

P.O.N. "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 FSE

COMPETENZE DI BASE a.s. 2017/2018

PON...iamoci in gioco

Modulo: Nella bottega di matematica.

Azioni specifiche per la scuola primaria- classi quinte

Esperto: Alberta Volpe

Tutor: Maria Fatima D'Oria

Figura aggiuntiva: Lorella Martellotto

Breve descrizione del modulo

Il modulo si è proposto come finalità di offrire una serie di opportunità di successo negli apprendimenti scolastici attraverso diverse modalità apprenditive ed esperienziali, stimolando **L'INTERESSE** e la **MOTIVAZIONE AD APPRENDERE** e rendendo ogni soggetto **Costruttore del proprio sapere**.

Gli allievi, in un clima collaborativo e di amichevole competizione, attraverso le più diversificate attività individuali e di gruppo e la partecipazione ai più svariati giochi matematici, hanno vissuto un'esperienza di ricerca, di riflessione e di approfondimento su argomenti matematici, al di fuori degli schemi scolastici tradizionali.

Particolarmente coinvolgenti sono risultati alcuni software e giochi matematici al computer come i quadrati magici, i sudoku, le piramidi numeriche, le torri di Hanoi, il tangram, l'utilizzo di ambienti di apprendimento e risorse digitali con un'interfaccia molto stimolanti e divertenti, che attraverso punteggi, stimoli sonori o immagini hanno gratificato di volta in volta ogni alunno spingendolo a riprovare più volte per ottenere il massimo risultato.

Hanno così consolidato da una parte la capacità di operare con i numeri e simboli matematici e prolungato, dall'altra, l'attenzione e la concentrazione sulla stessa attività.

All'interno, poi, di un **laboratorio attivo**, in attività di gruppo misto, sono stati guidati a recuperare la manualità come fondamentale momento apprenditivo, hanno riprodotto **creativamente** con forme, colori, materiale e strumenti geometrici differenti, alcuni quadri artistici, prendendo spunto da grandi pittori.

Hanno rappresentato con riga e squadra dei tappetini su cartoncino bristol per l'utilizzo del **beebot**, nonché costruito algoritmi e linguaggi di programmazione al computer per sperimentare praticamente la correttezza di quanto costruito.

Nella fase finale del progetto, gli alunni hanno partecipato all'inaugurazione dell'Atelier Creativo, presso la Scuola Secondaria di primo grado "G. Pascoli", portando i loro tappetini e proponendo ai bambini di scuola dell'infanzia quanto da loro prodotto.

La frequenza e la partecipazione attive hanno consentito di far maturare nei ragazzi il senso di appartenenza all'ambiente-scuola e modelli comportamentali positivi, hanno stimolato la curiosità, l'entusiasmo, l'interesse e la voglia di voler essere parte attiva in ogni proposta effettuata nell'ambito scolastico.