



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
P. S. DI GUARDO - QUASIMODO* - CATANIA

Sede centrale: Via Vitale 22 - Tel. 095-7440026 – fax 0957441720
Sede Scuola Secondaria: Via A. D'Agata 16 tel. 095-421938 – fax 095-7441473
Posta elettronica: ctic8ag00p@istruzione.it
PEC: ctic8ag00p@pec.istruzione.it
Sito Web: www.diguardoquasimodo.gov.it

ALLEGATO N.1

SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DI PROGETTI EDUCATIVI NELLE SCUOLE ANNO SCOLASTICO 2017/2018

PROGETTO DI SCIENZE MATEMATICHE
X CURRICULARE
 EXTRACURRICULARE

PROGETTO PROPOSTO

DAL DOCENTE MARZIA FONTANABIANCA

ORDINE DI SCUOLA:

- INFANZIA
 PRIMARIA
 SECONDARIA

CLASSE/SEZIONE QUINTE SCUOLA PRIMARIA

1. Titolo del progetto	MATEMATICA E GIOCO: tra fantasia e realtà
2. Categoria di riferimento	<input type="checkbox"/> Educazione all'ambiente <input type="checkbox"/> Educazione alla sicurezza <input type="checkbox"/> Educazione allo sport <input type="checkbox"/> Educazione relazionale e affettiva <input type="checkbox"/> Legalità e cittadinanza <input type="checkbox"/> Prevenzione comportamenti a rischio <input type="checkbox"/> Prevenzione delle dipendenze <input type="checkbox"/> Prevenzione delle malattie <input type="checkbox"/> Promozione alla salute <input checked="" type="checkbox"/> Comprendere i fenomeni scientifici e logico matematici
3. Materia/Argomento (di cosa si occupa)	Scienze matematiche

4. Contesto di intervento	<input type="checkbox"/> Scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> Scuola primaria <input type="checkbox"/> Scuola sec. di I grado
5. Target (a chi è rivolto, numero dei soggetti coinvolti con interventi specifici)	<input type="checkbox"/> insegnanti N° <input type="checkbox"/> personale non docente N° <input type="checkbox"/> genitori N° <input type="checkbox"/> studenti Scuola dell'infanzia (classe.....n° classi n°studenti) <input checked="" type="checkbox"/> Scuola primaria (classe V n° classi n°studenti) <input type="checkbox"/> Scuola sec.di I grado (classe.....n° classi n°studenti) <input type="checkbox"/> Scuola sec.di II grado(classe.....n° classi n°studenti)
6. Obiettivo Generale (Qual è lo scopo principale dell'intervento? Come si modificherà o cambierà il problema individuato?)	<p>Saper costruire giochi matematici attivando un'ampia gamma di processi cognitivi legati alla matematica del "vissuto" e del "reale". Utilizzare la fantasia e la creatività per:</p> <p>contestualizzare particolari ambiti di contenuti matematici, collegare la matematica ad altre discipline, creare vere situazioni di apprendimento</p> <p>I giochi ripetitivi consolidano operazioni, caratteristiche e competenze, rafforzando autostima e identità.</p>
7. Obiettivi Specifici (Gli obiettivi specifici devono essere correlati ai cambiamenti attesi nel target. Ognuno di essi, se raggiunto, dovrebbe poter concorrere verosimilmente al raggiungimento dell'obiettivo generale).	<p>Acquisire un metodo di lavoro appropriato</p> <p>Comprendere le modalità attraverso le quali è possibile entrare in contatto con i problemi di vita reale legati alla matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> - favorire lo sviluppo della capacità di formulare semplici ipotesi e di fare previsioni. - potenziare il linguaggio proprio della disciplina
8. Indicatori di risultato (se presenti) (Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi specifici)	
9. Indicatori di processo (se presenti) (Indicatori	

<p>quantitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare se quanto è previsto dal progetto sarà effettivamente realizzato (es. n° di soggetti contattati, n° di interventi previsti, eventuali materiali realizzati, ecc.)</p>	
<p>10. Abilità di vita (Life Skills) che vengono sviluppate/potenziare con il progetto (se presenti) (in riferimento al target finale)</p>	<p> <input type="checkbox"/> La capacità di prendere decisioni <input checked="" type="checkbox"/> La capacità di risolvere i problemi <input checked="" type="checkbox"/> Lo sviluppo del pensiero critico <input checked="" type="checkbox"/> Lo sviluppo del pensiero creativo <input type="checkbox"/> La comunicazione efficace <input checked="" type="checkbox"/> La capacità di relazionarsi con gli altri <input type="checkbox"/> L'autoconsapevolezza <input type="checkbox"/> L'empatia <input type="checkbox"/> La gestione delle emozioni <input type="checkbox"/> La gestione dello stress </p>
<p>11. Modalità di intervento (Breve descrizione dell'intervento)</p>	<p>Si realizzerà il gioco della battaglia navale dividendo i ragazzi in piccoli gruppi. Ogni gruppo costruirà un reticolo con griglie identificate da celle. Sulle celle si posizioneranno le navi che a turno dovranno essere abbattute</p>
<p>12. Metodologie e strumenti utilizzati</p>	<p> <input type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Modalità interattive <input checked="" type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <input type="checkbox"/> Simulazioni <input type="checkbox"/> Esercitazioni <input checked="" type="checkbox"/> Role playing <input type="checkbox"/> Altro (specificare) </p>
<p>13. Tempi di realizzazione del progetto in relazione alla annualità scolastica</p>	<p> Progetto <input checked="" type="checkbox"/> annuale (no) <input type="checkbox"/> biennale <input type="checkbox"/> triennale <input type="checkbox"/> pluriennale Durata del progetto in mesi 2 Mese di avvio Ottobre Mese di conclusione Dicembre </p>
<p>14. Organizzazione dei tempi (somma delle ore)</p>	<p>Durata complessiva del progetto in ore per target</p> <p> <input checked="" type="checkbox"/> insegnanti n° ore <input type="checkbox"/> personale non docente n° ore <input type="checkbox"/> genitori n° ore <input checked="" type="checkbox"/> studenti n° ore </p>

