



Associazione di Volontariato  
www.parimpari.it

Incontri Settimanali



Scuola  
Primaria

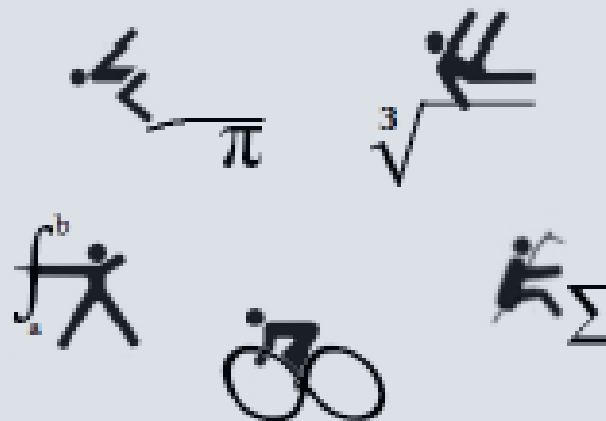
Secondaria  
di 1° grado

## SCOPO

elevare la qualità e l'interesse per le discipline scientifiche, con particolare riferimento alla logica e alla matematica

progetto

# La Palestra di Archimede



Albano di Lucania  
21 settembre 2012

## OBIETTIVI

- Stimolare i giovani a sviluppare la loro manualità;
- Stimolare la curiosità con l'applicazione della logica
- Interagire in modo differente con concetti matematici
- Offrire occasioni di incontro e di confronto;
- Offrire l'occasione di sperimentare il lavoro di gruppo;
- Comprendere le fasi e i ruoli all'interno del lavoro di gruppo;
- Programmare il tempo per portare a termine il lavoro prefissato;
- Elevare la qualità e l'interesse per la matematica e la logica
- Innalzare la competitività negli eventi a carattere nazionale come le Olimpiadi della Matematica e dell'Informatica e nelle prove di valutazione INVALSI.



**Associazione di Volontariato**  
**[www.parimpari.it](http://www.parimpari.it)**

## PROGRAMMA

Per ogni gruppo di allievi che prenderà parte al progetto sono previste n.10 sedute di 2,5 ore per un totale di 25 ore di attività<sup>(\*)</sup>.

Periodo: febbraio-maggio 2013.

(\*) per il primo ciclo di scuola primaria sono previste n.15 ore in totale.



Associazione di Volontariato  
www.parimpari.it

## TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA'

### LUDICO-APPLICATE

Viene utilizzato il gioco come stimolo per l'apprendimento. I partecipanti saranno invitati ad una risoluzione sia di tipo individuale sia di coppia.



Giochi in cui la soluzione richiede l'attuazione di un'abile strategia, potenziando sicuramente l'ingegno nella ricerca del metodo risolutivo.



Federazione  
Scacchistica  
Italiana

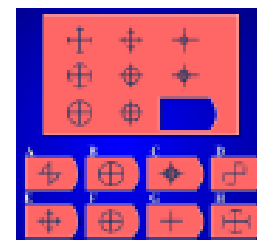
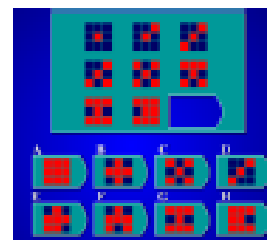


Giochi da tavolo che vedono opposti due avversari. Rientrano nella categoria dei giochi di strategia che aiutano sicuramente la creatività e stimolano la capacità logica nonché il rispetto delle regole favorendo l'integrazione. Essi suscitano un certo interesse nei settori matematici della teoria dei giochi e nella teoria della complessità.

Rientrano in questa categoria le attività scacchistiche che saranno attivate in accordo con il Comitato Regionale Federazione Scacchi.

### DIDATTICO-APPLICATE

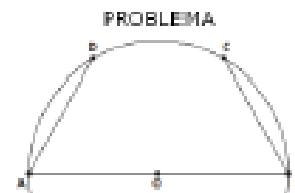
Sono previste delle sessioni teorico-pratiche sotto forma di test, da trattare in gruppo, finalizzate all'apprendimento di concetti logico-matematici.



Tests a carattere prettamente logico che sono caratterizzati dalla capacità di ricercare la soluzione tra quelle proposte.

Lo studente, nell'affrontare quesiti di questo tipo, sicuramente sfrutterà la propria capacità di analisi e di concentrazione stimolato anche dagli altri partecipanti acquisendo maggiore familiarità utile per incrementare la propria esperienza.

Test in cui è richiesta la capacità di comprendere e di interpretare un testo attraverso un'attività costruttiva, attiva e interattiva.



Schematizzando le informazioni verrà incrementata la capacità di analisi e di sintesi per estrapolare tutti gli elementi necessari per risolvere correttamente il quesito.



Associazione di volontariato  
www.parimpari.it

## ESCURSIONI

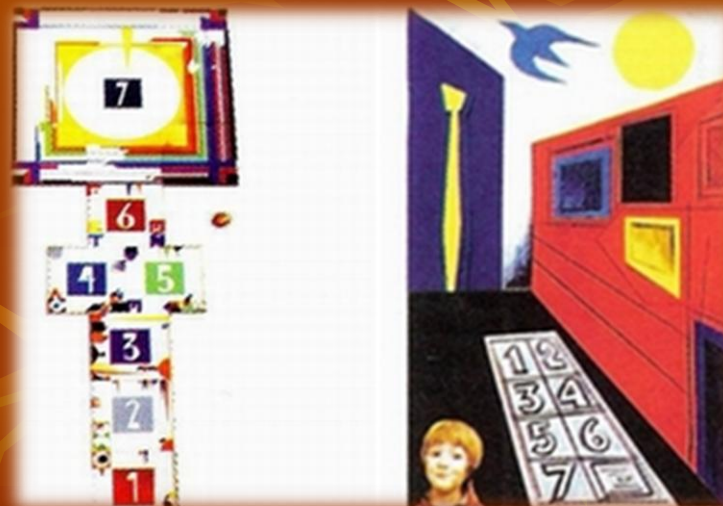
### ESCURSIONI

Sono previste due escursioni di 4 ore:

- Museo di Leonardo da Vinci – Vaglio di Basilicata
- Museo del giocattolo povero e del gioco di Strada – Comune di Albano di Lucania

#### Specifiche

- trasporto a carico della scuola
- visita al museo – ore 1,5
- attività didattiche di laboratorio – ore 2,5





Associazione di volontariato  
www.parimpari.it

# Attività Conclusiva

## Serie di Attività Iudico-competitive

I partecipanti  
raggruppati  
in squadre si  
sfideranno

Gare a Tempo

di aumentare  
fra i giovani  
l'interesse per  
la matematica  
e la logica



Associazione di volontariato  
[www.parimpari.it](http://www.parimpari.it)

Attività  
Conclusiva

GRAZIE  
per  
L'attenzione