



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE SICILIANA



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
DI SCUOLA INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO "CARD. DUMET"**
SCUOLA AD INDIRIZZO MUSICALE

COD. FISC. 80011980879 – COD. MECC. CTIC83900G

Via Monti Rossi, 14 – 95030 – NICOLOSI – Tel 095911420 – 095911340 – Fax 0957914456

e-mail CTIC83900G@ISTRUZIONE.IT

PROGETTAZIONE ATTIVITÀ LABORATORIALI A. S. 2016/2017

DATI IDENTIFICATIVI:

TITOLO DEL PROGETTO

MATEMATICA IN GIOCO

DESTINATARI

ALUNNI CLASSI TERZE sezioni: A-B-C

RISORSE UMANE (DOCENTI COINVOLTI)

Moschetto Rosa Maria, Barna Calogera Stella, Leonardi Enza, Sambataro Maria.

TEMPI PREVISTI

ANNO SCOLASTICO 2016/17 – N. 3 ORE/SETTIMANALI (ore di contemporaneità)

DISCIPLINE COINVOLTE / RACCORDI DISCIPLINARI O CON ALTRI PROGETTI

Italiano, geografia, ed. Immagine, tecnologia-informatica.

Progetti formativi d'istituto: Prog. cittadinanza attiva; Prog.inclusione.

SPAZI PREVISTI

Aule del plesso, laboratorio inf.

CONTESTO DI LAVORO:

ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

Le classi coinvolte nel progetto si presentano eterogenee per livelli di competenze.

Sono presenti nelle classi:

alunni con Bisogni Educativi Speciali;

alunni con DSA;

alunni con disagio socio culturale;

alunni stranieri;

un alunno disabile.

PREREQUISITI

Un'attenta analisi della situazione di partenza basata sull'accertamento dei requisiti d'ingresso eseguita nel primo mese di attività, ha avuto come fine la conoscenza e la valutazione delle funzioni cognitive e delle abilità degli alunni necessarie per programmare le attività didattiche ed eventuali interventi di rinforzo e di recupero individuali o per piccoli gruppi.

STRATEGIE PER ALUNNI BES

Misure dispensative e compensative;
Attribuzione di un maggior tempo per lo svolgimento delle attività;
Utilizzo di strumenti e materiale;
Valutazione incentrata sul contenuto e personalizzata
Strategie atte a favorire il successo scolastico e ridurre i disagi emozionali e relazionali.

COMPETENZE ATTESE:

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Competenza digitale
Imparare ad imparare
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA ATTIVA

-Porsi regole e rispettarle.
-Prendere coscienza delle necessità individuali e di gruppo.
-Assumere atteggiamenti di rispetto e solidarietà;
-Imparare a confrontarsi con gli altri;

RIFERIMENTI AL PTOF

Il percorso educativo-didattico sarà mirato ad incentivare in ciascuno:
-lo sviluppo della consapevolezza di sé;
-l'autostima;
-la capacità di interagire in modo positivo ed originale con gli altri e con l'ambiente;
-l'autonomia personale ed operativa;
-la capacità di soluzione di problemi.

CONVIVENZA DEMOCRATICA

- * Porsi regole e rispettarle.
- * Prendere coscienza delle necessità individuali e di gruppo.
- * Essere solidali.

OBIETTIVI IN RIFERIMENTO AL PdM

- Sviluppo delle competenze in ambito logico matematico;
- Sviluppo delle capacità relazionali e di cooperazione nel gruppo
Il percorso è in linea con il PdM poiché finalizzato allo sviluppo delle competenze logico-matematiche ed ha l'intento di dare 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.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Risolvere situazioni problematiche di diverso tipo
-Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
- Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

ATTIVITÀ

Attività ludiformi, tamgram, battaglia navale, giochi nterattivi, giochi con le carte, realizzazione di manufatti in cartoncino...

RISORSE STRUMENTALI

Strumenti multimediali, LIM, materiale di facile consumo, materiale strutturato, schede.

COLLABORAZIONI

Docenti delle classi coinvolte – Collaboratori scolastici

PERCORSO METODOLOGICO:

METODOLOGIA PREVISTA

Partendo sempre dagli interessi e dal vissuto degli alunni, in un ambiente motivante, saranno proposte attività, che sotto forma di gioco, incentivino negli alunni la curiosità e la voglia di sapere e di saper fare. La metodologia sarà basata sulla didattica laboratoriale. La progettazione di attività interattive e cooperative che tenga conto dei diversi stili cognitivi avrà lo scopo di favorire la motivazione e la curiosità degli alunni che dovranno, in ogni fase delle attività, cooperare ed aiutarsi a vicenda per poter vivere un'esperienza di progettazione comune, di comunicazione e di socializzazione. Anche una competizione sana e costruttiva può rappresentare un importante stimolo al conseguimento degli obiettivi.

VERIFICA/VALUTAZIONE:

VERIFICA

Le verifiche interesseranno, oltre la metodologia e gli strumenti e materiali utilizzati, i processi d'apprendimento attivati e le modalità di apprendimento degli alunni e verranno effettuate con rilevazione periodiche attraverso prove individuali e di gruppo.

VALUTAZIONE

Modalità, progettazione e tempi saranno adattati alle caratteristiche degli alunni ai fini della valutazione del percorso.

GLI STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Elaborati;

Colloqui orali;

Schede di autovalutazione;

Osservazione dei gruppi e di ogni singolo alunno.

Osservazioni in situazione attraverso la partecipazione attiva alle conversazioni e attività proposte

Analisi dei materiali prodotti dai bambini

Schede di verifica

Giochi

Griglie di osservazione

Indicatori di valutazione

- Coinvolgimento e partecipazione attiva ai vari gruppi di lavoro con particolare attenzione all'interesse, alla propositività nella realizzazione degli obiettivi
- Acquisizione della comunicazione efficace nel lavoro di gruppo, attraverso la verifica dell'ascolto e della comprensione
- Capacità di autovalutazione dell'alunno e del gruppo attraverso la capacità di riflessione, di elaborazione e rispetto delle varie forme di pensiero e di azione
- Coerenza del lavoro svolto con gli obiettivi fissati

PRODOTTI FINALI:

Elaborati ed immagini;

Materiali prodotti dai bambini;

Schede di verifica;

PRODUZIONE E MODALITÀ DI DIFFUSIONE

- Consiglio di interclasse;
- Collegio Docenti;
- Incontri scuola-famiglia;

FINALITA'

Il gioco è motivo di stimolo per tutti i bambini, indipendentemente dalle loro capacità, infatti attiva la mente, richiede ragionamento, necessita di conoscenze matematiche specifiche, coinvolge la dimensione affettiva ed emozionale, diverte, ed è il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Molti giochi costituiscono palestre potenziali di sviluppo delle competenze, che vengono esercitate, padroneggiate, consolidate. Il percorso si propone di costituire un'occasione di approfondimento degli aspetti ludici e creativi, ma al contempo formativi, della matematica, in percorsi didattici laboratoriali. La finalità principale è quella di favorire in tutti gli alunni, lo sviluppo delle competenze matematiche attraverso la metodologia laboratoriale, ma soprattutto, in situazioni di gioco matematico in cui, dopo aver analizzato, confrontato, scelto, deciso, sintetizzato e dedotto, spesso, si deve anche lasciare spazio all'intuizione e all'immaginazione.

Data,.....

Firma