

I.C. Dusmet – Nicolosi

**CLASSI** 3A-3B -3C

a.s.2016/17

**MATEMATICA IN GIOCO**  
**Con razionalità e fantasia**



## **FINALITA'**

Le esperienze manipolative e motorie permettono ai bambini di interagire tra pari, costruire conoscenze e apprendere l'uso di strategie. Il gioco è motivo di stimolo per tutti i bambini, indipendentemente dalle loro capacità, infatti attiva la mente, richiede ragionamento, necessita di conoscenze matematiche specifiche, coinvolge la dimensione affettiva ed emozionale, diverte, ed è il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Molti giochi costituiscono palestre potenziali di sviluppo delle competenze, che vengono esercitate, padroneggiate e consolidate. Pertanto il percorso seguito nel corso dell'anno scolastico 2016/17, ha rappresentato un'occasione di approfondimento degli aspetti ludici e creativi, ma al contempo formativi, della matematica, in percorsi didattici laboratoriali. La finalità principale è stata quella di favorire in tutti gli alunni, lo sviluppo delle competenze matematiche attraverso la metodologia laboratoriale, ma soprattutto, in situazioni di gioco matematico in cui, dopo aver analizzato, confrontato, scelto, deciso, sintetizzato e dedotto, spesso, è stato dato spazio all'intuizione e all'immaginazione.

## **DESTINATARI**

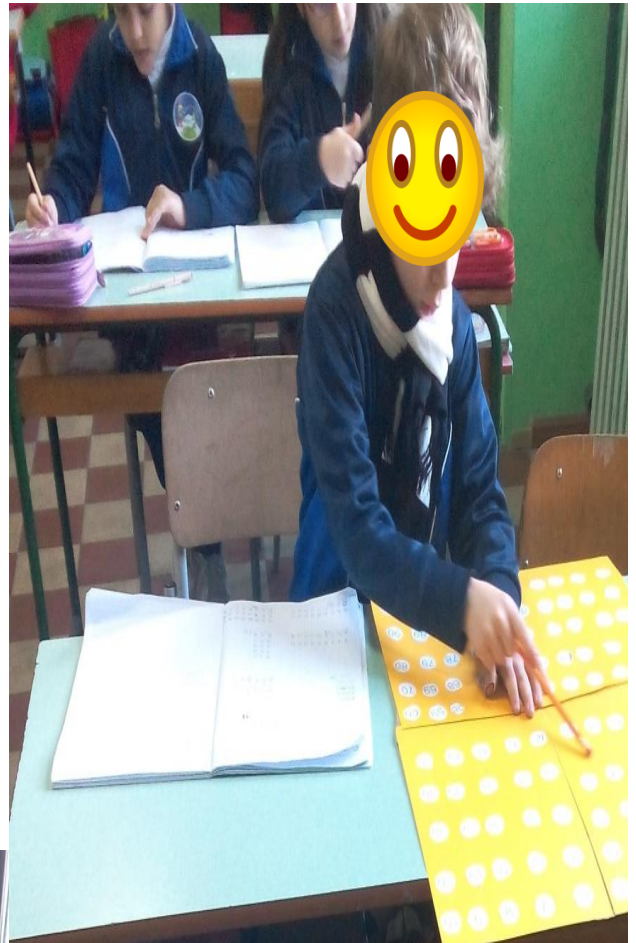
Tutti gli alunni delle **classi terze** per un complessivo numero di 54 alunni (tra cui 3 alunni BES, 1 alunno DSA e 1 alunno H)

## **TEMPI**

Intero anno scolastico nelle ore di contemporaneità  
(3ore/sett.)

## Obiettivi di processo

- Rendere gli alunni consapevoli delle proprie risorse e potenzialità logico-matematiche attraverso un approccio laboratoriale;
- Accrescere la motivazione e l'interesse per le discipline;
- Potenziare le competenze chiave in riferimento alla matematica e alla tecnologia;
- Favorire il successo scolastico.



## Metodologia

Le esperienze manipolative e motorie hanno permesso ai bambini di interagire tra pari, costruire conoscenze, apprendere l'uso di strategie e di acquisire e consolidare competenze. Attività laboratoriali, lavoro di gruppo, problem solving, tutoring...

## Risorse materiali

L.I.M., PC, aula informatica. Palestra, materiale di facile consumo, fotocopie, strumenti per l'inclusione degli alunni con BES e tutto ciò che il percorso richiede in fase di attuazione.

## Risorse umane

- Docenti delle classi coinvolte:  
Barna S., Leonardi P., Sambataro M.
- Torre T.(anim. Dig.)
- Collaboratori scolastici

## Raccordi

- Progetti formativi d'istituto;
- Cittadinanza attiva;
- Lab. Potenziamento
- Inclusione.



