

ESCURSIONI CONSIGLIATE

- Museo di Leonardo da Vinci e/o Parco Archeologico - Vaglio Basilicata
- Museo del giocattolo povero e del gioco di Strada – Comune di Albano di Lucania
- Castello medievale di epoca federiciana di Lagopesole

Specifiche

- Mezzi per lo spostamento a carico della scuola

COSTI

L'importo forfettario, per ogni alunno partecipante al progetto, quale rimborso per gli spostamenti degli operatori e per il materiale utilizzato è stimato in:

- € 5,00 (istituti fino a 40 km)
- € 8,00 (istituti tra 40 e 90 km)

MODALITÀ DI ADESIONE

L'istituto che intende aderire al progetto dovrà compilare la relativa scheda in cui indicare le classi partecipanti e il numero di alunni per ogni classe.

Info: www.parimpari.it

(sezione Attività/Progetti => Palestra di Archimede 2016/17)

ANNOTAZIONI

- Per istituti con distanza maggiore di 90km contattare gli organizzatori.

L'ASSOCIAZIONE

L'associazione di volontariato pariMpari con sede operativa in Potenza, via Maratea n.25 non ha scopo di lucro e persegue finalità di solidarietà sociale volte alla promozione della cultura, della persona e della sua dignità attraverso la diffusione delle discipline scientifiche al fine di favorire il processo di crescita e di autonomia di ogni singolo individuo.

Nello specifico l'associazione si propone di promuovere la diffusione della cultura scientifica, con particolare riferimento alla matematica e alla logica attraverso la promozione di iniziative in collaborazione con soggetti sia pubblici che privati.

CONTATTI

Associazione pariMpari

sede operativa:

c/o Giuseppe Guarino
via Maratea, 25 – 85100 - Potenza

info@parimpari.it

c.f. 96071610768

presidente:

Giuseppe Guarino

Tel.329 0130902

e-Mail: presidente@parimpari.it

Referente Progetto:

Emanuela Santopietro

Tel. 349-4537593

e-Mail: info@parimpari.it



Associazione di Volontariato

www.parimpari.it

Progetto – 2016/17

La Palestra di Archimede



L'associazione "pariMpari", intende promuovere degli incontri settimanali rivolti ad alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado, con l'obiettivo di elevare la qualità e l'interesse per le discipline scientifiche, con particolare riferimento alla logica e alla matematica.

L'associazione è tenuta insieme da un comune denominatore, ossia la volontà di credere che lo sviluppo del nostro territorio si costruisce partendo dalla conoscenza.

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.

DESTINATARI

- Scuole primarie
- Scuole Secondarie di primo grado

PROGRAMMA

N. 1 incontro alla settimana per un totale di 3 settimane.

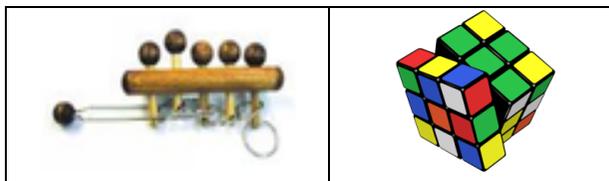
E' consigliabile intervenire a settimane alterne.

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ

Tutte le attività proposte sono composte da una sezione verbale, che misura la comprensione linguistica e concettuale, e da una sezione logico-matematica, che analizza la capacità di affrontare un problema sfruttando il ragionamento e la concentrazione. Le tipologie previste sono:

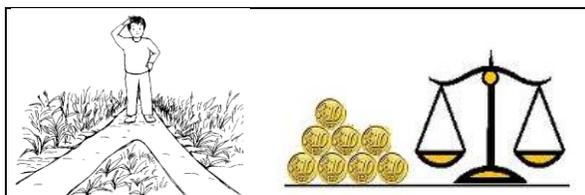
LUDICO-APPLICATE

Viene utilizzato il gioco come stimolo per l'apprendimento. I partecipanti saranno invitati a lavorare sia individualmente sia in coppia.



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

DIDATTICO-APPLICATE



Sono previste delle sessioni teorico-pratiche sotto forma di test, da trattare in gruppo, finalizzate all'apprendimento di concetti di tipo logico-matematico e rompicapo in cui è richiesta la capacità di analizzare e risolvere un quesito, schematizzando le informazioni al fine di ricavare la risposta



ATTIVITÀ CONCLUSIVA (SC.PRIMARIA)

Il percorso formativo si concluderà con una giornata di carattere ludico-matematico, pianificata con gli istituti della scuola primaria, in cui i partecipanti raggruppati in gruppi classe, affronteranno un percorso ricco di attività mettendo alla prova lo spirito di gruppo, la capacità di improvvisazione e di *problem solving*, con lo scopo di aumentare l'interesse per la matematica e la logica, dando loro l'opportunità di affrontare problemi talvolta un po' diversi da quelli incontrati a scuola ma al contempo utili al proprio bagaglio culturale.



Lo scorso anno hanno preso parte al progetto gli istituti dei seguenti comuni: *Albano di Lucania, Avigliano Morlino, Avigliano Spaventa Filippi, Balvano, Brindisi Montagna, Campomaggiore, Castelmezzano, Luigi La Vista (Pz), Laurenzana, Moliterno, Pantano di Pignola, Picerno, Pietrapertosa, Pignola, Savoia di Lucania, Tito, Tito Scalo e Vietri*. Alla manifestazione è stata registrata una presenza di 1.000 bambini.

Info: www.parimpari.it/attivita_progetti2015-16.html