

Istituto Comprensivo *Borgomanero*
Viale Dante, 13 - 28021 Borgomanero (NO)
Tel 032281588 - C.F. 91020240031 - C.M. NOIC83200B
N. TESORERIA 320189 - Codice univoco per fattura elettronica: UF77NM
email: noic83200b@istruzione.it PEC: noic83200b@pec.istruzione.it
Sito web: <http://www.icborgomanero1.edu.it>

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTO

Anno scolastico	2023_2024
Titolo del progetto	Giochi matematici
Docente referente	Elisabetta Biava
Classe / Plesso	Scuola Secondaria di Primo Grado - tutte le classi

Parte economica	
A.1	Progetto a pagamento con FIS in ore extracurricolari [compilare scheda contabile]
A.2	Progetto a pagamento con fondi esterni in ore extracurricolari [compilare scheda contabile]
A.3	Progetto con recupero ore o 19° modulo
A.4	Progetto con esperto esterno
A.5	Progetto con richiesta di contributo economico alle famiglie
Parte contenutistica	
B.1	Progetto di potenziamento per acquisizione di nuovi contenuti in discipline extracurricolari
B.2	Progetto di potenziamento per acquisizione di nuovi contenuti disciplinari
B.3	Progetto di recupero o consolidamento disciplinare
B.4	Progetto di alfabetizzazione
B.5	Progetto interdisciplinare
B.6	Progetto di continuità tra ordini di scuole
B.7	Progetto verticale d'Istituto
B.8	Progetto in collaborazione con enti esterni
B.9	Progetto di area linguistica / umanistica
B.10	Progetto di area scientifica / tecnologica
B.11	Progetto di area espressivo / motoria
Parte logistica	
C.1	Utilizzo di spazi scolastici
C.2	Utilizzo di spazi extrascolastici [chiedere autorizzazioni]
C.3	Previsione di mobilità sul territorio [chiedere autorizzazioni]
C.4	Previsione di mobilità extraterritoriale [chiedere autorizzazioni]
Risultati attesi	
D.1	Utilizzo delle TIC con coinvolgimento attivo degli studenti
D.2	Prove di verifica / esame finale (gare provinciali, regionali)
D.3	Produzione di materiale [chiedere autorizzazioni se per mostre, concorsi o esibizioni]
D.4	Rilascio di attestato / certificato
Breve descrizione del tipo di attività che verrà svolta e obiettivi	
La matematica non è un coacervo di nozioni ma una disciplina, ossia un insieme di principi, regole e concetti connessi tra loro, risultato di un processo storico costruito nel tempo con il contributo di menti creative individuali e collettive. La creatività quindi non è riservata solo alle discipline umanistiche ed artistiche ma costituisce anche l'essenza profonda dell'edificio matematico. Divertirsi con la matematica e la logica è una tradizione che ha potuto trasmettersi di generazione in generazione e di civiltà in civiltà grazie, in primo luogo, alle grandi menti scientifiche che per "rilassarsi", ma anche per puro piacere, non hanno disdegnato di consacrare un po' del loro tempo a quelle che alcuni possono considerare delle semplici "curiosità".	

I giochi matematici sono promossi dal Centro di ricerca PRISTEM dell'Università Bocconi di Milano. Sin dal 1994, con la prima edizione italiana dei "Campionati Internazionali di Giochi Matematici", il PRISTEM ha voluto comunicare che i giochi matematici sono una sfida per cui non è necessaria la conoscenza di nessuna formula e di nessun teorema particolarmente impegnativo ma occorre invece una voglia matta di giocare, un pizzico di fantasia e quell' intuizione che fa capire che un problema apparentemente molto complicato è in realtà più semplice di quello che si poteva prevedere. Un gioco matematico non è altro che un problema con un enunciato divertente e intrigante, che suscita curiosità e voglia di fermarsi un po' a pensare. Meglio ancora se la soluzione, poi, sorprenderà per la sua semplicità ed eleganza.

Il progetto è proposto a tutte le classi dell'istituto e si articola nel seguente modo:

- n. 4 incontri da 2 ore ciascuno per le classi 1° e 2° per un massimo di partecipanti di 24 alunni
- n. 6 incontri da 2 ore ciascuno per le classi 3° per un massimo di 16 alunni (di cui 4 per i giochi matematici e 2 di potenziamento)

Qualora le adesioni fossero in numero maggiore ai posti previsti, verrà somministrato un test.

I moduli sono 8 per le classi 1° e 2° e 12 per le classi 3°, per un totale di 20.

Nel corso dei pomeriggi oltre ad esercitarsi con quesiti proposti nelle edizioni passate dei Giochi matematici, saranno proposte attività di sviluppo della logica e della creatività in ambito matematico.

Per le classi terze gli ultimi incontri saranno dedicati al potenziamento.

Il percorso pomeridiano proposto in questo progetto avrà cadenza quindicinale per i gruppi e partirà a Febbraio 2024 fino ad Aprile 2024, periodo di inizio delle gare.

Si prevedono 2 insegnanti in compresenza per modulo.

Calendario

Classi del 1-2° anno: 4 incontri pomeridiani da 2 moduli ciascuno

Febbraio 27 Marzo 12-26 Aprile 9

Classi del 3° anno: 6 incontri pomeridiani da 2 moduli ciascuno

Febbraio 20 Marzo 5 – 19 Aprile 10 – 24 Maggio 8

Caratteristiche [barrare le voci interessate] **Nominativi dei docenti coinvolti** [da compilare se il progetto è a pagamento, aggiungendo eventualmente altre righe]

Docente	Ore docenza (35€/h)	Ore non docenza (17,5€/h)	Totale
Elisabetta Biava	14	3	542,50
Pietro Napolitano	12	4	490,00
Sara Arisi Rota	14	3	542,50
Numero docenti coinvolti: 3	Spesa complessiva: 1575,00		

Altre spese previste [contattare il DSGA]:

Spese per acquisto materiale: -

Borgomanero, 14/10/23

Il docente referente
Elisabetta Biava