

ISTITUTO COMPRENSIVO NOVENTA DI PIAVE

SCHEDA DI PROGETTO

Istituto Comprensivo di **Noventa di Piave**

Anno scolastico 2020/21

<input type="checkbox"/>	SCUOLA DELL'INFANZIA "BEATA VERGINE DEL ROSARIO"
<input type="checkbox"/>	SCUOLA PRIMARIA "G. NOVENTA"
<input checked="" type="checkbox"/>	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "G. MAZZINI"

Titolo del progetto	Giochi matematici della "Bocconi"
Referente del progetto	Prof. Luca Rosario Scuto
Docenti partecipanti	Tutti i docenti di matematica
Eventuale collaborazione con enti esterni	No
Spazi utilizzati	Aule scolastiche e laboratorio d'informatica.
Classi/sezioni coinvolte:	Tutte

Prioritarietà rispetto al Piano di Miglioramento	
<input type="checkbox"/>	Curricolo-Progettazione-Valutazione
<input type="checkbox"/>	Ambiente di Apprendimento
<input type="checkbox"/>	Inclusione/Differenziazione
<input type="checkbox"/>	Continuità e Orientamento
<input type="checkbox"/>	Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane
<input type="checkbox"/>	

Integrazione con il territorio/Rapporto con le famiglie	
Coerenza con le scelte strategiche espresse nel Piano triennale	
Obiettivi formativi	
	Potenziare le competenze linguistiche degli alunni
X	Potenziare le competenze matematico-logiche e scientifiche
	Potenziare le discipline motorie e lo sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano;
	Sviluppare le competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica;
	Potenziare le attività ed incrementare le iniziative volte a prevenire e contrastare la dispersione scolastica;
	Promuovere l'orientamento formativo;
	Potenziare le metodologie laboratoriali e le attività di laboratorio
	Altro
Competenze attese:	
<ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgere gli studenti che si trovano in difficoltà o abbiano sviluppato scarsa motivazione nei confronti della disciplina. • Imparare a ragionare al di là del calcolo e delle formule, mettendo in gioco logica e creatività. • Aiutare gli studenti più capaci a emergere attraverso l'educazione alla modellizzazione e l'individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti più standard. • Divertire in modo serio e intelligente, proponendo attività che sappiano creare uno stimolante clima di competizione in ambito matematico. 	
Contenuti e attività	
Contenuti:	Attività:
Contenuti curriculari della disciplina	Analisi e risoluzione di quesiti di logica
Metodologia	
<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Lezione partecipata 	

Tempi per l'attuazione del progetto.									
Orario di svolgimento	<input checked="" type="checkbox"/> curricolare <input type="checkbox"/> extracurricolare								
Periodo di realizzazione	Da gennaio a marzo								
Data di conclusione del progetto	Mese di marzo								
Durata	N. 1 incontri settimanali N. 1 ora per ogni incontro N. 6 ore complessive del progetto								
Calendarizzazione									
Fasi attività	Ott.	Nov.	Dic.	Gen.	Feb.	Mar.	Apr.	Mag.	Giu.
Progettazione									
Esecuzione									
Verifica									
Strumenti per la verifica (schede di monitoraggio, gradimento...)									
Scheda di gradimento									
Modalità e tempi della verifica del raggiungimento degli obiettivi									
Semifinale locale dei campionati internazionali di matematica della Bocconi.									

Noventa di Piave, 19.0.2020

L' insegnante referente del progetto

Prof.re Luca Rosario Scuto