

## SCHEDA DI PROGETTO

CAMPO DI POTENZIAMENTO : Potenziamento Logico-matematico

OBIETTIVO FORMATIVO: a) Valorizzazione e potenziamento delle competenze logico-matematiche.

- MATEMATICA-

Denominazione progetto	GIOCHI MATEMATICI - GIOCARE CON LA MATEMATICA
Priorità cui si riferisce	Miglioramento delle competenze di base
Traguardo di risultato (event.)	Miglioramento del rendimento scolastico
Obiettivo di processo (event.)	Potenziamento delle competenze di base
Altre priorità	Completamento delle competenze logico-matematiche in relazione ai risultati delle prove Invalsi con accrescimento della motivazione allo studio.
Situazione su cui interviene	Studenti delle prime, seconde, terze, quarte e classi, omogenee per livelli.
Attività previste	Cooperative Learning, Didattica laboratoriale, FLIPPED CLASSROOM Insegnamento individualizzato , Peer education (educazione tra pari) Project work, Simulazione/Role playing – Discussione
Risorse finanziarie	N. 3 docente per 30 ore complessive
Risorse umane (ore) / area	N° 3 docenti classe di concorso A049. Impegno orario totale annuo previsto: 30 ore
Altre risorse necessarie	Laboratorio multimediale della scuola, LIM, software specifici della disciplina, software per montaggi audio-video, webcam con microfono. Video-fotocamera con microfono integrato
Indicatori utilizzati	INDICATORI INIZIO TRIENNIO: n. allievi con competenze logico-matematiche di livello base in matematica (voti in decimi: 4/10, 5/10, 6/10, 7/10)
Stati di avanzamento	INDICATORI FINE TRIENNIO Confronto tra livello iniziale e livelli finali: % di miglioramento (test orale/scritto di ingresso/test intermedio/test finale)
Valori / situazione attesi	Il miglioramento atteso al termine dei tre anni del progetto è di 2 punti percentuali, metà dei quali al secondo anno e metà al terzo.