

**1. SINTESI PROGETTO**

DENOMINAZIONE PROGETTO: **MATEMATICA PER GIOCO**

**1.1 Denominazione progetto/servizio**

Indicare la denominazione del progetto

**MATEMATICA PER GIOCO**

**1.2 Responsabile progetto/servizio**

Indicare il responsabile del progetto

**PAGANI MARINA**

**1.3 Obiettivi**

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui ci si rivolge e la durata; illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Obiettivi:

- Indurre gli alunni a considerare la matematica in maniera meno astratta e come strumento di interpretazione della realtà
- Coinvolgere gli studenti attraverso l'aspetto ludico ad apprezzare la matematica
- Partecipazione a gare matematiche nazionali singole e/o a squadre

Destinatari del progetto: tutti gli alunni Itis e Liceo

Durata: da ottobre a marzo

Rapporti con altre istituzioni: Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e l'Unione Matematica Italiana

Data 27 settembre'19

Il sottoscritto, nel caso in cui il sopra descritto progetto/servizio sia approvato definitivamente dal Collegio dei Docenti e inserito nel POF d'Istituto, si impegna a

- partecipare alle riunioni dei responsabili di progetti e servizi per la prevista "validazione in itinere";
- fornire tutti i dati richiesti dagli organismi preposti per stabilire la "conformità" o la "non conformità" con gli obiettivi stabiliti (monitoraggio in itinere e finale);
- realizzare il questionario di valutazione finale, somministrarlo ed elaborare i dati emersi (tale questionario, volto a misurare il grado di soddisfazione in merito alle caratteristiche essenziali del progetto, sarà stilato autonomamente da ogni singolo responsabile, secondo le indicazioni concordate collegialmente in apposita riunione).

Istituto di Istruzione Superiore " Caramuel - Roncalli " Vigevano

**PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2019/2020**

**1. SINTESI PROGETTO**

DENOMINAZIONE PROGETTO: **MATEMATICA PER GIOCO**

Il responsabile del progetto/servizio

**1. SINTESI PROGETTO**

DENOMINAZIONE PROGETTO: **MATEMATICA PER GIOCO**

**INDICAZIONI PER LA COMPILAZIONE**

**1.0** In tutto il documento quando si incontra la dicitura "progetto/servizio" **cancellare la voce che non interessa**

**1.1 Denominazione progetto/servizio:** Indicare il titolo del progetto

**1.2 Responsabile progetto/servizio:** Indicare un solo nome, anche se all'attività partecipano più persone. Se il progetto è realizzato in collaborazione con uno o più enti esterni, indicare comunque il Docente interno responsabile. Il responsabile di progetto è il referente dell'iniziativa, colui che ne ha la cura.

**1.3 Obiettivi:** Descrivere:

- 1.3.a Obiettivi misurabili che con il progetto/servizio si intende perseguire. Nel caso di progetti di arricchimento dell'offerta formativa specificare le competenze che si vuole far raggiungere (nel modo più sintetico, ma più chiaro possibile) o gli specifici obiettivi educativi, formativi, culturali ecc.
- 1.3.b Destinatari del progetto/servizio: se il progetto/servizio è rivolto agli studenti specificare se possibile la classe o le classi coinvolte, se è previsto un numero massimo di partecipanti, se verrà eventualmente effettuata una selezione e i relativi criteri. Specificare se è consentita la partecipazione di studenti provenienti da altre scuole o più genericamente a quale utenza il progetto si rivolge.
- 1.3.c Durata: descrivere l'arco temporale nel quale il progetto/servizio si attua.
- 1.3.d Rapporti con altre istituzioni: indicare i nomi di tutte le istituzioni coinvolte nel progetto/servizio e le eventuali convenzioni stipulate

\*\*\*