

ALLENAMENTO MENTE

PROGETTO DI MATEMATICA

CLASSI TERZE



Analisi della situazione iniziale e dei bisogni:

Il progetto nasce dal bisogno di consolidare obiettivi didattici e concetti di diversa complessità (a volte di difficile acquisizione) in maniera giocosa, mobilitando conoscenze, abilità e schemi operativi necessari. Il percorso tenderà a sviluppare abilità logico-intuitive di tipo matematico, ponendo al centro il bambino che diventa protagonista, attore e creatore, nel mondo dei numeri e della logica.

Finalità:

Il progetto intende suscitare interesse e motivazione negli alunni attraverso il gioco, considerato da sempre come strumento motivante e accattivante, utile nel creare situazioni di insegnamento divertenti mentre si impara. Nel gioco l'alunno diventerà protagonista "attivo", in quanto inventore e scopritore delle soluzioni, questo influirà positivamente sulla sua attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla sua motivazione. Inoltre, punterà a promuovere la riflessione e gli scambi di opinione.

Destinatari:

Alunni delle classi terze

Obiettivi del progetto:

- sperimentare l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica.
- Utilizzare in modo consapevole e progressivamente più rigoroso i linguaggi logici.
- Potenziare la creatività, l'autostima, l'intuito e le abilità cognitive.
- Sviluppare abilità percettive, pratico-operative, di ragionamento, di attenzione e di concentrazione, nonché creare un clima di collaborazione e di cooperazione oltre che di dialogo costruttivo e di ascolto.
- Utilizzare gli strumenti tecnologici.

Obiettivi specifici di apprendimento:

- sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica;
- potenziare la capacità di affrontare situazioni nuove;

- valorizzare le capacità logiche, intuitive, deduttive;
- comprendere come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà;
- recuperare, consolidare e potenziare le conoscenze teoriche già acquisite;
- riconoscere e risolvere problemi di vario genere;
- comunicare il proprio pensiero seguendo un ragionamento logico;
- allenare la mente;

Relazione con le seguenti osservazioni indicate nel RAV/ con gli obiettivi di processo definiti nel PdM:

Implementare pratiche didattiche innovative.

Orientare il curricolo di scuola e i progetti di circolo in funzione delle competenze chiave e di cittadinanza.

Pianificare interventi di potenziamento.

Competenze chiave di cittadinanza sostenute:

“Imparare ad imparare”: organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e vari modalità di informazione e di formazione (Metacognizione)

“Individuare collegamenti e relazioni”: individuare e rappresentare, elaborando argomenti coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

“Risolvere problemi”: affrontare situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni.

“Progettare”: elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese

“Collaborare e partecipare”: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive

Indicatori quantitativi e/o qualitativi:

- Approccio ludico alla matematica
- Grado di interesse e partecipazione
- Capacità di ricercare e argomentare le strategie utilizzate

Attività previste:

Progettazione di giochi matematici.

Utilizzo di materiale facilmente disponibile per la costruzione di giochi.

Predisposizione di una scheda-gioco, che contenga: descrizione, regole ed immagini.

Attivazione di diversi giochi anche attraverso l'utilizzo di piattaforme online.

Attuazione di strategie di gioco.

Riflessioni e confronto sulle diverse strategie di gioco utilizzate per l'individuazione di eventuali punti di forza e/o criticità.

Risorse interne coinvolte:

Le docenti delle classi terze

Strumenti e tempi di monitoraggio allo stato di avanzamento del progetto:

Monitoraggio iniziale: attraverso la conversazione clinica saranno valutate le conoscenze pregresse e la motivazione ad intraprendere il percorso progettuale.

Monitoraggio finale: attuazione dei giochi matematici realizzati.

Strumenti di valutazione finale:

Osservazione diretta dei bambini durante le fasi di lavoro, forma di auto e co-valutazione da parte degli alunni attraverso conversazioni/schede.

Disseminazione dei risultati:

Condivisione, con le classi del nostro Circolo, dei giochi realizzati.