|  |
| --- |
| **Denominazione Allena…mente – Giochi matematici** |
|  |
| Docente referente  Progetto |
|  |
| Destinatari Classi quarte e quinte del plesso Gabelli - Parini |
|  |
| Discipline coinvolte MATEMATICA |
|  |
| Finalità Potenziamento delle abilità logiche  Obiettivi:  ▫ Far scoprire l’aspetto ludico della matematica sia in un contesto scolastico che in un clima di competizione.  ▫ Stimolare la curiosità, l’intuizione e la fantasia in attività coinvolgenti.  ▫ Rafforzare le competenze possedute.  ▫ Acquisire nuove strategie nella risoluzione di problemi, cogliendo lo stretto legame tra matematica e vita quotidiana. |
|  |
| Continuità: La prima fase del progetto è stato attuato nel precedente a.s. 🗆 SI 🗆 NO  Un progetto analogo è stato proposto lo scorso a.s. XSI 🗆 NO |
|  |
| Condizioni organizzative progetto articolato in due fasi  **In orario curricolare: prima fase**- gli alunni iscritti individualmente alla competizione  **In orario extracurricolare: seconda fase-** gli alunni che avranno accesso alla finale (in sede da definire)  Strumenti utilizzati: schede didattiche predisposte per le esercitazioni sia online sia cartacee,materiale scolastico richiesto (righello, goniometro, ….)  Risorse strutturali: aule del plesso Gabelli  Tempi: da definire |
|  |
| Metodologie progettuali  Mediante attività di brainstorming, di lavoro a gruppi ed individuale, gli alunni si preparano ad affrontare le varie competizioni di giochi matematici |
|  |
| Modalità di monitoraggio/verifica - Strumenti utilizzati  🗆 intervista  🗆 questionario gradimento  🗆 presenze  🗆 test di valutazione dei contenuti  🗆 osservazione  altro (precisare): Gara esterna: testi delle gare precedenti; Gara esterna: Kangourou della matematica 2025 |
|  |
| **Commissione o Area educativa di riferimento:**Commissione approfondimenti di tipo scientifico  Docenti coinvolti: le insegnanti di matematica delle classi coinvolte  Non docenti / Esperti esterni: / |