## Indicatori di valutazione

- Coinvolgimento e partecipazione attiva ai vari gruppi di lavoro con particolare attenzione all'interesse, alla propositività nella realizzazione degli obiettivi
- Acquisizione della comunicazione efficace nel lavoro di gruppo, attraverso la verifica dell'ascolto e della comprensione
- Capacità di autovalutazione dell'alunno e del gruppo attraverso la capacità di riflessione, di elaborazione e rispetto delle varie forme di pensiero e di azione
- Coerenza del lavoro svolto con gli obiettivi fissati.



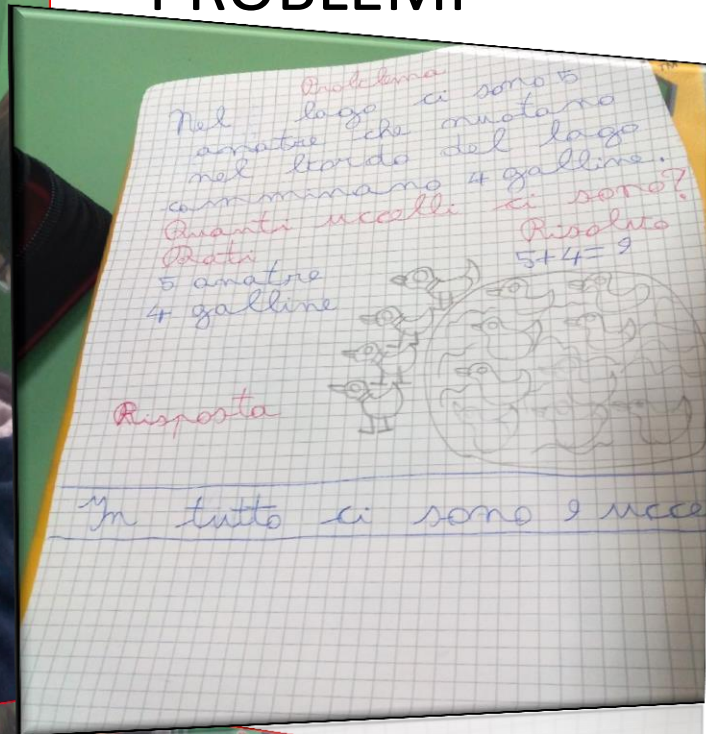
# INSIEME SI STA BENE E RISOLVIAMO TANTI PROBLEMI...

Sorteggiamo i dati,  
strutturiamo un problema,  
lo risolviamo e lo  
illustriamo.





