

Agenda Sud-Progetto: Titolo "Una scuola per tutti" -

Asse I Pon Scuola 2014-2020 azione 10.2.2

"Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al I e al II ciclo", sotto-azione 10.2.2A "Competenze di base

CUP:J14D23005460001

DESTINATARI: ALUNNI DELLE CLASSI

Della scuola primaria



ESPERTO: Ins.te Cutiino Liboria

TUTOR : Ins.te Spagnarisi Maria



Direzione Didattica "A. De Gasperi"

Corso Isola Delle Femmine s.n.

90040 CAPACI (PA)

PEO: pae063003@istruzione.it – PEC pae063003@pec.istruzione.it

sito web: www.ddcapaci.edu.it - Tel.0918671318

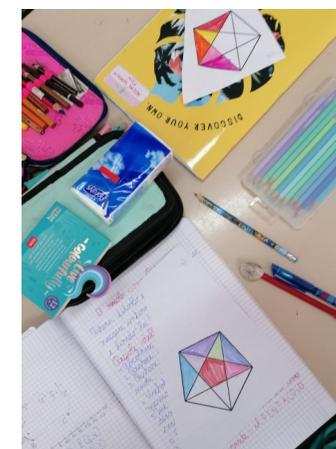


**Direzione Didattica Statale "A. De Gasperi" –
Capaci**

C.so Isola delle Femmine s.n. - 90040 CAPACI

**DIREZIONE DIDATTICA
A. DE GASPERI - CAPACI**

Gioco con i numeri



Gioco con i numeri

Il progetto nasce dall'esigenza reale di sperimentare un ambiente di apprendimento in cui l'aspetto più complesso dell'ambito logico-matematico che riguarda lo sviluppo delle capacità di risolvere i problemi e di compiere scelte vantaggiose, si fonda sulle caratteristiche del pensiero logico, che può essere descritto come la capacità di identificare relazioni salienti tra le informazioni dell'ambiente, per derivarne regole, modelli, concetti e pattern di comportamento. Elementi, questi, che è possibile estendere a situazioni nuove e mai esperite (ragionamento induttivo), o che si possono usare per trarre specifiche conclusioni da un insieme di premesse date (ragionamento deduttivo).



Obiettivi:

- Ridurre i disagi formativi ed emozionali, agevolando la piena inclusione sociale e culturale degli alunni;
- Ridurre gli atteggiamenti individualistici e conflittuali per riconoscere il valore della diversità e operare insieme agli altri.
- Implementare ambienti di apprendimento finalizzati alla promozione di percorsi di metacognizione;
- Creare un clima di collaborazione e di appartenenza al gruppo;
- Implementare ambienti di apprendimento finalizzati alla promozione di percorsi di metacognizione;
- Osservare fatti e fenomeni vicini al vissuto dei bambini, situazioni giocose che permettono un approccio più motivante e significativo al mondo della matematica per scoprire le sue relazioni con il mondo reale;
- Avviare il bambini all'utilizzo dei modelli matematici che accompagneranno lo sviluppo dei processi di astrazione e razionalizzazione.
- Individuare gli elementi rilevanti all'interno di una situazione problema

