

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO “*Le Giornate della Logica*”

COORDINATORE DEL PROGETTO:

Floriana Di Vito

GRUPPO DI PROGETTO (docenti **partecipanti** al progetto con relativo ordine di appartenenza):

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| 1) DI VITO FLORIANA | SCUOLA: SECONDARIA 1° GRADO |
| 2) GIANNETTI MARIA LORETA | SCUOLA: SECONDARIA 1° GRADO |
| 3) BIANCHI ADRIANA | SCUOLA: SECONDARIA 1° GRADO |
| 4) DE CIANTIS ANNA MARIA | SCUOLA: SECONDARIA 1° GRADO |
| 5) FRAGALE LUCIA | SCUOLA: SECONDARIA 1° GRADO |

Afferente all'ASSE CULTURALE (Competenze di base):

X Asse dei linguaggi

1. Padronanza della lingua italiana
2. Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
3. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
4. Utilizzare e produrre testi multimediali

X Asse matematico

1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica
2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
4. 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

X Asse scientifico-tecnologico

1. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
2. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
3. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

Asse storico e sociale

1. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
2. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
3. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

(Nuova Raccomandazione del Consiglio d'Europa 22 maggio 2018)

competenza alfabetica funzionale;

competenza multilinguistica;

competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;

competenza digitale;

competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

competenza in materia di cittadinanza;

competenza imprenditoriale;

competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (TRASVERSALI)

1. *Imparare ad imparare:* organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

2. *Progettare:* elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

3. *Comunicare:* a. comprendere: messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) b. rappresentare: eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

4. *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, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

5. *Agire in modo autonomo e responsabile:* sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

6. *Risolvere problemi:* affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

7. *Individuare collegamenti e relazioni:* individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

X 8. Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

N.B. I progetti avendo come prodotto COMPITI DI REALTÀ valutano le competenze dei partecipanti in base ad una Rubrica di Valutazione.

FONTE DI FINANZIAMENTO (*MOF, PON, genitori, finanziamento esterno, a titolo gratuito, da definire...*): **Genitori (quota partecipazione giochi matematici) Università Bocconi**

SCUOLE COINVOLTE :

Istituto Comprensivo 3 Sora

Scuole del territorio che aderiranno ai Campionati Internazionali Giochi matematici di cui l'I.C.3 è referente in provincia

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
Tutte le classi scuola secondaria	da stabilire in base alle adesioni ai vari eventi
Classi quarte e quinte scuola primaria	da stabilire in base alle adesioni ai vari eventi

COINVOLGIMENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL SUO TEAM

COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA in occasione degli eventi indicati nel progetto.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL PROGETTO

MOTIVAZIONE E FINALITÀ DEL PROGETTO: partendo dall'analisi dei bisogni e dal contesto socio-culturale del territorio in cui la scuola opera (PTOF), indicare le finalità da conseguire attraverso la realizzazione del progetto.

Il progetto si propone di privilegiare gli aspetti pratici della matematica, promuovendo esperienze in contesti significativi, che permettano all'alunno di intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà, di costruire ragionamenti e sostenere le proprie tesi.

OBIETTIVI

- Potenziamento delle competenze logico- matematiche
- Sviluppo delle competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- Sviluppo della creatività e della progettazione di metodi di risoluzione alternativi
- Sviluppo di un sano spirito di competizione e di accettazione dei propri limiti
- Sviluppo della cooperazione per il raggiungimento di risultati comuni

METODOLOGIA (indicare le modalità e i presumibili strumenti di lavoro)

Il progetto prevede inizialmente un incontro con gli insegnanti dell'Istituto, con l'intento di sensibilizzarli a:

- sperimentare il coding nelle loro classi con il supporto dell'Animatore digitale e del suo Team ;
- proporre ai loro alunni giochi matematici svolti in modalità laboratoriali di gruppo ;
- introdurre il gioco degli scacchi .

Nel corso dell'anno scolastico il gruppo di progetto organizza i seguenti eventi:

- **GIOCHI D'AUTUNNO BOCCONI**
- **L'ORA DEL CODICE**
- **PIGRECO DAY COL MIUR**
- **TORNEO DI SCACCHI**
- **CAMPIONATI INTERNAZIONALI GIOCHI MATEMATICI BOCCONI**

ALTRI EVENTUALI DESTINATARI OLTRE AGLI STUDENTI

.....

.....

TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI

Le attività si svolgeranno , in orario curricolare, in diversi momenti dell'anno scolastico secondo il piano annuale dei docenti partecipanti , ma saranno intensificate in prossimità degli eventi programmati .

LOCALI - ATTREZZATURE – STRUMENTI TECNOLOGICI – MATERIALE DIDATTICO RICHiesto PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Le attività si svolgeranno nelle singole aule e nei laboratori, verranno utilizzate le LIM , la sala video, le scacchiere didattiche e materiale di facile consumo .

COMPITO DI REALTÀ (VALUTAZIONE AUTENTICA)

Programmare un gioco didattico con Scratch

Organizzare un torneo di scacchi

Progettare un prodotto per il PiGreco Day

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO indicare strumenti e modalità di valutazione (del prodotto, della partecipazione, dell'apprendimento, ecc.)

Partecipazione alle gare e risultati ottenuti

Rubriche di valutazione

DOCUMENTAZIONE PREVISTA (*mostra prodotti realizzati, immagini foto/video, e-book, saggio/ rappresentazione finale,...*) **CON DATA PRESUNTA**

- Mostra prodotti realizzati per il PiGrecoDay (14 -03-2019)
- Giochi , testi interattivi utilizzando i blocchi del programma Scratch (fine I quadrimestre)
- Costruzione di scacchiere (inizio anno scolastico)
- Report fotografico delle gare (autunno, primavera, fine anno scolastico)

PREVENTIVO DI SPESA

Non si prevedono spese a carico della scuola, in quanto verrà utilizzato il budget Bocconi per acquistare materiale di facile consumo, medaglie e attestati di merito. La somma residua verrà utilizzata dal gruppo di progetto per l'acquisto di materiale didattico per l'Istituto.

FIRMATO DAL COORDINATORE E DAI DOCENTI PARTECIPANTI