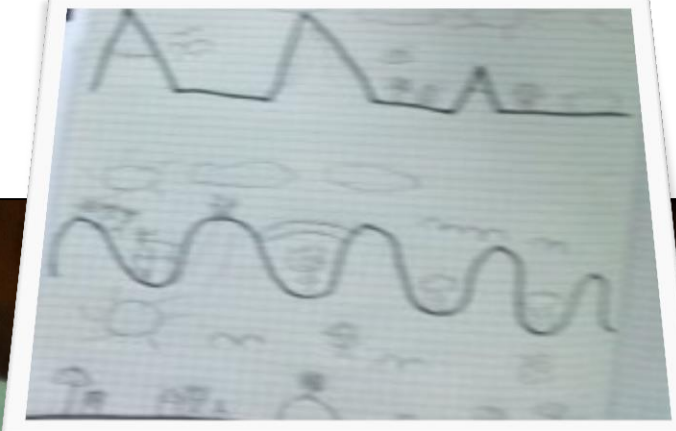
# ...E ANCORA PROBLEMI

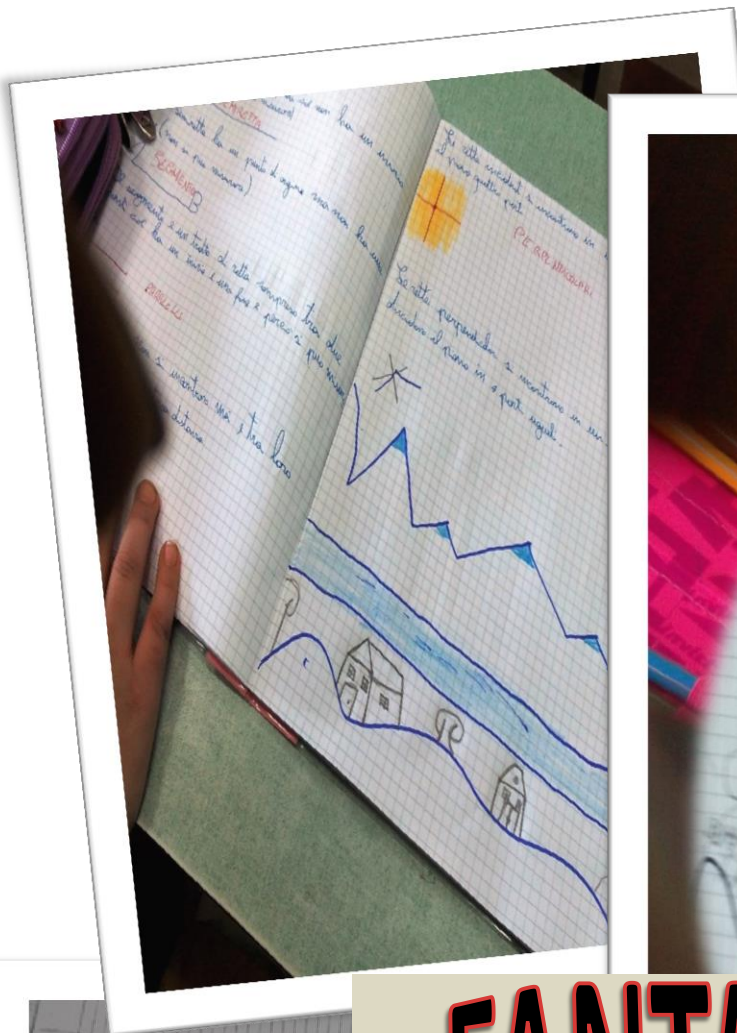




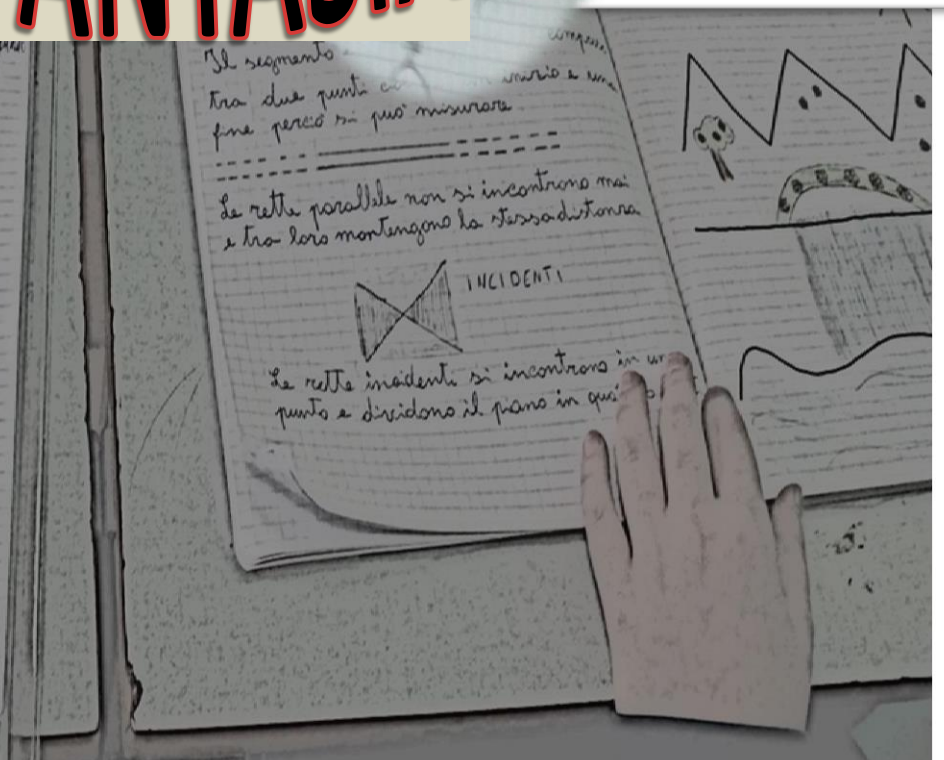
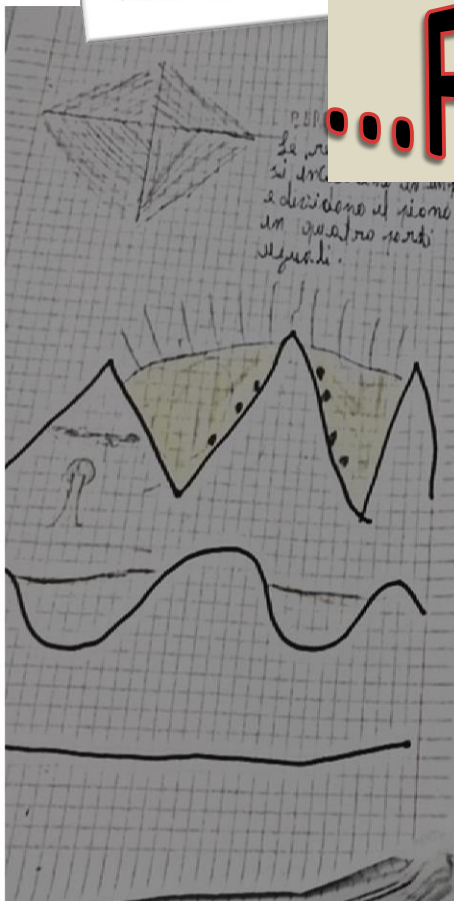
# DALLE LINEE ALL'IMMAGINE

con tanta...



