



Direzione Didattica 1° Circolo "E. De Amicis" Avola

P.T.O.F. 2016/19

Progetto Giochi Matematici

ANNO SCOLASTICO 2016-17

Referente **Angela Vaccarella**

Denominazione progetto	Gioiamathesis -XXVII edizione dei giochi Linguistici matematici. Giochi d'Autunno banditi dall'università Luigi Bocconi di Milano.
Priorità cui si riferisce	Valorizzare e rafforzare le eccellenze
Traguardo di risultato	Competenze chiave europee: la competenza matematica- la competenza in campo scientifico Sviluppo di connessioni logiche di tipo visivo-logico e linguistico Riconoscimento di eccellenze e loro valorizzazione.
Obiettivo di processo	Formulare un'offerta formativa più ampia e qualificata, attenta a sviluppare capacità e competenze ai fini del successo formativo di tutti gli alunni.
Altre priorità	Utilizzare in modo funzionale le capacità linguistiche e logico-matematiche- Esercitare in modo proficuo le capacità possedute- Sviluppare un'adeguata visione della matematica, non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta e apprezzata come contesto per affrontare e porsi problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo. Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolino l'alunno a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
Situazione su cui si interviene	L'intento del progetto è quello di rendere più stimolante l'ambiente di apprendimento offrendo agli alunni l'opportunità di esprimere i propri talenti attraverso la partecipazione a gare a livello regionale che mettono in gioco l'intelligenza logica, linguistica e matematica aprendo nuovi modi di rielaborare gli apprendimenti. Si vuole promuovere una scuola attenta alla valorizzazione delle eccellenze, a volte non sufficientemente motivate, e creare quelle condizioni di sviluppo di modalità che incentivano un tipo di didattica più indicata all'acquisizione delle competenze chiave europee, specialmente quelle personali legate alla capacità di orientarsi e di agire efficacemente nelle diverse situazioni.
Destinatari	Alunni delle classi terze quarte e quinte della scuola primaria plesso Lido e plesso Coletta

Attività previste	attività	
	Preparazione elenchi	da ottobre a giugno
	Collegamento internet per inserimento elenchi	x
	Ricerca materiale	x
	Utilizzazione e condivisione di materiali per esplorare l'efficacia delle proprie capacità	x
	Espletamento della gara	x
	Collegamento internet per inserimento dati	x
	Premiazione	x
Risorse finanziarie necessarie		
Risorse umane / area	docenti delle classi coinvolte	
Altre risorse necessarie	Uso di spazi: Aule e Aula Magna.	
Indicatori utilizzati	Numero di partecipanti alle attività- Livello di motivazione – Indice di gradimento- Utilizzazione delle conoscenze acquisite- livello di coinvolgimento e interesse- Risultato della gara. La verifica e la valutazione saranno praticate attraverso: questionari, interviste, osservazioni, esito della gara.	
Stati di avanzamento	Il progetto viene pianificato ogni anno scolastico e gli obiettivi che esso intende perseguire si attuano nell'arco dei due mesi in previsione della gara.	
Valori/situazioni attese	Motivazione nella partecipazione alle attività- Utilizzazione funzionale delle competenze acquisite- Sana emulazione- Stimolo a migliorare le proprie prestazioni...	

L'insegnante

Angela Vaccarella