

Progetto

Giochi matematici del Mediterraneo 2018

Sezione V RAV

Attività volte alla promozione delle competenze degli allievi, partendo dalle loro capacità riscontrate in matematica

L'A.I.P.M. «Alfredo Guido» (Accademia Italiana per la Promozione della Matematica) nasce nel 2010 da un gruppo di docenti di matematica della Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado con esperienza pluriennale nell'organizzazione di Giochi Matematici. Il nome di "Accademia" non è casuale. Esso vuole esprimere la ferma volontà dei soci di studiare e approfondire i temi riguardanti la Matematica e metterli a disposizione di chiunque.

La motivazione molto forte, l'amore per la Matematica e la sua promozione tra gli studenti e la voglia di organizzare gare, connessa ad una richiesta pressante da parte di parecchi docenti e non pochi dirigenti scolastici di proseguire sulla strada iniziata anni fa e alla richiesta di collaborazione per corsi di formazione sulla didattica della matematica da parte di istituzioni scolastiche e gruppi di ricerca universitaria, ha fatto sì che alcuni Docenti dell'Accademia si "specializzassero" in questi settori.

Nascono così i Giochi Matematici del Mediterraneo (GMM): un libero concorso riservato a tutti gli allievi delle scuole primarie (limitatamente alle classi 3°, 4°, e 5°), secondarie di 1° grado e secondarie di 2° grado (limitatamente alle classi del biennio), pubbliche, paritarie e private, italiane o di altri paesi.

Essi si prefiggono lo scopo di mettere a confronto fra loro allievi di diverse scuole che, gareggiando con lealtà nello spirito della sana competizione sportiva, sviluppano atteggiamenti positivi verso lo studio della matematica. I giochi offrono, inoltre, opportunità di partecipazione ed integrazione e di valorizzazione delle eccellenze.

L'Accademia garantisce l'esperienza organizzativa, le scuole mettono a disposizione i loro locali e le risorse umane collaborando con l'Accademia alla buona riuscita dei GMM.

Molte sono state le sollecitazioni ricevute per rendere i Giochi Matematici più aderenti alle esigenze delle Scuole. Per questo motivo si è ritenuto opportuno svolgerli su più fasi consecutive: alla Qualificazione d'Istituto segue la fase della Finale d'Istituto (in questo modo si evitano anche i grossi spostamenti di alunni da una scuola all'altra e, spesso, da un paese all'altro e i disagi annessi) per poi accedere alla Finale Provinciale (o di Area Territoriale) e quindi alla Finale Nazionale. (Per maggiori approfondimenti visitare la pagina "Giochi Matematici").

Regole dei giochi

I Giochi Matematici del Mediterraneo sono un libero concorso riservato a tutti gli allievi delle scuole primarie (limitatamente alle classi 3e 4e 5e), secondarie di 1° grado e secondarie di 2° grado (limitatamente alle classi del biennio), pubbliche, paritarie e private, italiane o di altri paesi.

Ai concorrenti di ogni categoria, indifferentemente dalla fase a cui stanno partecipando, sarà proposto un numero massimo di quesiti a cui rispondere così stabilito:

N° 10 quesiti per la categoria P3 (3° prim.) tempo massimo 60 min.
N° 15 quesiti per la categoria P4 (4° prim.) tempo massimo 90 min.
N° 20 quesiti per la categoria P5 (5° prim.) tempo massimo 120 min.

N° 10 quesiti per la categoria S1 (1° med.) tempo massimo 60 min.
N° 15 quesiti per la categoria S2 (2° med.) tempo massimo 90 min.
N° 20 quesiti per la categoria S3 (3° med.) tempo massimo 120 min.

I quesiti sono a risposta multipla o a risposta aperta.

Per tutte le categorie e per tutte le fasi verranno assegnati i seguenti punteggi:

- 3 (tre) punti per ogni risposta esatta
- 0 (zero) punti per ogni risposta non data, errata, modificata o annullata.

I GMM si articolano in quattro fasi:

1. Qualificazione d'istituto
2. Finale d'istituto
3. Finale di Area
4. Finale nazionale

1. Alla prima fase, la *QUALIFICAZIONE D'ISTITUTO*, possono partecipare tutti gli allievi della scuola aderente nella rispettiva categoria.

Superano tale fase, venendo ammessi alla *FINALE D'ISTITUTO* i concorrenti che hanno partecipato alla *QUALIFICAZIONE D'ISTITUTO* nella propria scuola totalizzando almeno i seguenti punteggi minimi:

| | |
|--------------|-----------------------|
| Categoria P3 | punti 18 (diciotto) |
| Categoria P4 | punti 30 (trenta) |
| Categoria P5 | punti 39 (trentanove) |
| Categoria S1 | punti 18 (diciotto) |
| Categoria S2 | punti 30 (trenta) |
| Categoria S3 | punti 39 (trentanove) |
| Categoria S4 | punti 18 (diciotto) |
| Categoria S5 | punti 30 (trenta) |

Qualora il numero dei qualificati per ogni categoria fosse inferiore a dieci, saranno comunque ammessi alla prova successiva i primi dieci classificati a prescindere dal loro punteggio di qualificazione.

