

FARE MATEMATICA GIOCANDO

Giochi logici: una palestra per le competenze chiave

Corso on line di 4 ore

> **FORMATORE:** Domenica Margarone

> **DESTINATARI**

Docenti di matematica di scuola secondaria di primo e secondo grado

La matematica non è un gioco ma **il gioco aiuta ad apprendere meglio la matematica. Cimentarsi con i giochi logici rappresenta una sfida stimolante, un'opportunità per mettere alla prova abilità disciplinari e trasversali e una buona occasione per imparare la matematica esplorando, inventando, progettando e, perché no, divertendosi.** Essi consentono di sperimentare quel collegamento fra **logica e intuizione** che evidenzia il ruolo che ragionamento e creatività hanno in matematica. Per i quesiti più impegnativi è inoltre opportuno **attivare quell'intelligenza collettiva del gruppo**, che spesso riesce col contributo di tutti a conquistare la tanto agognata soluzione. Le attività prendono spunto anche dalle **prove internazionali, dalle prove nazionali dell'Invalsi e dalle gare matematiche.**

È essenziale **calibrare la prova** con gradualità sulla base delle reali potenzialità della classe e mantenere sempre vivo lo spirito del "gioco". Vedremo allora come realizzare attività didattiche efficaci **scegliendo con cura i quesiti** da proporre che devono essere percepiti dai ragazzi come non banali, ma neanche fuori portata.

> **DURATA:** 4 ore

> **COSTO:** 40 euro

LA CASA EDITRICE LA TECNICA DELLA SCUOLA E' ENTE DI FORMAZIONE ACCREDITATO DAL MIUR
Puoi acquistare il corso anche con la CARTA DOCENTE

> **ORGANIZZAZIONE DIDATTICA**

Saranno svolti 2 incontri di 2 ore per un totale di 4 ore di formazione:

- > Lunedì 15 gennaio 2018 - Ore 16.00/18.00
- > Lunedì 22 gennaio 2018 - Ore 16.00/18.00

Avrai la possibilità di rivedere la registrazione in caso di assenza

ISCRIVITI SUBITO

> PUNTI TEMATICI

- numeri
- figure geometriche
- grafici
- logica
- probabilità e statistica

> OBIETTIVO

Aiutare gli studenti a comprendere meglio i concetti matematici e ad utilizzare in contesti di realtà gli strumenti che ci fornisce questa tanto bistrattata disciplina per sapersi orientare consapevolmente nel mondo contemporaneo.

> MAPPATURA DELLE COMPETENZE

I giochi logici, per la loro peculiarità di spaziare nei più svariati ambiti della matematica, attivano processi che coinvolgono sia competenze disciplinari essenziali per la certificazione dell'assolvimento dell'obbligo scolastico (individuare e applicare procedure che consentono di esprimere e affrontare situazioni problematiche attraverso linguaggi formalizzati; utilizzare modelli matematici di pensiero (dialettico e algoritmico) e di rappresentazione grafica e simbolica (formule, modelli, costrutti, grafici, carte)) sia competenze chiave di cittadinanza (1. imparare ad imparare; 2. progettare; 3. comunicare; 4. collaborare e partecipare; 5. agire in modo autonomo e responsabile; 6. risolvere problemi; 7. individuare collegamenti e relazioni; 8. acquisire ed interpretare l'informazione).

> TITOLO RILASCIATO

La Casa Editrice La Tecnica della Scuola è ente di formazione accreditato dal Miur per la formazione del personale della scuola (prot. n. AOODGPER/6834/2012) ai sensi della direttiva ministeriale n. 90/2003 adeguato ai sensi della Direttiva n. 170/2016.

Ai fini del rilascio dell'attestato di partecipazione, il percorso di formazione si conclude con un test di verifica e un questionario di gradimento del corso di cui è richiesto il completamento.

Il corso è presente anche sulla piattaforma ministeriale Sofia.