

# PROGETTO DI POTENZIAMENTO DELLA LINGUA ITALIANA

## PAROLE IN GIOCO

### Interclasse di quarta

Il progetto di recupero e di sviluppo si propone di offrire una serie di opportunità di successo negli apprendimenti degli alunni, incentivando lo sviluppo logico ed emotivo.

Gli alunni hanno bisogno di un tempo di apprendimento, di condizioni favorevoli alla concentrazione e di essere infine portati a considerare il loro impegno determinante per il successo scolastico. Attraverso il progetto si vuole offrire agli alunni una serie di input e proposte didattiche per lo sviluppo e il recupero delle capacità logiche alla base di tutti gli apprendimenti di base. S'intende soprattutto attivare una didattica inclusiva a favore degli alunni BES, al fine di raggiungere gli obiettivi minimi delle competenze chiave.

#### **FINALITA'**

Migliorare le capacità logiche alla base dell'apprendimento nell'area linguistica.

Utilizzare la lingua come strumento di gioco individuale e collettivo.

Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche.

#### **OBIETTIVO FORMATIVO ( L. 107/2015)**

Valorizzare e potenziare le competenze linguistiche.

#### **OBIETTIVI SPECIFICI**

Potenziare le abilità logiche induttive.

Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere.

Incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.

Sviluppare l'apprendimento cooperativo.

Consolidare e potenziare l'apprendimento della lingua attraverso percorsi alternativi ed accattivanti.

Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove. Sviluppare capacità di analisi e di sintesi.

#### **OBIETTIVI MINIMI**

Partecipa a scambi comunicativi.

Ascolta e comprende semplici testi.

Legge e comprende testi di vario tipo.

Conosce e utilizza le principali convenzioni ortografiche.

#### **DESTINATARI**

Gli alunni delle classi quarte sez. A-B-C-D-E.

#### **METODOLOGIA**

Si privilegerà il tutoring, l'apprendimento cooperativo attraverso l'esperienze vissute, la "partecipazione alla cultura del compito".

#### **MODALITA' DI VERIFICA**

Verifiche iniziali, in itinere e finali.

# PROGETTO DI POTENZIAMENTO DELLA MATEMATICA

## NUMERI IN GIOCO

### Interclasse di quarta

I problemi hanno sempre avuto un ruolo centrale nell'attività matematica, come "spinta" alla ricerca e all'azione, ma anche come metodo d'insegnamento. Rappresentano per l'alunno una sfida intellettuale e contribuiscono al rafforzamento di una rete di nessi logici tra le conoscenze matematiche possedute. Con i problemi, è possibile "sondare e operare in qualsiasi ambito della matematica (ad es: i dati numerici possono essere confrontati, ordinati, scomposti...; la rappresentazione grafica può far uso di diverse tipologie di grafi e tabelle e, da queste, si può passare all'osservazione di entità geometriche e alla formulazione di enunciati e regole...) .Non esiste attività matematica, alla pari dei problemi, che al suo interno non sia saldamente retta da micro- attività riguardanti la conoscenza, la lettura e la scrittura dei numeri e la possibilità di operare con essi, la percezione di sé nello spazio e in relazione ad un mondo di forme, l'esplorazione di relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo.

Non è da sottovalutare l'importanza della motivazione nella risoluzione di problemi di diverso tipo, l'aspetto ludico come forma di investimento emotivo- affettivo e la necessità di un coinvolgimento attivo dell'alunno che faccia leva sulla forza della mimesis. I contenuti matematici saranno appresi e interiorizzati se si solleciteranno le capacità logico-relazionali e si sfrutterà al massimo il dinamismo interno degli alunni, consentendo loro di immedesimarsi nelle situazioni da esplorare e conoscere.

#### FINALITA'

1. Acquisire il senso del dovere
2. Abituare alla precisione, puntualità, all'applicazione sistematica
3. Migliorare le capacità di attenzione e di concentrazione
4. Riflettere sul proprio metodo di studio e migliorarlo
5. Approfondimento delle conoscenze e potenziamento delle abilità
6. Favorire l'autonomia e la sicurezza di sé per accrescere la fiducia nelle proprie possibilità.

1. Conoscere il valore posizionale delle cifre.
2. Utilizzare gli algoritmi di calcolo delle operazioni.

Risolvere problemi.

#### OBIETTIVI FORMATIVI ( L. 107/2015)

Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; Potenziamento dell'inclusione scolastica.(PTOF)

Il Progetto si propone di potenziare le seguenti competenze :

L'alunno:

- legge, scrive, confronta numeri naturali e/o decimali;
- esegue operazioni e verbalizza le procedure di calcolo;
- riconosce, denomina e descrive entità e/o figure geometriche;
- riconosce trasformazioni isometriche;
- misura grandezze;
- classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà;

- legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;
- analizza situazioni problematiche di vario tipo e le traduce in termini matematici;
- sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative, che fanno intuire come gli strumenti matematici appresi siano utili per operare nella realtà.

### **OBIETTIVI SPECIFICI**

Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave, implementando l'uso delle tecnologie in ambito didattico. (PDM).

Il progetto persegue inoltre i seguenti obiettivi formativi:

- Acquisire un linguaggio specifico.
- Comprendere concetti aritmetici, geometrici e logici.
- Sviluppare la logica favorendo la creatività.
- Avviare all'uso di simboli e schematizzazioni che aiutano a porre e risolvere problemi.
- Sviluppare la capacità di trasferire in contesti diversi quanto acquisito.

### **OBIETTIVI MINIMI**

1. Comprendere semplici situazioni problematiche e individuare strategie risolutive;
2. Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e in lettere entro le unità di migliaia;
3. Riconoscere il valore di posizione delle cifre;
4. Eseguire le operazioni aritmetiche;
5. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane e solide;
6. Conoscere le unità di misura convenzionali.

### **DESTINATARI**

Gli alunni delle classi quarte sez. A-B-C-D-E.

### **METODOLOGIA**

- Lavori individuali e di gruppo, attività di riflessione relativa alle abilità da recuperare;
- Cooperative learning e peer tutoring;
- Uso della mimesis (simulazione operativa, (role playing));
- problem posing e problem solving;
- learning by doing;
- didattica della tecnologia;
- E-learning, digital storytelling;
- didattica laboratoriale;
- didattica ludica

### **MODALITA' DI VERIFICA**

Osservazione continua dell'atteggiamento dell'alunno nei confronti delle attività svolte

Tipo di prove iniziali, intermedie e finali:

- prove strutturate - prove semi-strutturate

- prove pratiche
- compiti di realtà.

## **VALUTAZIONE**

Gli strumenti possono essere:

- osservazione sistematica

## **RISULTATI ATTESI**

- Favorire e stimolare lo sviluppo cognitivo dell'alunno con attività di tipo logico.
- Acquisire un'agilità mentale che porti in situazioni diverse a chiavi di lettura diverse.
- Scoprire regolarità e irregolarità.
- Saper formulare ipotesi, verificarle e dedurne le conseguenze.

Le aree di maggior beneficio per i destinatari saranno quelle relative a:

- comportamento;
- motivazione allo studio;
- socializzazione;
- competenze disciplinari;
- competenze metodologiche;
- competenze nell'uso di strumenti tecnologici.