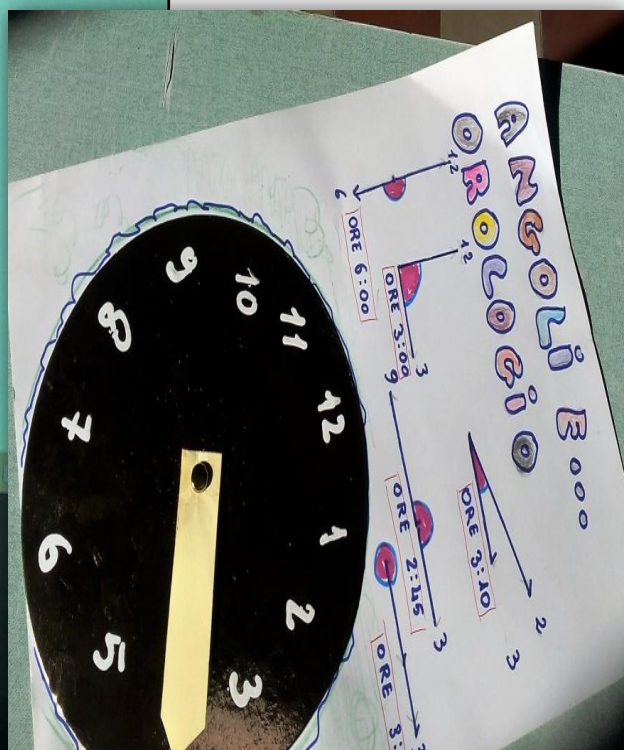
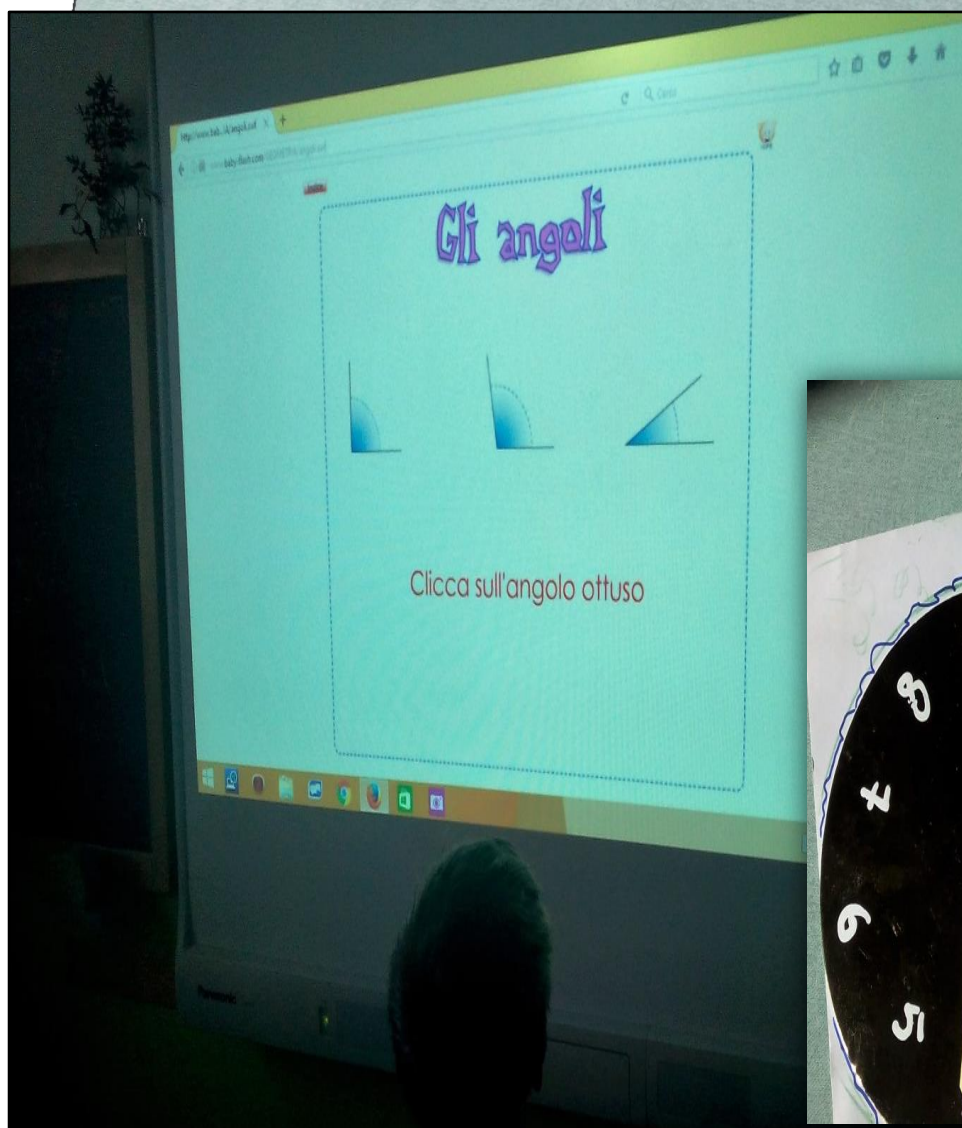
