



11.04

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2024 / 2025

PROGETTO DI PLESSO _____

PLESSO SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO PONTI

Sezione 1 – Descrizione e responsabili
1.1 Denominazione progetto
GIOCHI MATEMATICI
1.2 Area del POF cui si riferisce
AREA 3 : Interventi e servizi per gli studenti
1.3 Responsabile progetto
SENALDI ANTONELLA

Sezione 2 – Obiettivi ed attività
2.1 Finalità e Obiettivi
<p><i>Il gioco rappresenta una dimensione importante nella vita dei ragazzi e può diventare un utile strumento didattico. Le gare matematiche possono certamente costituire un contributo efficace ed un'occasione per infondere coraggio nei ragazzi facendoli appassionare alla Matematica. Sono, inoltre, uno strumento per "selezionare" le intelligenze più vivaci e sollecitarle a mettersi alla prova e a dare il meglio di sé. Risolvere un gioco significa valutare tutte le possibili vie che la realtà propone. Per risolverlo non occorrono abilità specifiche ma, piuttosto abbracciano competenze interdisciplinari come la capacità di lettura, comprensione e interpretazione di un testo, di utilizzo dell'intuizione, di verifica della validità delle ipotesi risolutive e di libera applicazione della creatività.</i></p> <p><i>I Giochi Matematici forniscono agli studenti opportunità per acquisire la consapevolezza delle proprie abilità. Questo permette ai ragazzi di mettere alla prova le competenze che la scuola ha loro fornito, di valutare sia la propria preparazione che le proprie capacità di affrontare la "novità", e di confrontarsi anche con studenti di altre scuole.</i></p> <p><i>Obiettivi del progetto:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Far sperimentare loro l'aspetto ludico, curioso e non comune della matematica.– Far crescere in loro la capacità di fidarsi delle proprie risorse, del proprio intuito, dei propri ragionamenti.– Mettere in contatto i ragazzi con le attività, le ricerche e le richieste in ambito matematico provenienti dalle Università (Bocconi).– Favorire lo sviluppo delle abilità logiche.– Valorizzare le eccellenze.– Incoraggiare a "mettersi alla prova".– Acquisire la consapevolezza delle proprie scelte quali la partecipazione ad un concorso a carattere nazionale. <p><i>Mettere in contatto gli insegnanti con le stesse attività, ricerche e richieste in ambito matematico, così da poter migliorare il proprio metodo di lavoro.</i></p>
2.2 Destinatari (classi - gruppi - altre scuole coinvolte)
Alunni scuola secondaria di 1 ^a grado Categoria C1 e C 2
2.3 Attività programmate e metodologie utilizzate
<p><i>I giochi si svolgono in due momenti: giochi d'autunno nel mese di novembre presso il nostro istituto, giochi primaverili, a marzo, presso il Liceo Scientifico Da Vinci di Gallarate.</i></p> <p><i>Nei giochi autunnali l'Università Bocconi invia le Schede con i test da somministrare ai ragazzi che hanno deciso di partecipare versando un contributo che negli ultimi anni è stato pari a 4 euro. I giochi autunnali si svolgono in un giorno che è deciso dal centro Pristem dell'Università Bocconi in un tempo che è di 90 minuti Dall'anno scolastico 2020/21 si può scegliere la modalità di partecipazione che può essere cartacea o on line. Gli alunni svolgono gli esercizi relativi alla categoria di appartenenza e consegnano il foglio risposte all'insegnante che provvederà poi a inviarli al centro Pristem il quale, successivamente, stilerà una graduatoria d'istituto in base all'esattezza delle risposte e al tempo di consegna. A fine anno scolastico vengono premiati i primi tre alunni di ogni categoria con Libri acquistati con parte del contributo versato al momento dell'iscrizione.</i></p> <p><i>Per i giochi primaverili l'iscrizione prevede un contributo di 8 euro ad alunno. I giochi si svolgono presso il liceo scientifico Da Vinci e le premiazioni vengono fatte durante la "Settimana della Scienza".</i></p> <p><i>Si propone l'intervento di docenti dell'Università Bocconi per un corso preparatorio ai ragazzi (1/2 incontri)</i></p>
2.4 Durata nel triennio
Il progetto ha cadenza annuale

Attività della responsabile/referente

Ottobre:

- *Predisposizione comunicazione per alunni per la partecipazione ai giochi di novembre*
- *raccolta adesioni e ricevuta versamento della quota di partecipazione*
- *comunicazione alla segreteria di versare metà quota all'università Bocconi*
- *iscrizione ai giochi on line*
- *predisposizione elenco alunni partecipanti suddivisi per classe e per categoria*
- *richiesta all'università Bocconi di poter avere la presenza di un Esperto/docente per svolgere con i ragazzi 1/2 incontri possibilmente nel mese di gennaio*

Novembre

- *predisposizione banchi in aula mensa o aula adatta alla presenza degli alunni partecipanti ai giochi*
- *assistenza di due ore circa da parte di due docenti di matematica durante lo svolgimento dei giochi (in orario di servizio)*
- *raccolta, compilazione modulistica con calcolo conteggio tempo impiegato per svolgimento prova per ogni singolo alunno e invio della scheda risposte dei ragazzi all'Università Bocconi*

Gennaio

- *predisposto avviso per graduatoria dei primi tre classificati per le due categorie*

Febbraio

- *Predisposta nuova comunicazione per le semifinali provinciali dei campionati nazionali per il Liceo che si svolge a marzo. Raccolta iscrizioni, versamento del contributo da parte di ogni singolo alunno, raccolta ricevuta versamento e iscrizione on line.*

Maggio

- *Scelta, acquisto e consegna dei premi ai primi tre classificati di ogni categoria tramite acquisto on line libreria Giunti da parte della Scuola.*