

**ISTITUTO COMPRENSIVO CAMPI SALENTINA**  
**SCHEDA PROGETTO (POF1)**

**Sezione 1 – Descrittiva**

**1.1 Denominazione progetto:**

Allenamenti

**1.2 Responsabile progetto**

MATTEI Roberta A.

**1.3 Obiettivi**

*Descrivere sinteticamente gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le metodologie utilizzate, nonché modalità di verifica di socializzazione e documentazione.  
Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.*

**Obiettivi:**

- Incuriosire l'alunno stimolando la sua meraviglia verso il mondo dei numeri.
- Stimolare la voglia di capire, attraverso la manipolazione e la concretezza, quali algoritmi ci sono alla base di una situazione problematica.
- Manipolare, "smontare e rimontare" figure geometriche per scoprirne caratteristiche ed elementi costitutivi.
- Saper elaborare dei processi logici dinanzi alle difficoltà

**Destinatari: N. 14 alunni delle classi quarte di Piazza Giovanni XXIII**

**Metodologie:**

*Didattica laboratoriale;  
Problem solving interpersonale;  
Apprendimento cooperativo;  
Tutoring tra pari.  
Circolarità tra le abilità permeanti il confronto e la condivisione.*

**Verifica:**

*La verifica degli obiettivi progettuali verterà sulla rilevazione della:  
Partecipazione - Autonomia - Raggiungimento degli obiettivi prefissati – Osservazione dei rapporti interpersonali orizzontali e verticali. - Rilevazione di punti di forza e di debolezza.*

**Socializzazione e documentazione:**

Elaborati realizzati dagli alunni, percorsi, documentazione attraverso foto dei momenti significativi dell'esperienza progettuale – Pubblicizzazione dell'esperienza

**1.4 Durata**

*Indicare il periodo di svolgimento delle attività (allegare un calendario con giorni e orario) N° e durata dei rientri, giorno previsto*

N° **08** lezioni (dopo che il presente progetto sia stato approvato e autorizzato)

Giorno previsto SABATO dalle ore 9,00 alle ore 11,30

**1.5 - Risorse umane**

*Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.*

Il progetto sarà svolto dall'ins. Mattei Roberta, che curerà la progettazione, realizzazione, verifica/valutazione e documentazione.  
Per quanto attiene la progettazione, documentazione e monitoraggio del progetto si preventivano n. 3 ore mentre per la realizzazione sono preventivate n. 20 ore di insegnamento.

## 1.6 - Beni e servizi






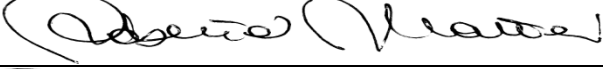

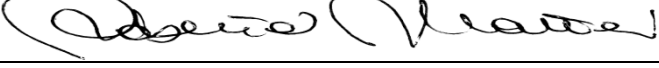
Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione.  
(Compilare Mod. Acquisti)

Aule, laboratorio multimediale, LIM



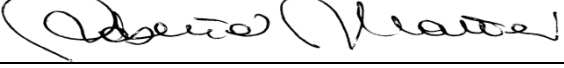
### DESCRIZIONE ANALITICA

OBIETTIVI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere alcuni giochi logico-matematici giochi di memoria, quesiti geometrici e aritmetici, percorsi con l'utilizzo delle cartesiane.</li><li>• Intuire la logica su cui si struttura un gioco matematico o una situazione problemica in modo da ricercare le strategie risolutive più opportune per raggiungere il traguardo/risultato.</li><li>• Saper formulare ipotesi atte a cercare espedienti logici per concretizzare un certo ragionamento e verificare i risultati ottenuti.</li><li>• Disegnare, ritagliare e costruire forme geometriche utilizzando materiale vario (stecche di legno, cartoncini, fermacampioni, elastici e spago)</li><li>• Saper affrontare con serenità e metodo le problematichità, riflettendo adeguatamente prima di dare delle risposte o effettuare delle scelte</li></ul>
RISULTATI ATTESI
Rinforzo del livello di abilità/conoscenze in relazione agli obiettivi formativi su menzionati
METODOLOGIE
Didattica attiva: brainstorming; Circle time; Problem solving interpersonale; Apprendimento cooperativo; Tutoring tra pari. Circolarità tra le abilità permeanti il confronto e la condivisione. Interventi per gruppi aperti e flessibili
VERIFICHE
La verifica degli obiettivi progettuali verterà sulla rilevazione della: Partecipazione - Autonomia - Raggiungimento degli obiettivi prefissati – Osservazione dei rapporti interpersonali orizzontali e verticali. - Rilevazione di punti di forza e di debolezza.
SOCIALIZZAZIONE
Visione della documentazione fotografica dei momenti significativi svolti durante il percorso progettuale.
DOCUMENTAZIONE
Dossier digitale IN PDF delle proposte didattiche somministrate agli alunni; documentazioni fotografiche dei momenti significativi dell'esperienza progettuale.