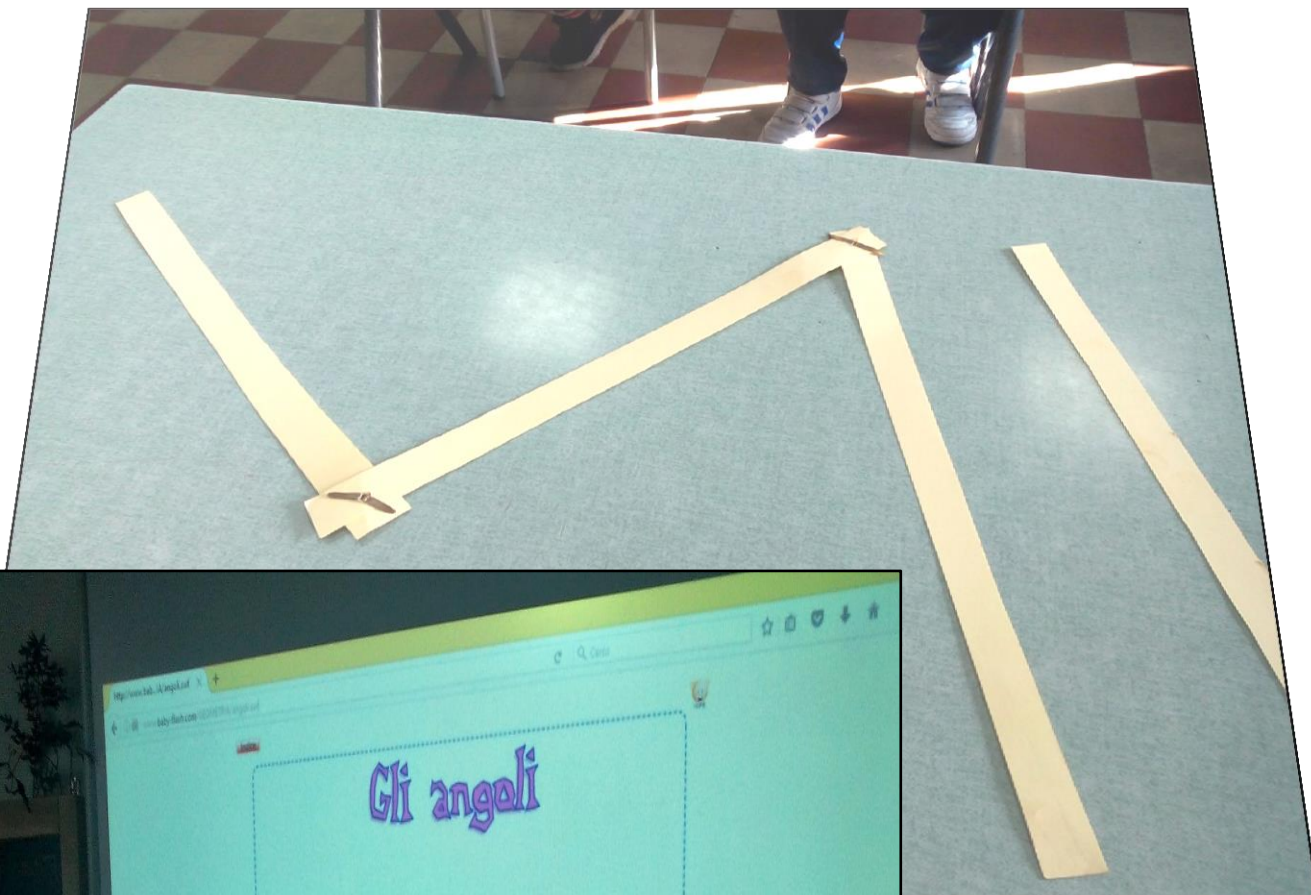


