

ISTITUTO COMPRENSIVO SENIGALLIA MARCHETTI	SCHEDA PROGETTO		MODELLO PROGETTI
	<input type="checkbox"/> PROGETTO NUOVO Triennio 2019 - 21	X ARTICOLAZIONE ANNUALE DI PROGETTO GIÀ PRESENTE NEL PTOF 2016 – 2019	

<p>Titolo del Progetto: Giochi matematici dell'Università "Bocconi" di Milano IN ORARIO CURRICOLARE IN ORARIO EXTRACURRICOLARE x</p>
<p>Anno/i scolastico/i: 2018-2019</p>
<p>Responsabile del progetto: Sabatini Paola</p>
<p>Descrizione del progetto: i giochi matematici consistono in una serie di giochi che gli studenti devono risolvere individualmente nel tempo di 90 minuti. La gara si tiene all'interno dell'istituto, sotto la direzione del responsabile del progetto, in orario pomeridiano. Le difficoltà dei giochi sono correlate alla classe frequentata: livello C1 per gli studenti di prima e seconda media, livello C 2 per studenti di terza media. Una commissione esterna corregge le prove e invia al responsabile i nominativi dei primi tre classificati dell'istituto. Il centro Pristem elabora i dati risultanti dalle prove di tutti i concorrenti e confrontati con le medie nazionali.</p>
<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare la logica e l'intuizione. • Stimolare la curiosità per la matematica. • Stimolare la sana competitività. • Aiutare gli studenti ad emergere attraverso l'educazione alla modellizzazione e l'individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti standard. • Coinvolgere gli studenti che si trovano in difficoltà con la matematica o che ne ricavano scarse emozioni.
<p>Bisogni dei destinatari:</p> <p>Acquisire motivazione allo studio della matematica. Migliorare la capacità di riflessione. Comprendere l'importanza della logica nell'applicazione alle varie discipline.</p>
<p>Strumenti e Metodologie: discussione delle prove; confronto collettivo.</p>