



Repubblica Italiana Regione Sicilia Unione Europea

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SKANDERBEG"**

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

Tel./Fax 0918574439-Cod.Fisc.80023960828-C.M.PAIC88100E

[P.E.Opaic88100e@istruzione.it](mailto:P.E.Opaic88100e@istruzione.it) [P.E.C.paic88100e@pec.istruzione.it](mailto:P.E.C.paic88100e@pec.istruzione.it) sito: [www.icsskanderbeg.edu.it](http://www.icsskanderbeg.edu.it)

**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

|  |   |
|--|---|
| <b>TITOLO DEL PROGETTO</b>               | <b>VOLARE CON LA MATEMATICA</b><br><br><i>La Matematica non è un gioco, ma i giochi possono rivelarsi alleati preziosi per:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>COINVOLGERE</b> gli studenti che si trovano in difficoltà con il "programma" o ne ricavano scarse motivazioni.</li><li>• <b>IMPARARE</b> 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.</li><li>• <b>AIUTARE</b> gli studenti più bravi a emergere attraverso l'educazione alla modellizzazione e l'individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti più standard.</li><li>• <b>DIVERTIRE</b> in modo serio e intelligente: il gioco è una dimensione importante nella vita di ragazzi e adulti.</li></ul> <p>...</p> |
| <b>TIPOLOGIA</b>                         | <input type="checkbox"/> curriculare<br><input checked="" type="checkbox"/> <b>extracurriculare</b><br><input type="checkbox"/> curriculare ed extracurriculare   |
| <b>SOGGETTO CHE REALIZZA IL PROGETTO</b> | X docenti: Maria Petrotta, Concettina Petta referenti giochi matematici<br><br><b>Attività di referenza:</b> 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).<br><br><b>Attività di preparazione alle gare:</b> 2 incontri di 1 ora e 30 minuti prima di ogni gara.  |
| <b>CONTESTO DI INTERVENTO</b>            | <input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia<br><input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria<br><input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di primo grado  |
| <b>DESTINATARI</b>                       | <input type="checkbox"/> insegnanti N° .....  |

|   |  |
|---|--|
|   | <input type="checkbox"/> personale non docente N° .....<br><input type="checkbox"/> genitori ( eventuali) N° .....<br><b>X alunni:</b><br>Scuola Primaria (classi 3 <sup>a</sup> – 4 <sup>a</sup> – 5 <sup>a</sup> n° studenti da stabilire)*<br>Scuola Secondaria di I grado ( classi 1 <sup>a</sup> – 2 <sup>a</sup> – 3 <sup>a</sup> n° studenti da stabilire)*<br>*Il n° studenti verrà stabilito in base agli esiti della fase iniziale per la gare AIPM.<br>Per le gare Bocconi Pristem, Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly e Gioiamathesis le iscrizioni sono individuali.  |
| <b>ORE PREVISTE PER LA REALIZZAZIONE</b>                            | N° 6 ore di gare <b>AIPM</b> (qualificazioni d'istituto, finali d'istituto, finali di area) + 3/6 ore di preparazione in base al numero di alunni qualificati.<br>N° 4 ore di gare <b>GIOIAMATESIS</b> (gare d'istituto, finali provinciali) + 2/4 ore di preparazione.<br>N° 2 ore Campionati Internazionali di Giochi Matematici (Università Bocconi) + 2 ore di preparazione (alunni scuola secondaria di primo grado)<br>N° 2 ore Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly (Università Bocconi) + 2 ore di preparazione (alunni IV e V della scuola primaria)  |
| <b>BISOGNI E FINALITÀ</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· sapersi relazionare con gli altri e sentirsi parte del gruppo classe</li> <li>· acquisire autostima e motivazione</li> <li>· acquisire autonomia e assumere responsabilità</li> <li>· confrontarsi con gli altri maturando uno spirito di sana competizione</li> <li>· avere regole condivise e consolidare il proprio senso della legalità</li> <li>· 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</li> <li>· potenziare le competenze nelle materie di base e acquisire i contenuti essenziali per conseguire il successo scolastico e l'assolvimento dell'obbligo di istruzione</li> <li>· dare senso a ciò che si apprende</li> <li>· imparare ad effettuare scelte · imparare a gestire le esperienze negative costruttivamente · orientarsi/riorientarsi</li> <li>· potenziare la capacità di autovalutazione</li> </ul> |
| <b>OBIETTIVI PRIORITARI DEL P.T.O.F CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Favorire interventi per la valorizzazione delle eccellenze</li> </ul>   |
| <b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>                                   | N.B . La finalità del progetto è quella di utilizzare gli obiettivi di apprendimento acquisiti sia nell'ambito logico matematico che linguistico.  |
| <b>INDICATORI DI PROCESSO</b><br>(se presenti)                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologie</li> <li>• Numero studenti che superano le gare</li> </ul>  |