...FANTASIA





# LINEE E ANGOLI



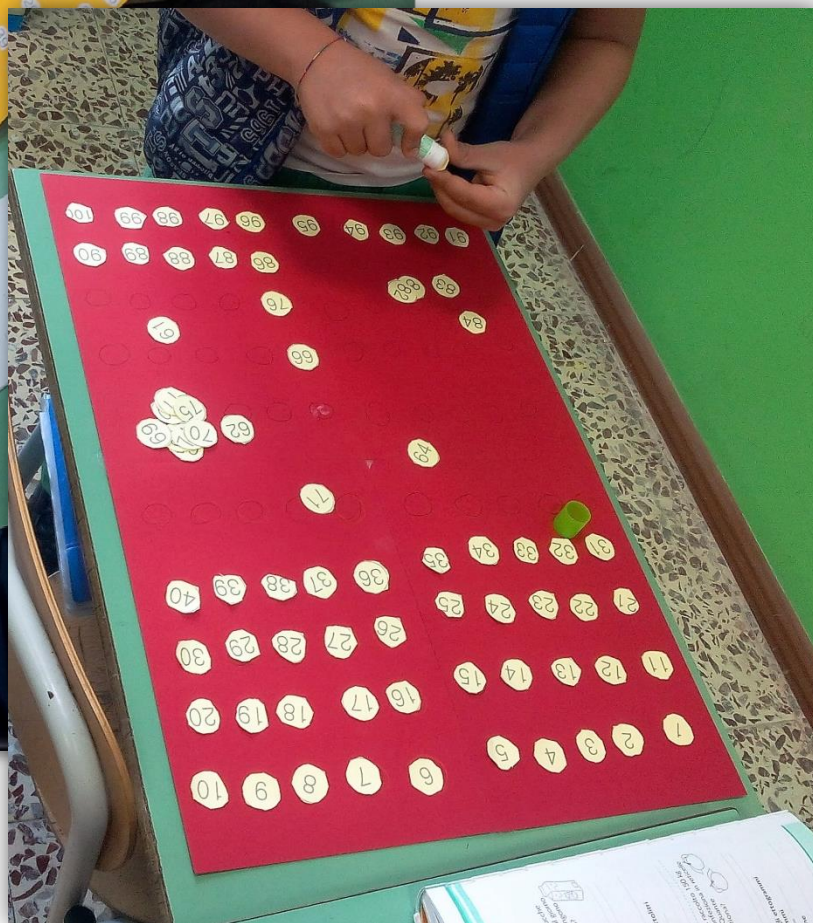
# COSTRUIAMO IL CARTELLONE DEI CALCOLI VELOCI...





