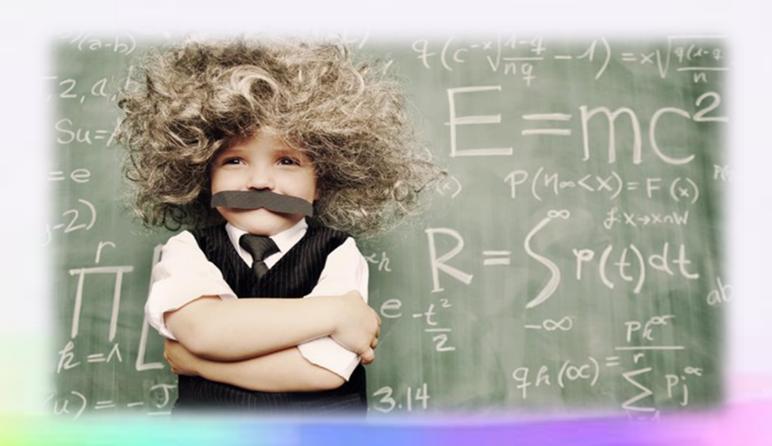


IL MATEMATICO



GIOCHII MATTEMATICI

- Consolidamento degli obiettivi e dei concetti didattici
- Socializzazione ed aggregazione
- Incremento processi cognitivi (memoria ed apprendimento)
- Autonomia del bambino.
- Il gioco e il divertimento come strumenti di apprendimento
- Sdrammatizzazione all'approccio matematico
- Il bambino come protagonista, attore e creatore nel mondo logico matematico





MIETODOLOGIA

- Pratica laboratoriale
- Attività ludico didattica
- Giochi a confronto (fair play)
- Attività finalizzata all'incremento delle capacità cognitive
- Attività di problem solving
- Cooperative learning







MATERIALE DA UTILIZZARE

- Bicchieri in plastica
- Asticelle in legno
- Bandierine
- Bottoni e tappi da riciclo
- Cartoncini Bristol
- Palline in plastica
- Pennarelli indelebili
- Stampe di immagini





OBIETTIVI DEL PROGRAMMA

- PROGRAMMA INCENTRATO SUL GIOCO, INTESO COME STRUMENTO PER FAVORIRE L'INTERESSE
 E LA MOTIVAZIONE VERSO LE ATTIVITÀ LOGICO – MATEMATICHE.
- ATTRAVERSO IL MATERIALE RICHIESTO
 PER SVILUPPARE LE VARIE ATTIVITÀ SI
 PUNTA ALL' AUTONOMIA DELL'ALUNNO.





DIVERTIRSI IMPARANDO

- IL GIOCO E' LA CHIAVE DELL' APPRENDIMENTO,
 QUALSIASI ESSERE UMANO HA UN'ELEVATA
 PREDISPOSIZIONE ALL' ATTIVITA' LUDICA.
- OGNI LEZIONE AVRA' UNA FORTE IMPRONTA LUDICA, IN UN CLIMA DI COOPERAZIONE E ADATTAMENTO.