### CALENDARIO DELLE ATTIVITA' DI INSEGNAMENTO

DATA	N° ORE	DALLE ... ALLE...	FIRMA del DOCENTE: MATTEI Roberta
07/04/2018	2,5	9.00 - 11.30	
14/04/2018	2,5	9.00 - 11.30	
21/04/2018	2,5	9.00 - 11.30	
28/04/2018	2,5	9.00 - 11.30	
12/05/2018	2,5	9.00 - 11.30	
19/05/2018	2,5	9.00 - 11.30	
21/05/2018	2,5	9.00 - 11.30	
26/05/2018	2,5	9.00 - 11.30	
<b>TOTALE</b>	<b>20</b>		

### ORE FUNZIONALI ALL'INSEGNAMENTO

DATA	N° ORE	DALLE .... ALLE	FIRMA del DOCENTE: Mattei Roberta
06/04/2018	1	16,30 - 17,30	
27/04/2018	1	16,30 - 17,30	
11/05/2018	1	16,30 - 17,30	
<b>TOTALE</b>	<b>3</b>		

RIEPILOGO DELLE ORE PREVISTE PER ATTIVITA' FUNZIONALI E D'INSEGNAMENTO:		
DOCENTE	ORE FUNZIONALI	ORE D'INSEGNAMENTO
MATTEI ROBERTA	3	20
<b>TOTALE</b>	<b>3</b>	<b>20</b>

\* Le 3 ore aggiuntive suindicate, (a mero titolo forfettario) sono state destinate alla realizzazione per ogni allievo di un dossier cartaceo documentativo.

### DESTINATARI PROGETTO

CLASSI 4 A/B Sc. Primaria "P. Giovanni XXIII"	
ALUNNO	CLASSE
CAZZETTA CHIARA	III B
CAZZETTA DIEGO	III A
CORNACCHIA NOEMI	III A
DEL COCO RAFFAELLA	III B
INDIRLI AURORA	III B
INVIDIA ELETTRA	III B
LANDOLFO MANUEL	III A
LANDOLFO SOFIA	III B
LEUZZI FEDERICA	III A
LEUZZI LORIS	III B
MACI BENEDETTA	III B
MONASTERO DANIELE	III A
PERRONE ANDREA	III A
PERRONE CHIARA	III A
PERRONE EMANUELE	III A
POTÌ GABRIELE	III B
QUARTA MARIACRISTINA	III B
RENNA GIULIA	III B
RUCCO FILIPPO	III B
SCHIAVONE MICHELE	III A

### REGISTRO PRESENZE

ALUNNI	07/04/2018	14/04/2018	21/04/2018	28/04/2018	12/05/2018	19/05/2018	21/05/2018	26/05/2018
CAZZETTA CHIARA								
CAZZETTA DIEGO					a	a	a	
CORNACCHIA NOEMI					a			
DEL COCO RAFFAELLA						a		
INDIRLI AURORA								
INVIDIA ELETTRA	a						a	a
LANDOLFO MANUEL					a			
LANDOLFO SOFIA				a		a		
LEUZZI FEDERICA								
LEUZZI LORIS			a		a	a	a	
MACI BENEDETTA								
MONASTERO DANIELE								
PERRONE ANDREA			a					
PERRONE CHIARA								
PERRONE EMANUELE			a		a		a	
POTÌ GABRIELE								
QUARTA MARIACRISTINA				a	a		a	
RENNA GIULIA								
RUCCO FILIPPO								
SCHIAVONE MICHELE					a	a		

## RELAZIONE CONCLUSIVA

Il progetto AllenaMENTI” ha coinvolto 20 alunni frequentanti le classi quarte della scuola primaria di “P. Giovanni XXIII”; fin dall’inizio il corso ha suscitato negli alunni un vivo interesse ed una curiosità nel voler “scoprire” le strategie, le abilità e le competenze che l’insegnante cercava di illustrare nella fase iniziale del progetto.

Durante i vari incontri gli alunni hanno costituito, di volta in volta, interscambiandosi, quattro gruppi, in ognuno dei quali era nominato un capogruppo, facente le veci di portavoce. Ogni gruppo ha svolto le stesse attività ed ha lavorato in cooperative learning; tale metodologia ha portato ad un miglioramento dei rapporti interpersonali tra gli alunni e ha fatto sì che ogni allievo superasse le emozioni negative che, a volte, l’approccio al “problema matematico” suscita negli studenti.

Il progetto è stato articolato in quattro percorsi:

- Giocare con i numeri
- Giocare con l’enigmistica
- Giocare con la geometria
- Giocare con la logica

Sono state proposte una serie di attività che spaziavano dalla conoscenza dei numeri, alle abilità di calcolo, alla risoluzione di giochi, alla costruzione e manipolazione di figure, al ragionamento sequenziale, alla capacità di “muoversi” sul piano cartesiano. L’insegnante, dopo aver presentato l’attività, invitava gli alunni ad interagire e a proporre soluzioni alle situazioni problematiche senza preoccupazione alcuna di commettere errori.

Gli alunni intercalavano momenti di concentrazione massima, a fasi in cui si cimentavano a confrontarsi nell’eseguire questi giochi di abilità logica per “allenare” la mente e per acquisire le idonee strumentalità riflessive dinanzi alle situazioni matematiche.

Le attività sono state proposte in versione cartacea ed eseguite sia con l’utilizzo della lavagna interattiva multimediale, sia con l’utilizzo di cartelloni appositamente preparati, sia con la manipolazione.

Gli alunni si sono divertiti anche creando oggetti (la scatolina degli “attrezzi” e il portachiavi con le loro iniziali creato con i “pyssla”) e utilizzando “pezzi” di giochi enigmistici (pentamini, sudoku, tris, ...)

A conclusione dell’esperienza, la docente ha constatato che il gradimento, l’interesse e il coinvolgimento dei ragazzi è stato elevato, pertanto, sulla base dei risultati conseguiti e dalla tabulazione delle risposte espresse dai ragazzi nei questionari di gradimento proposti in fase finale, ritiene che tale esperienza progettuale possa apportare una positiva ricaduta sia sotto il profilo degli apprendimenti logico-matematici, sia per quanto concerne il grado di socializzazione e di incremento dell’autostima per gli alunni più chiusi.

Campi Salentina, lì 28 maggio 2018

La docente  