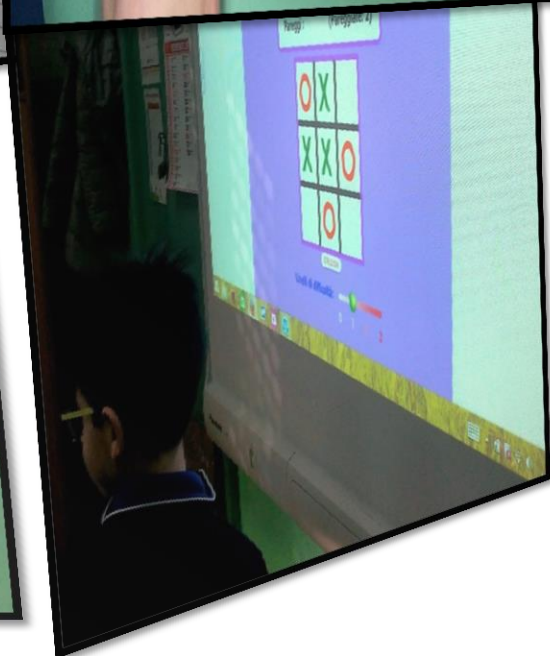
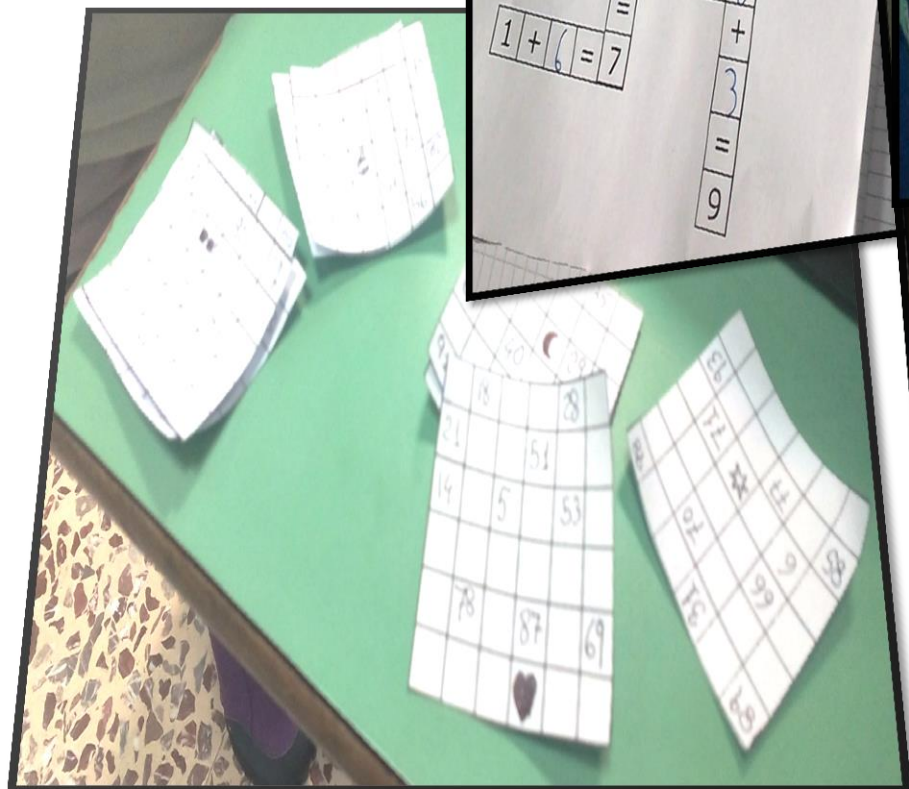
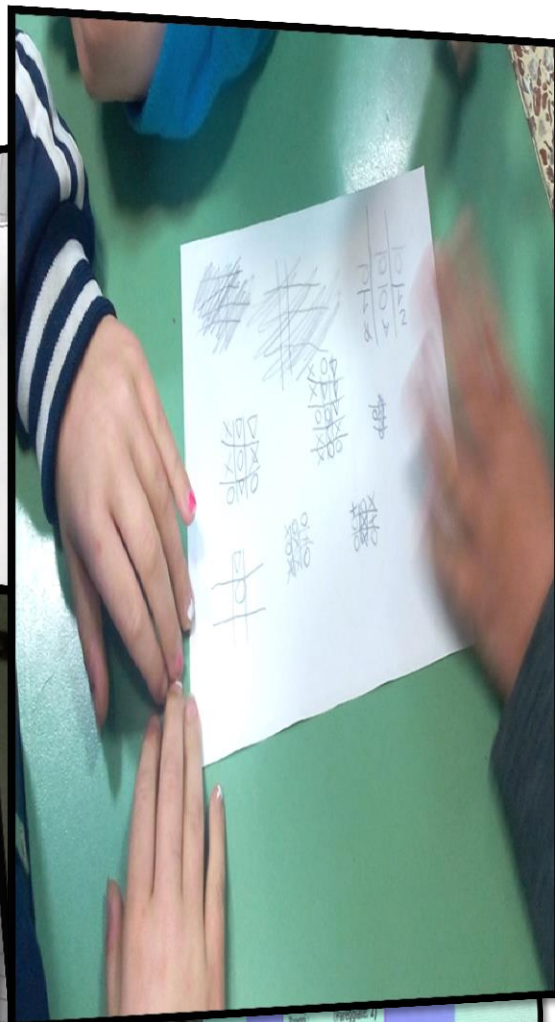
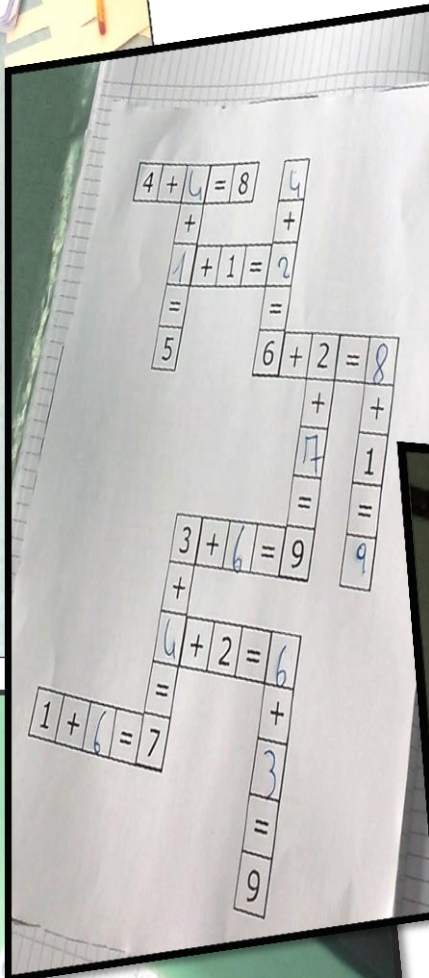
...e adesso mettiamoci alla prova

GARA A SQUADRE DI  
CALCOLI VELOCI CON  
L'AIUTO DEL TABELLONE  
(metodo analogico)





