

W.M. N. V. M.  
gio - en - te - c - to  
ne - b - l - e - u - c - i - o

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO "F. CASAVOLA" - MODUGNO
11-10-2016
PROT. N° 5513 FASC. 6-23e

# Scheda di Progetto per inserimento PTOF a.s. 2016 - 2017

**Titolo del progetto** "Giochiamo con numeri, forme e informatica"

**Progettista /referente** D'AMBROSIO LAURA

**Collocazione**  Curricolare  Extracurricolare

**Costi complessivi presunti\***

\*N.B. Il costo complessivo effettivo a consuntivo non potrà essere superiore a quello presunto.

**Fonti finanziarie**  Interne (FIS) N° studenti coinvolti: 15 alunni classi 5<sup>a</sup> scuola primaria  
 Esterne:  autofinanziamento  altro specificare .....

Si tratta di un progetto già realizzato nell'a.s.  2014-15  2015-16  2013-14  
 Si tratta di un progetto non ancora realizzato (almeno nell'ultimo triennio)

**Motivo di avvio del progetto** (necessità /carenze rilevate; continuazione di progetti pluriennali; esito precedenti esperienze analoghe; etc.)

*Il progetto ha la finalità di rendere più facile e più sereno il passaggio dei bambini dalla scuola primaria alla scuola secondaria di I grado attraverso la conoscenza degli ambienti della nuova scuola e dei docenti che vi operano. Condividendo con famiglie e bambini questi momenti, si ritiene di poter superare i timori e le incertezze che accompagnano il momento delicato di passaggio tra i diversi ordini di scuola.*

*Inoltre si intende avvicinare i bambini alla matematica, materia tanto temuta e ostile, attraverso esercizi ludici con numeri e forme geometriche e utilizzo di software informatici che permettono di applicare regole spesso troppo teoriche e di esplorare un mondo a loro più vicino.*

*Esperienze analoghe sono state svolte negli anni precedenti con buoni risultati nella partecipazione e nell'interesse degli studenti iscritti.*

**Breve descrizione del progetto e sua articolazione** (indicare anche le principali fasi/scadenze)

*Il progetto è rivolto ad un gruppo di max 15 alunni delle classi 5<sup>a</sup> di scuola primaria del Comune di Modugno e consisterà nella realizzazione di 4 mini-laboratori di 2 ore ciascuno da realizzarsi nel plesso d'Assisi in orario pomeridiano, nel periodo compreso tra dicembre e gennaio del corrente anno scolastico.*

*In questi laboratori gli alunni esploreranno il mondo della matematica attraverso giochi di logica con numeri e figure e utilizzo di software informatici (foglio excel, geogebra) per scoprire regolarità e concetti matematici generalmente teorici e poco pratici. L'uso delle tecnologie informatiche (TIC) e della LIM aiuterebbe gli alunni ad avvicinarsi più benevolmente alla disciplina in quanto più attrattive per questi nuovi studenti dell'era digitale.*

**Le finalità del progetto sono:**

- stimolare curiosità e interesse per la disciplina
- sviluppare la logica e il pensiero razionale
- scoprire regole e proprietà attraverso costruzioni ed elaborazioni con software informatici
- riconoscere le connessioni tra matematica e mondo reale

*Le attività dei quattro laboratori pertanto si svolgeranno per alcune ore in classe utilizzando la LIM e giochi interattivi e per alcune ore nel laboratorio d'informatica per l'utilizzo dei software specifici. I locali sono quelli del plesso d'Assisi*

*La metodologia sarà essenzialmente di tipo laboratoriale, con attività in piccoli gruppi o in coppia per favorire il confronto, il senso della collaborazione e il successo di tutti i partecipanti.*

*Il periodo di svolgimento dei quattro laboratori sarà compreso tra dicembre e gennaio del corrente anno scolastico, in orario pomeridiano, con incontri di due ore ciascuno per 4 settimane.*

