

Scheda Progetti Curricolari ed Extracurricolari

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

TITOLO DEL PROGETTO	MATEMATICANDO
DOCENTI REFERENTI	Petta Concettina e Stassi Annamaria
TIPOLOGIA	<input type="checkbox"/> curriculare <input checked="" type="checkbox"/> extracurriculare <input type="checkbox"/> curriculare ed extracurriculare
DOCENTI COINVOLTI	n. 2 docenti
CONTESTO DI INTERVENTO	<input checked="" type="checkbox"/> Scuola Primaria
SOGGETTI COINVOLTI	<input checked="" type="checkbox"/> insegnanti N° 2 <input type="checkbox"/> personale non docente N° <input type="checkbox"/> genitori (eventuali) N° <input checked="" type="checkbox"/> alunni <input type="checkbox"/> Scuola primaria (N° 2 classi V A/B N° studenti 30)
ORE PREVISTE PER LE REALIZZAZIONE	<input checked="" type="checkbox"/> insegnamento N° 60 (30 per docente)
BISOGNI E FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • promuovere la curiosità e la riflessione; • valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti; • sviluppare la lettura attenta e critica e l'attività di matematizzazione; • potenziare le funzioni cognitive di base e le competenze legate alla comprensione del testo anche non scritto (visivo, grafici e tabelle), nonché all'arricchimento del lessico; • valorizzare il contributo del gioco matematico alla maturazione della cognizione, dell'affettività e delle relazioni degli alunni, alla loro creatività e allo sviluppo di competenze linguistico-matematiche specifiche per la classe di riferimento; • consolidare la didattica laboratoriale nell'insegnamento della matematica, • incoraggiare l'interdisciplinarietà dei contenuti. • considerare il sapere matematico come attività del pensiero umano che spinge la persona ad esplorare gli spazi della realtà; • approfondire concetti matematici, al fine di stimolare la curiosità e fornire spunti di approfondimento; • prendere coscienza della matematica come disciplina stimolante e divertente; • sviluppare la voglia di mettersi in gioco; • potenziare le tecniche di risoluzione di quesiti e problemi matematici; • partecipare a gare di istituto e competizioni a livello nazionale e internazionale.

OBIETTIVI PRIORITARI DEL P.T.O.F CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	<ul style="list-style-type: none"> • valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano • potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche; • potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; • sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali; • sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
INDICATORI DI PROCESSO (se presenti) (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>Numero alunni 30/35</p> <p>Incontri settimanali di almeno 2 ore per 15 settimane a docente e per gruppo</p> <p>Partecipazione alle varie gare</p> <p>Creazione di cartelloni</p>
INDICATORI DI RISULTATO (se presenti) (Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi di apprendimento)	<p>Gli strumenti attraverso cui effettuare le osservazioni sistematiche possono essere diversi ma si riferiranno ad aspetti specifici quali:</p> <p>AUTONOMIA;</p> <p>RELAZIONE;</p> <p>PARTECIPAZIONE;</p> <p>RESPONSABILITA'</p> <p>FLESSIBILITA'</p> <p>CONSAPEVOLEZZA</p>
COMPETENZE DA ACQUISIRE	<ul style="list-style-type: none"> • l'alunno è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace • interagisce con i compagni, • sa esprimere e infondere fiducia, • sa creare un clima positivo • collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo • rispetta i tempi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine le consegne ricevute • reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte e soluzioni funzionanti utilizzando in modo originale i materiali • è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni
COLLEGAMENTI DISCIPLINARI E/O INTERDISCIPLINARI	<p>Italiano, matematica, tecnologia, ed. alla cittadinanza</p>

ATTIVITA'	Schede mirate, giochi linguistico-logico-matematici Rielaborazioni e argomentazione delle soluzioni di situazioni problematiche Esercitazioni pratiche
METODOLOGIE	X Metodologia laboratoriale X Modalità interattive X Lavoro di gruppo X Problem solving X Role playing <input type="checkbox"/> Altro (specificare)
MATERIALI, STRUMENTI E TECNOLOGIE	LIM, FOTOCOPIE, MATERIALE SCOLASTICO DI FACILE CONSUMO, CARTELLONI, COLORI, MATERIALE STRUTTURATO (BAM, ABACO, GEOMAG, ..)
SPAZI	Aule della scuola
TEMPI	Progetto <input type="checkbox"/> mensile X annuale <input type="checkbox"/> biennale <input type="checkbox"/> triennale <input type="checkbox"/> pluriennale Durata del progetto in mesi 7 Mese di avvio NOVEMBRE Mese di conclusione APRILE Durata del progetto in giorni (se il progetto è mensile)
ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI (SOMMA DELLE ORE)	Durata complessiva del progetto in ore per target X insegnanti n° ore 60 (30 per insegnante) X alunni n° ore 60 (30 per gruppo)
PRODOTTO FINALE	Cartelloni e presentazioni multimediali Esiti delle varie gare
MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE, VERIFICA E VALUTAZIONE	Risultati invalsi e gare

DATA 9/10/2023

FIRMA DOCENTI REFERENTI
Concettina Petta Annamaria Stassi
