

Titolo del Progetto	<b>RecuperoMatematica</b>
RESPONSABILE DEL PROGETTO	Antonina Pipitone
Premessa	<p>Gli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spesso sono scarsamente motivati</li> <li>- Hanno limitate capacità attentive</li> <li>- Hanno difficoltà nella comprensione dei testi</li> <li>- Hanno difficoltà nella numerazione</li> <li>- Hanno difficoltà nella concettualizzazione operativa</li> <li>- Hanno carenze nelle abilità logico operative</li> <li>- Non sanno misurare</li> <li>- Hanno difficoltà nel riconoscere e denominare le figure geometriche</li> </ul>
Obiettivi e Competenze	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recupero della motivazione allo studio della matematica.</li> <li>2. Recupero della fiducia nelle proprie capacità logico matematiche.</li> <li>3. Aumento dei tempi di attenzione.</li> <li>4. Conoscenza e comprensione del significato delle operazioni aritmetiche.</li> <li>5. Conoscenza e comprensione del significato delle frazioni e delle proporzioni.</li> <li>6. Comprensione di un semplice testo di un problema.</li> <li>7. Conoscenza del teorema di Pitagora.</li> <li>8. Conoscenza delle figure geometriche piane e solide.</li> <li>9. Conoscenza ed uso della simbologia e del linguaggio specifico.</li> </ol>
Docenti coinvolti	Antonina Pipitone – Maria Teresa Marino – Daniela Mannone
Classi interessate	Alunni in difficoltà delle classi I, II, III.
Tempi previsti	N° incontri settimanali per un totale di ore durante il primo e il secondo quadrimestre.
Attività svolte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semplici esercizi di numerazione: lettura e scrittura di numeri</li> <li>- Semplici esercizi di numeri frazionari, proporzioni, equazioni</li> <li>- Elementari giochi di logica</li> <li>- Giochi di geometria</li> <li>- Semplici esercizi di calcolo: partendo dal concreto giungere alla concettualizzazione dell'operazione</li> <li>- Costruire semplici situazioni</li> <li>- Semplici problemi da leggere e capire il testo, ricercare i dati, metterli in relazione, capire l'operazione adatta e individuare le possibili soluzioni</li> <li>- Semplici problemi di geometria piana: perimetro, area e applicazione del teorema di Pitagora</li> <li>- Semplici problemi di geometria solida.</li> </ul>
METODI	Partendo sempre da <u>situazioni concrete</u> , sarà utilizzata una metodologia attiva che prevede la partecipazione degli alunni coinvolti e che li renda protagonisti del processo educativo. Si eviterà l'impostazione teorico-formale favorendo un clima non competitivo ed esperienze socializzanti connesse all'ambiente dei nostri ragazzi. Si raggiungeranno gli obiettivi in funzione delle necessità di ogni singolo alunno.
materiale	Indovinelli, giochi di tipo enigmistico, fotocopie, libri di testo, schede operative e/o a completamento, test vero/falso e a risposta multipla, esercizi a difficoltà crescente, computer ed ogni altro supporto tecnologico di cui la scuola dispone.
Criteri di verifica delle competenze raggiunte	Saranno effettuate verifiche mediante colloqui, conversazioni, questionari, cartelloni e possibili produzioni di altri elaborati finali per fare il punto della situazione.