

Scheda Progetti Curricolari ed Extracurricolari

ANNO SCOLASTICO 2025/2026

TITOLO DEL PROGETTO	<i>SFIDE MATEMATICHE: PROBLEMI E SOLUZIONI</i>
DOCENTE REFERENTE	Petrotta Maria
TIPOLOGIA	<input type="checkbox"/> curricolare X extracurricolare <input type="checkbox"/> curricolare ed extracurricolare
DOCENTI COINVOLTI	Cognome e nome Petrotta Maria Petta Concettina
CONTESTO DI INTERVENTO	<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia X scuola primaria X scuola secondaria di primo grado
SOGGETTI COINVOLTI	X insegnanti N° 2 X personale non docente N° 2 (collaboratori scolastici) X genitori (eventuali) N°: dipende dal numero di finalisti da accompagnare nelle sedi fuori Piana. X alunni GARE AIPM (partecipazione dell'Istituto) Scuola primaria classi coinvolte: terze, quarte e quinte della scuola primaria di Piana e Santa Cristina. Scuola secondaria di primo grado tutte le classi. X Scuola primaria: (classi III, IV e V n°7 classi, n° studenti TUTTI) X Scuola sec. di I grado (classi I, II e III n° 9 classi, n° studenti TUTTI) La partecipazione alle altre gare (Bocconi, Gioiamathesis,) sarà individuale e volontaria e il numero di studenti si saprà dopo la raccolta delle adesioni.
ORE PREVISTE PER LA REALIZZAZIONE	N° 4 ore di gare AIPM (qualificazioni d'istituto, finali d'istituto) N° 4 ore per le finali di area AIPM fuori sede + N° 3/4 ore di preparazione in base al numero di alunni qualificati. N° 4 ore di gare GIOIAMATESIS (gare d'istituto, finali nazionali) + N°3/4 ore di preparazione in base al numero di alunni finalisti. Il numero di ore per le seguenti gare sarà pianificato appena verranno pubblicati i relativi bandi N° ____ ore Campionati Internazionali di Giochi Matematici (Università Bocconi) + N° ____ ore di preparazione (alunni scuola secondaria di primo grado) N° ____ ore Campionati Junior di giochi matematici Mateinitaly (Università Bocconi) + N° ____ ore di preparazione (alunni IV e V della scuola primaria).

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.T.O.F CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire interventi per la valorizzazione delle eccellenze
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.))	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie • Numero studenti che superano le gare
INDICATORI DI RISULTATO (se presenti) (Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi di apprendimento)	Risultati gare
COMPETENZE DA ACQUISIRE	<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.
COLLEGAMENTI DISCIPLINARI INTERDISCIPLINARI	E/O Aree logico matematica e linguistica

ATTIVITA'	
METODOLOGIE	<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
MATERIALI, STRUMENTI E TECNOLOGIE	Carta per fotocopie, cartelloni o carta da pacchi, penne, colori, matite, gomme da cancellare, righelli, goniometri, forbici, LIM, PC con connessione internet, stampante.
SPAZI	Aule
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: 8 Mese di avvio: Ottobre Mese di conclusione: Maggio 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° 20 ore per ogni insegnante + N° ore da quantificare per le gare di cui si attende la pubblicazione dei bandi <input type="checkbox"/> personale non docente n° ore <input type="checkbox"/> genitori n° ore <input type="checkbox"/> alunni n° ore
PRODOTTO FINALE	Classifiche delle gare
MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE, VERIFICA E VALUTAZIONE	Diario di bordo (file) Partecipazione alle varie qualificazioni previste dai vari enti (verifica) L' iter di svolgimento delle gare è documentato nell'area riservata https://www.accademiamatematica.it/ per le gare AIPM e via mail per le altre gare-

DATA 03/10/2025

FIRMA DOCENTE REFERENTE
Maria Petrotta
Concettina Petta