

<p>Ambito dell'iniziativa formativa</p>	<p>Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti Matematica</p>
<p>Titolo</p>	<p>Soluzioni ludiche per la didattica della matematica</p>
<p>Obiettivi</p>	<p>Tra le teorie più significative riguardanti il gioco, hanno rilevante importanza quelle di Vygotskij e di J. Bruner. Il primo autore considera il gioco come risposta che il bambino, alle prese con i propri bisogni, elabora al fine di poterli soddisfare, se pure nel mondo della fantasia. “Nel gioco il pensiero è separato dagli oggetti e l’azione nasce dalle idee più che dalle cose: un pezzo di legno comincia ad essere una bambola e un bastone diventa un cavallo” (L. S. Vygotskij, Il ruolo del gioco nello sviluppo, 1966). Il gioco diviene così una fase di transizione nell’acquisizione di significati, e del linguaggio in particolare, attraverso cui il bambino crea situazioni nuove. L’attività creativa deriverebbe dall’esigenza di intervenire in modo costruttivo e attivo sulla realtà. L’obiettivo del corso è quello di</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. condividere esperienze in campo che mostrano un approccio ludico all’insegnamento dei concetti matematici fondamentali, oltre a mostrare come la didattica ludica abbia i seguenti scopi di tipo trasversale <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare le funzioni esecutive; - Sviluppare le abilità sociali di base; - Sviluppare atteggiamenti positivi verso l’apprendimento; - Sperimentare concetti insegnati in un contesto di realtà. 2. condividere i vari modi in cui portare in classe la didattica ludica della matematica: <ul style="list-style-type: none"> - GIOCARE SUL QUADERNO - GIOCARE CON LA MATEMATICA IN CLASSE - GIOCARE CON LA MATEMATICA CON GLI ARTEFATTI - GIOCARE CON LA MATEMATICA ALL’APERTO - GIOCARE CON LA MATEMATICA ONLINE
<p>Programma</p>	<p>Tutti gli incontri verranno registrati e messi in permanenza a disposizione degli iscritti sulla piattaforma www.sapyentstudio.it</p>

	<p>1° INCONTRO (21 gennaio 2023 dalle 9 alle 10.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione: il gioco come mezzo per sviluppare il pensiero astratto. • Le teorie più significative riguardanti il gioco in didattica della matematica • Le competenze trasversali con cui si può lavorare con il gioco in didattica della matematica • Esempi concreti di gioco con compiti di realtà <p>2° INCONTRO (28 gennaio 2023 dalle 9 alle 10.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologie didattiche di gestione in classi e setting aula per conduzione giochi in didattica della matematica • Quattro modi per giocare nell'ora di matematica: sul quaderno, in coppia/gruppo, all'aperto, con gli artefatti • Giochi relativi al nucleo DATI E PREVISIONI <p>3° INCONTRO (4 febbraio 2023 dalle 9 alle 10.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi relativi al nucleo SPAZIO FIGURE <p>4° INCONTRO (11 febbraio 2023 dalle 9 alle 10.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi relativi al nucleo NUMERI
Svolgimento	a.s. 2022/2023
Sedi/periodo di svolgimento	Online
Durata (ore)	6
Destinatari	Docenti scuola primaria, scuola dell'infanzia
Costo a carico dei destinatari	€ 95. La quota di iscrizione può essere corrisposta anche con un Buono della Carta del Docente.

Metodologie	Piattaforma Google Meet (incontri), piattaforma SapyentStudio (registrazioni degli incontri, materiali e descrizioni delle esercitazioni)
Materiali e tecnologie usati	PC, slides, web
Tipologie verifiche finali	Questionario di gradimento
Mappatura delle competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e realizzare attività che possano introdurre concetti matematici delle tre macroaree, attraverso l'approccio ludico e universale, sfruttando i vari canali di comunicazione e accesso all'apprendimento (visivo-verbale, visivo-non verbale, cinestetico-tattile, uditivo) • Apprendere nuove modalità dell'utilizzo del quaderno nelle ore di matematica • Conoscere le più frequenti misconcezioni nell'ambito della didattica della matematica
Direttore responsabile	<p>Dott.ssa Elisabetta Ferrando (Ph.D. in Mathematics Education)</p> <p><i>Ideatore de "Il Pesce sull'Albero"</i> <i>Direttore Scientifico di Sapyent</i> <i>Formatore Certificata MagicoAbaco</i></p>
Relatori/formatori/facilitatori	<p>Dott.ssa Elisabetta Ferrando Dott.ssa Valeria Razzini <i>insegnante, autrice di libri di didattica, gestore del blog "Matematica in gioco"</i></p>