

Oggetto: presentazione progetto a.s. 2016/2017

Classi I,II e III della scuola secondaria di primo grado

N° di alunni 21

TITOLO	<b>Olimpiadi di Problem Solving</b>
<b>Obiettivi formativi ed educativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Abituare gli alunni ad usare il ragionamento per risolvere problemi del mondo reale o interni alla matematica.</li> <li>-Esercitare la capacità di affrontare situazioni nuove abituandoli a muoversi in situazioni non standard , a cogliere relazioni , a formulare congetture ,discutere soluzioni e far uso di procedimenti intuitivi.</li> <li>-Potenziare le abilità operative e le capacità logiche, intuitive, deduttive.</li> </ul>
<b>Competenze chiave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-comunicazione nelle lingue straniere;</li> <li>-competenza matematica e competenze di base -</li> <li>-in scienza e tecnologia;</li> <li>-competenza digitale;</li> <li>-imparare a imparare;</li> <li>-competenze sociali e civiche;</li> <li>-spirito di iniziativa e imprenditorialità;</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	Classi I II e III della scuola secondaria di primo grado
<b>Docenti coinvolti</b>	Maria Costanza Cedola
<b>Attività e strategie</b>	<p>Risoluzione di prove –gioco tratte dalle gare ufficiali finalizzate a stimolare l’acquisizione di alcuni importanti prerequisiti coinvolti nel problem-solving matematico e come “ preparazione alle gare”</p> <p>Risoluzione di un insieme di quesiti matematici, organizzati per complessità, volti alla comprensione del testo matematico e di tutti gli elementi ad esso connessi .</p>
<b>Risultati attesi ( es. migliorare.... Saper.....)</b>	<p>Rafforzare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica e comprendere che gli strumenti appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà</p> <p>Saper risolvere problemi aritmetici e giochi</p>

	logici utilizzando e sviluppando memoria, intuizione, riflessione ragionamento, logica creatività
<b>Indicatori di risultato (esiti finali misurabili )</b>	Monitoraggio in itinere della partecipazione e dell'interesse degli alunni. Risultati delle gare di Istituto e Regionali come valutazione dell'impegno profuso e dei miglioramenti ottenuti nel l'instaurarsi di quelle competenze, trasversali ai diversi contesti disciplinari tipiche del Problem Solving.
<b>Target atteso ( percentuali del successo degli obiettivi da raggiungere % )</b>	Raggiungimento di punteggi relativi sempre più prossimi al 100% nelle gare di istituto. Superamento delle gare regionali.
<b>Metodologie</b>	Metodologie specifiche del PS: Attività in cui prevale il pensare, il ragionare, il fare ipotesi ed operare scelte, e che richiedono l'applicazione di abilità relative alla gestione di informazioni strutturali più che l'applicazione sterile di procedimenti meccanici volti alla risoluzione di semplici calcoli. Tali attività valorizzano l'instaurarsi di quelle competenze, trasversali ai diversi contesti disciplinari, riconosciute ormai essenziali per un inserimento attivo e consapevole dei giovani nella società.
<b>Strutture/attrezzature</b>	Fotocopie dei testi delle prove da effettuare durante gli allenamenti e le gare  Carta per minuta  Laboratori con connessione internet, relativi materiali e strumenti per le gare ed eventuali allenamenti pomeridiani  Proiettore o LIM
<b>Tempi</b>	Da novembre a marzo
<b>Verifica/valutazione</b>	Confronto dei punteggi ottenuti dalle squadre in riferimento agli standard nazionali
<b>Prodotto finale</b>	Gare individuali e a squadre e superamento delle selezioni regionali