# GIOCHIAMO CON I NUMERI...





# PICCOLI , GRANDI E GRANDISSIMI

Componiamo e  
scomponiamo i  
numeri



# FARE PER IMPARARE



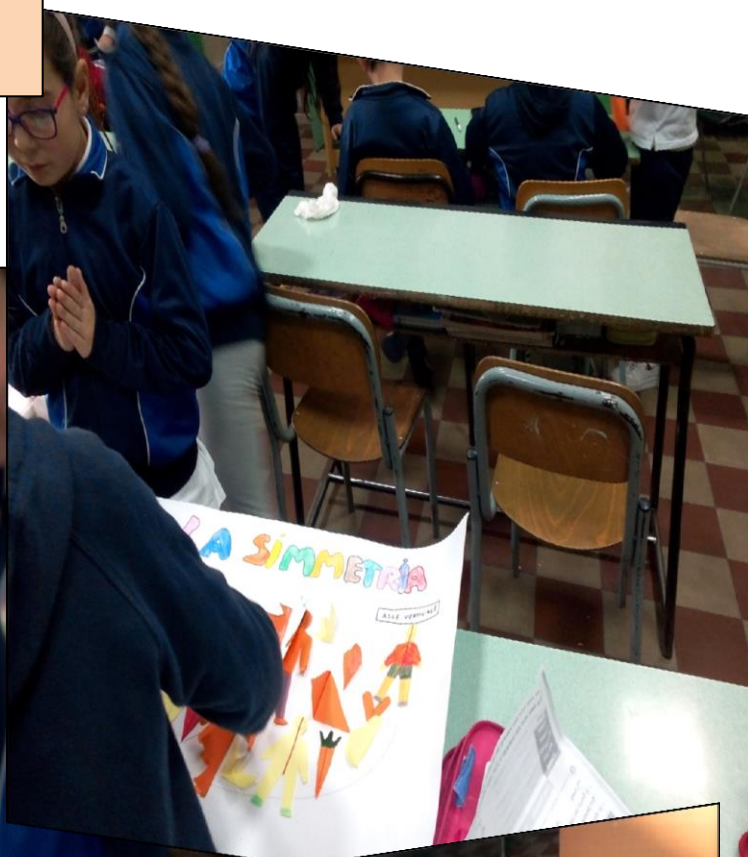


# GIOCHIAMO CON LA SIMMETRIA





# CARTELLONE DI INSIEMI DI...



...SIMMETRIE

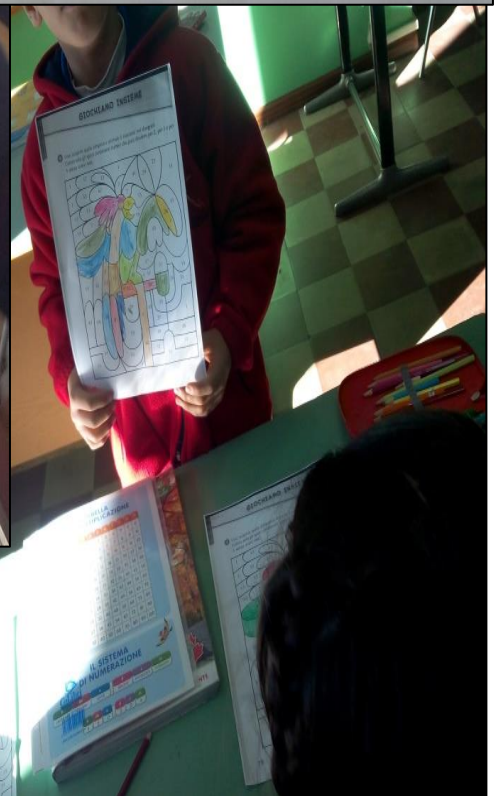
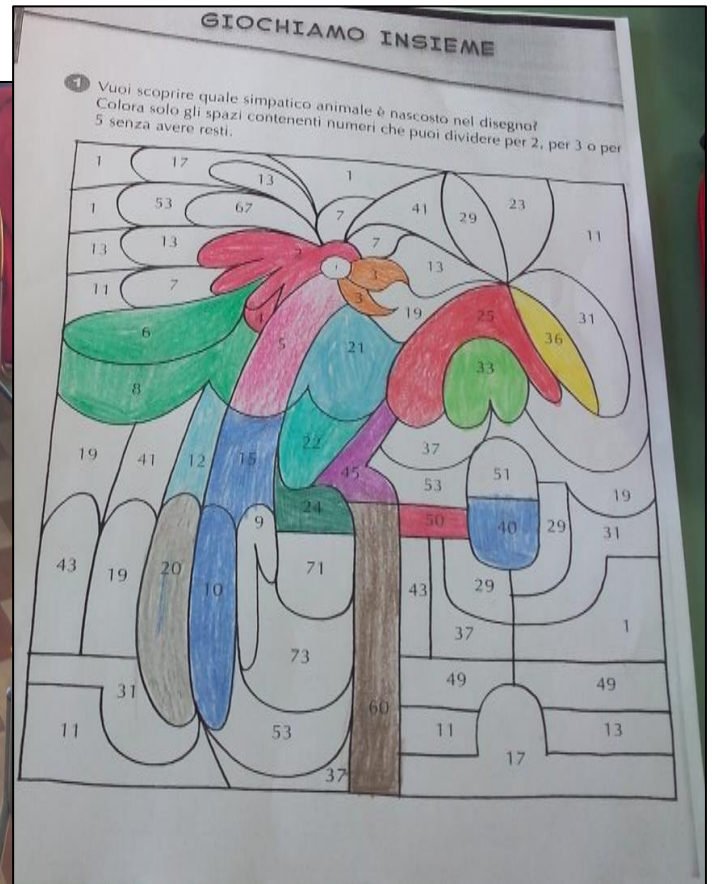


# SIMMETRIA IN ALLEGRIA





# TABELLINE GIOCOSE





# IL COLLAGE

