



Conservatorio "Santa Maria della Pietà"

POLO EDUCATIVO

0 - 10 anni

Scuola Paritaria

C.F. 82000830636- P.IVA. IT. 01548161213

Nido d'Infanzia

Sezione Primavera

Scuola dell'Infanzia -C.M.: NA 1A39400R

Scuola Primaria- C.M.: NA 1E03200R

Via S. M. della Pietà, 24 - Sorrento (NA) -tel/fax: 081 878 48 03

e-mail: info@santamariadellapieta.it - conservatoriosantamariadellapieta@pec.it
www.santamariadellapieta.it

Relazione finale progetto PON 10.2.2A Competenze di base

MODULO: "IO ... PICCOLO MATEMATICO"

Esperto: Ins. Schisano Silvia

Tutor: Ins. Fiorentino Rita

Le attività inerenti il percorso di Matematica hanno avuto inizio il 04/03/2022 e si sono concluse il 07/05/2022 per un totale di 30 ore svolte in orario antimeridiano presso i locali dell'istituto ed un'uscita didattica sul territorio. Sono stati coinvolti 20 alunni delle classi V e IV della Scuola Primaria.

ARTICOLAZIONE DEL MODULO

DATA	TITOLO INCONTRO	ATTIVITA'	ORE
05/03/2022	FORMO IL NUMERO	Accoglienza gruppo classe e presentazione del progetto. Sistema di Numerazione Decimale e Posizionale. I numeri oltre il 1000: schede didattiche. Verifico le competenze: schede strutturate Giochi a squadre: "Il MateMonopoli", "Formo il numero".	09:00/12:30
12/03/2022	UN, DUE, TRE...CALCOLO	Potenziamento e ripasso delle 4 operazioni. La Piramide dei numeri: schede di calcolo 'Tiro alla somma': gioco a squadre di calcoli a mente 'Un, due, tre... schiaccio'. gioco a squadre di risoluzione di operazioni e brevi problemi. Giochi interattivi su Wordwall.net.	09:00/12:30
19/03/2022	L'ISOLA DELLE TABELLINE. OBIETTIVO MOLTIPLICAZIONI	TABELLINE IN GIOCO: potenziamento con gare individuali a tempo Il Domino delle Tabelline: gioco a squadre o individuale Rubabandiera delle Tabelline: gioco a	09:00/12:30

		squadre Giochi interattivi su Wordwall.net: gara di tabelline.	
26/03/2022	UN PO' DI MATELEGGEREZZA: GIOCHI LOGICI E CODING	KEN-KEN o KENDOKU: gioco logico-matematico giapponese basato sulla risoluzione di tabelle numeriche "nxn". SUDOKU: gioco logico-matematico di origine giapponese simile al precedente ma di matrice diversa. Spiegazione e risoluzione collettiva ed individuale di giochi su schede. Pixel Art La battaglia navale Giochi spaziali su grande e piccola scacchiera costruita su pavimento del cortile con lo scotch	09:00/12:30
02/04/2022	VERIFICA INTERMEDIA - FRAZIONI IN TAVOLA	Prove di verifica intermedia. Potenziamento e ripasso sul concetto di frazione: schede di esercitazione con frazione complementare e unitaria; frazioni proprie- improprie e apparenti. Corrispondenza tra frazione e numero decimale: esercitazione su scheda e su Wordwall.net Pizza a tavola: gioco individuale/ o a squadre.	09:00/12:30
09/04/2022	IL TANGRAM	Presentazione e spiegazione del TANGRAM: cos'è, origini, ripasso di alcuni elementi della geometria piana Costruzione del proprio TANGRAM su cartoncino, ritaglio dei vari pezzi ed assemblaggio creativo.	09:00/12:30
23/04/2022	SOLIDAMENTE ... IMPARO	Lo Spazio: i solidi. Costruzione di alcuni solidi geometrici con il cartoncino. Uscita didattica sul territorio alla scoperta e al riconoscimento dei 'solidi' presenti nella nostra città (arredi urbani, elementi architettonici, ecc.).	09:00/12:30
30/04/2022	DAL MODULO GEOMETRICO ALLE STELLE	Disegni geometrici ottenuti dall'assemblaggio delle figure geometriche di base quali quadrato, triangolo e cerchio.	09:00/12:30
07/05/2022	VERIFICA FINALE ASSEMBLAGGIO CARTELLONI ESPOSITIVI DEGLI ELABORATI	Attività di verifica per attestare gli apprendimenti logico-matematici del corso. Gli alunni saranno coinvolti nell'allestimento di una "mostra espositiva" dei loro elaborati.	09:00/11:00

Il progetto ha avuto l'intento di migliorare i livelli di conoscenza e di abilità e di competenze logico-matematiche. Gli allievi, in un clima collaborativo e di amichevole competizione, attraverso le più diversificate attività individuali e di gruppo e la partecipazione ai più variati giochi matematici, hanno vissuto un'esperienza di ricerca, di riflessione e di approfondimento su argomenti matematici, al di fuori degli schemi scolastici tradizionali. I corsi sono stati apprezzati non solo dagli alunni che hanno frequentato in modo assiduo e proficuo ma anche dai genitori che li hanno ritenuti interessanti e al contempo formativi ed efficaci per sollecitare la curiosità, l'interesse e la logica dei loro figli. Gli obiettivi formativi descritti nella programmazione sono stati pienamente raggiunti. Gli alunni, infatti, hanno potuto recuperare e/o potenziare conoscenze, abilità e competenze disciplinari e trasversali, hanno espresso le loro potenzialità, aumentando altresì l'autostima, i rapporti interpersonali e comportamentali, nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile. La frequenza dentro e fuori dal contesto tradizionale scolastico, ha consentito di far maturare nei ragazzi il senso di appartenenza all'ambiente-scuola e modelli comportamentali positivi. La valutazione ha visto un momento iniziale con la somministrazione di un test sulle aspettative, sulla conoscenza, sui contenuti e sulla validità del corso che si accingevano a frequentare; un momento intermedio per capire se era necessario apportare modifiche sotto il profilo pedagogico didattico; un momento finale con la somministrazione di un test per la valutazione finale.

Il progetto è terminato con una manifestazione finale tenutasi nel cortile dell'istituto, durante la quale sono accorsi tutti i partecipanti che alla presenza dei propri genitori, armati di entusiasmo, hanno commentato e spiegato tutte le attività svolte durante gli incontri. Nel cortile è stata infatti predisposta una postazione con un videoproiettore grazie al quale genitori e corsisti hanno potuto osservare ed ascoltare le attività svolte presentate in un powerpoint precedentemente preparato dall'esperto. La manifestazione si è conclusa con un video delle foto scattate durante l'intero corso, accompagnato da un canto sulla matematica preparato dagli alunni e con la consegna di attestati di partecipazione e gadget a tutti i corsisti.

Si auspica che si continuino ad attivare attività laboratoriali come queste basate sul Gioco, sul Disegno tecnico e geometrico, sul Coding e sullo sviluppo del pensiero computazionale perché solo offrendo un prodotto valido, interessante e coinvolgente, si ottiene la reale partecipazione degli allievi, così attirati da ciò che di meno faticoso si trova al di fuori della scuola.

Sorrento, 3 Giugno 2022

L'Esperto

Silvia Schisano