Si precisa che le classifiche sono di Istituto, pertanto plessi diversi, anche di tipologia diversa (es. liceo classico e liceo scientifico), che risiedono in comuni (o province) diversi determinano una sola classifica d'istituto.

2. Supera la fase della FINALE D'ISTITUTO e viene quindi ammesso alla *FINALE PROVINCIALE* di ciascuna provincia/area territoriale il 4% (arrotondato per eccesso) dei partecipanti alla QUALIFICAZIONE D'ISTITUTO delle scuole di quella provincia/area terr.: minimo 15, massimo 80 partecipanti per ogni categoria. (Esempio: se nella categoria P3 della provincia di Palermo hanno partecipato alla Qualificazione d'Istituto di tutta la provincia 2000 allievi sarà ammesso alla FINALE PROVINCIALE un numero di allievi della categoria P3 pari al 4% di 2000 uguale a 80 concorrenti). Considerati prioritariamente il numero minimo e massimo dei partecipanti per ogni provincia calcolato in base alle regole descritti al precedente comma 2, gli eventuali posti rimanenti disponibili saranno attribuiti ad ogni istituto su base proporzionale.

3. Affinché si svolga una finale provinciale è necessario che della stessa provincia partecipino per ogni categoria almeno 3 istituti scolastici. In caso diverso gli istituti di una provincia saranno aggregati a province vicine in AREE TERRITORIALI ed il successivo calcolo del contingente di partecipazione alla finale nazionale sarà calcolato sull'area territoriali.

4. Alla *FINALE NAZIONALE* partecipa di diritto il primo allievo classificato per ogni categoria della *FINALE PROVINCIALE/AREA TERRITORIALE* di ciascuna PROVINCIA/AREA TERR. Questi qualificati sono definiti "contingente fisso" (CF). Alla Finale Nazionale partecipano 80 allievi per ogni categoria; oltre ai concorrenti qualificati al primo posto partecipa un "contingente proporzionale" (CP) di allievi tale da garantire una partecipazione proporzionale dei concorrenti di ciascuna REGIONE ITALIANA (O STATO ESTERO), calcolato sulla base della partecipazione alla QUALIFICAZIONE DI ISTITUTO per ogni categoria, selezionati a partire da coloro che si sono qualificati al 2° posto nelle finali provinciali e nelle posizioni successive fino al completamento dei posti riservati al CP di ogni regione.

Ogni area territoriale non potrà in ogni caso eccedere i sei partecipanti qualsiasi sia il numero complessivo degli allievi che hanno partecipato alla qualificazione d'istituto.

Traguardo di risultato

- Potenziare le abilità logiche in tutte le classi con particolare attenzione per quelle coinvolte nella valutazione nazionale.
- Migliorare i livelli di conoscenze, abilità e competenze degli alunni.
- Imparare ad organizzare gli apprendimenti in modo sistematico e ordinato.
- Acquisire metodo di lavoro ed autonomia operativa.

Obiettivo di processo

- Promuovere il raggiungimento delle competenze chiave attraverso tutte le discipline;
- Favorire le attività laboratoriali e di gruppo in tutte le discipline;
Incentivare l'utilizzo di modalità didattiche innovative (LIM).

Individuazione dei bisogni

Migliorare le competenze logico-matematiche e quelle di cittadinanza.

Obiettivi

- Riconoscere algoritmi ed utilizzarli per condurre ragionamenti
- Utilizzare grafici e forme geometriche per rappresentare dati, trarre conclusioni ed analizzare contesti reali.
- Riconoscere i termini di un problema matematico in un contesto reale ed individuare strategie risolutive

Competenze

- Competenze disciplinari (usare procedure, rappresentare, problem solving).
- Competenze di cittadinanza (imparare a giocare rispettando regole, apprendere a pensare)
-

Risorse finanziarie necessarie

Euro 50,00 di iscrizione per l'intero istituto

Risorse umane

- . Docente referente: Teresa Saglioccolo
- . Docenti di matematica curricolari
- . 3 ore per caricare sul sito dell'ente promotore dei giochi i nominativi dei partecipanti.
- . 14 ore per correzione degli elaborati ed invio dei risultati
- . La qualificazione d'istituto viene effettuata nelle aule
- . La finale d'istituto nell'aula refettorio o musicale
- . La finale provinciale nella sede indicata dall'ente promotore
- . La finale nazionale a Palermo

Indicatori utilizzati

- Riconosce gli algoritmi noti e li utilizza per condurre calcoli e ragionamenti
- Riconosce i termini di un problema matematico in un contesto reale ed individua strategie per risolverlo
- Partecipa alla competizione rispettando consegne e regole.

Valori attesi

- ✓ Aumento della passione per lo studio della matematica.
- ✓ Potenziamento dei contenuti e delle abilità proprie della disciplina.
- ✓ Rinforzo della perseveranza e della concentrazione.
- ✓ Acquisizione di maggiore sicurezza nel confronto con gli altri e rispetto delle regole per una sana competizione

