input type="checkbox"/> mensile <input checked="" type="checkbox"/> annuale <input type="checkbox"/> biennale <input type="checkbox"/> triennale <input type="checkbox"/> pluriennale Durata del progetto in mesi: n. 8 Mese di avvio: Ottobre Mese di conclusione: Maggio Durata del progetto in giorni (se il progetto è mensile) </p>
ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI (SOMMA DELLE ORE)	<p> Durata complessiva del progetto in ore per target <input checked="" type="checkbox"/> insegnanti n° 15 ore per ogni insegnante <input type="checkbox"/> personale non docente n° ore <input type="checkbox"/> genitori n° ore <input type="checkbox"/> alunni n° ore </p>
MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE, VERIFICA E VALUTAZIONE	<p> Diario di bordo (file) Partecipazione alle varie qualificazioni previste dai vari enti (verifica) </p>

Piana degli Albanesi 18/10/2022

FIRMA DEI DOCENTI

*Concettina Petta
Maria Petrotta*