|  |  |
|--|--|
| (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.) |  |
| <b>INDICATORI DI RISULTATO</b><br>( <u>se presenti</u> )<br>(Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi di apprendimento)  | Risultati gare   |
| <b>COMPETENZE DA ACQUISIRE</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare dati e fatti della realtà e verificare l’attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</li> <li>• 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.</li> </ul>   |
| <b>COLLEGAMENTI DISCIPLINARI E/O INTERDISCIPLINARI</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aree logico matematica e linguistica.</li> </ul>  |
| <b>ATTIVITA'</b>   | <p>Il laboratorio si articola in più fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione ai Giochi matematici del Mediterraneo AIPM</li> <li>• Partecipazione ai Giochi Matematici della Bocconi di Milano MATEpristem</li> <li>• Partecipazione ai Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly</li> <li>• XXVI Olimpiade dei giochi logici linguistici matematici GIOIA Mathesis</li> <li>• Attività presso l’Istituto :</li> </ul> <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</p> |

|   |  |
|---|--|
|   | finale), per evidenziare l'importanza di trovare un linguaggio atto alla comunicazione scientifica.  |
| <b>METODOLOGIE</b>  | X Didattica laboratoriale<br>X Modalità interattive<br>X Lavoro di gruppo<br>X Problem solving<br><input type="checkbox"/> Role playing<br>X Altro (specificare) Problem posing  |
| <b>MATERIALI,STRUMENTI E TECNOLOGIE NECESSARI</b>         | Carta per fotocopie, cartelloni o carta da pacchi, penne, colori, matite, gomme da cancellare, righelli, goniometri, forbici, LIM PC con connessione internet, stampante.  |
| <b>SPAZI</b>  | Le aule dell'Istituto.   |
| <b>TEMPI</b>  | Progetto<br><input type="checkbox"/> mensile<br>X annuale<br><input type="checkbox"/> biennale<br><input type="checkbox"/> triennale<br><input type="checkbox"/> pluriennale<br>Durata del progetto in mesi: <b>n. 8</b><br>Mese di avvio: <b>Ottobre</b><br>Mese di conclusione: <b>Maggio</b><br>Durata del progetto in giorni ( se il progetto è mensile) ..... |
| <b>ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI (SOMMA DELLE ORE)</b>         | Durata complessiva del progetto in ore per target<br>X insegnanti <b>n° ore 20 per ogni insegnante</b><br><br><input type="checkbox"/> personale non docente n° ore .....<br><input type="checkbox"/> genitori n° ore .....<br><input type="checkbox"/> alunni n° ore .....  |
| <b>MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE, VERIFICA E VALUTAZIONE</b> | Diario di bordo (file)<br><br>Partecipazione alle varie qualificazioni previste dai vari enti (verifica)   |

Piana degli Albanesi 02/10/2022

**FIRMA DEI DOCENTI**

*Concettina Petta*  
*Maria Petrotta*