



# PROGETTO

## *Giochi Matematici del MEDITERRANEO*



ANNO SCOLASTICO 2016/2017

# PREMESSA

L'Accademia Italiana per la Promozione della Matematica  
«Alfredo Guido» (A.I.P.M.) in seguito denominata “Accademia”  
bandisce un concorso fra gli allievi delle classi 3 , 4 e 5 della  
Scuola Primaria denominato: “Giochi Matematici del  
Mediterraneo 2017” in seguito denominato solamente “Giochi” o  
“GMM2017”

Essi si prefiggono lo scopo di mettere a confronto fra loro allievi  
di diverse scuole, gareggiando con lealtà nello spirito della sana  
competizione sportiva al fine di sviluppare atteggiamenti positivi  
verso lo studio della matematica, offrire opportunità di  
partecipazione ed integrazione e valorizzare le eccellenze.

**PROGETTO**  
**GIOCHI MATEMATICI DEL MEDITERRANEO 2017**

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

<b>1. -TITOLO</b>	<b><i>GIOCHI MATEMATICI DEL MEDITERRANEO 2017</i></b>
<b>2. CONTESTO CLASSE/ALUNNI</b>	Alunni delle classi 3-4-5 del Circolo che hanno superato la finale d'istituto
<b>3. TEMPI</b>	n. 2 incontri settimanali pomeridiani di 2 ore ciascuno fino alla gara prevista il 17 marzo 2017
<b>4. COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE</b>	<b>Competenze matematiche Competenza digitale Imparare a imparare</b>
<b>5. TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice</li><li>• Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</li><li>• Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</li><li>• Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</li><li>• Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli</li></ul>

	strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
<b>6. COMPETENZE TRASVERSALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reperisce e organizza in modo efficace le informazioni</li> <li>• Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti</li> <li>• Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri</li> <li>• Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</li> <li>• Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune</li> </ul>
<b>7. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire lo sviluppo del pensiero logico e operativo, l'intuizione e la deduzione, stimolando e motivando l'apprendimento formale ed informale secondo i tempi e gli stili di apprendimento di ogni singolo alunno.</li> </ul>
<b>8. ATTIVITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi didattici vari di matematica ricreativa;</li> <li>• Ripetizione, spiegazione e potenziamento di alcuni argomenti;</li> <li>• Quesiti tratti dalle precedenti gare di matematica;</li> <li>• Presentazione ed utilizzo di alcuni siti ed applicazioni di matematica, utili per lo studio e l'approfondimento inusuale della matematica</li> </ul>
<b>9. MEZZI , STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi cartacei ed interattivi;</li> <li>• Cartoncini colorati;</li> <li>• Laboratorio di informatica</li> <li>• Lim</li> </ul>
<b>10. METODI E STRATEGIE DIDATTICHE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale partecipata</li> <li>• Approccio ludico</li> <li>• Problem solving</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Peer-education e peer-tutoring</li> <li>• Lezione interattiva (Lim)</li> </ul>
<p><b>11. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI</b></p>	<p>Nel percorso proposto la verifica sarà iniziale, in itinere e finale; la valutazione avverrà mediante l'osservazione occasionale e sistematica degli alunni in situazioni ludiche ed attività varie, individuali e di gruppo, guidate dal docente. Si terrà conto dei processi e delle strategie organizzative che gli allievi dimostreranno di mettere in atto, nonché della partecipazione attiva e costruttiva ai diversi momenti proposti. Il tutto al fine di valutare il raggiungimento dell'obiettivo formativo preposto, in termini di conoscenze, competenze ed abilità</p> <p>Si allega griglia di valutazione.</p>

### GRIGLIA DI VALUTAZIONE

	SI	IN PARTE	NO
Attiva modalità relazionali positive tra coetanei, non coetanei ed adulti.			
Dimostra partecipazione ed impegno adeguati.			
Mette in atto forme di collaborazione, di confronto ed aiuto reciproco.			
E' autonomo nello svolgimento delle attività assegnate.			
Dimostra abilità operative e strumentali			
Utilizza le conoscenze acquisite.			
Riconosce le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle.			

## AUTOVALUTAZIONE

Ritieni sia stato interessante il progetto proposto?	SI	IN PARTE	NO
Ti è piaciuto lavorare in gruppo insieme ai compagni ?			
Pensi di esserti impegnato adeguatamente?			

Hai incontrato delle difficoltà? ( Se le hai incontrate, specifica quali )

.....

.....

.....

Hai utilizzato delle strategie per superarle? ( Specifica quali)

.....

.....

In quali attività ritieni di dover migliorare?

.....

.....