



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA
Via Coniugi Crigna – Cap. 89861 – Tel. 0963666418
<https://istitutocomprensivotropea.edu.it>
vvic82200d@istruzione.it - vvic82200d@pec.istruzione.it
C.M.: VVIC82200D - C.F.: 96012410799

Drapia - Parghelia - Zambrone



Tropea 26/02/2024

Circolare N° 227

Ai Genitori e agli Alunni delle classi seconde e terze
della Scuola Secondaria di Primo Grado
A tutti i docenti
Al DSGA
Ai responsabili di plesso
Al sito web

Oggetto: Scuola secondaria/Corso "LOGI-QUIZ" per le classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.

Si informano le SS.LL. che a partire dal giorno 05-03 p.v. sarà attivato il corso pomeridiano LOGIQUIZ, per le classi seconde e terze di codesto I.C della sede centrale di Tropea e dei plessi di Drapia e Zambrone. Il corso ha come finalità il recupero ed il rafforzamento delle competenze logico-matematiche attraverso un percorso didattico basato sul gioco e sul problem-solving. Gli studenti saranno guidati verso il consolidamento delle proprie abilità logico-matematiche tramite il confronto anche attraverso giochi da tavolo ed interattivi.

Si invitano i genitori a fornire la propria adesione entro il 01-03-2024, mediante la Bacheca del REL. Si precisa che i corsi saranno attivati previa iscrizione di un numero minimo di 10 alunni per corso. A fronte di un numero inferiore di iscritti, il cronoprogramma verrà modificato in modo che il corso sia fruibile simultaneamente sia dagli alunni delle classi seconde che da quelli delle classi terze. Si il cronoprogramma degli incontri, le cui date potranno subire variazioni. Gli alunni senza autorizzazione per l'uscita autonoma dovranno essere ritirati dai genitori al termine delle lezioni. Per i plessi di Drapia e Zambrone la data di inizio del corso sarà il 07/03/2024 seguirà cronoprogramma preciso dopo le adesioni.

I prof. Anello Cristina, Laria Anna Elisa, Trigilia Alessandra, Lascala Antonella e Calzona Andrea Bruno, docenti del corso in oggetto, svolgeranno le lezioni dalle ore 14,15 alle ore 16,45 in presenza, pertanto gli alunni che aderiscono potranno restare in classe per consumare la seconda merenda, sotto la sorveglianza dei docenti interessati per poi seguire la lezione.

Sarà cura del referente del progetto, Prof.ssa Cristina Anello, verificare le autorizzazioni per le uscite autonome degli alunni.

Responsabili del procedimento

Prof. Anello Cristina

Prof. Trigilia Alessandra

Prof. Anna Elisa Laria

Prof. Lascala Antonella

Prof. Calzona Andrea Bruno

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Francesco Fiumara

(firmato digitalmente)

CRONOPROGRAMMA TROPEA CLASSI SECONDE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Anna Elisa Laria	05/03/24
2. Saper rappresentare ed interpretare serie di dati	Riconoscere ed interpretare il significato di rappresentazioni grafiche e statistiche.	Produzione di diagrammi partendo da dati statistici, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Andrea Bruno Calzona	12/03/24
3. Saper risolvere quesiti geometrici	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quiz. Giochi da tavolo ideati per allenare e consolidare i principali concetti di geometria e la loro applicazione.	14:15-16:45	Andrea Bruno Calzona	19/03/24
4. Saper operare con il numero	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Alessandra Trigilia	25/03/24
5. Logica matematica 2	Sviluppare capacità logiche attraverso la risoluzione di situazione problematiche complesse.	Leggere e decodificare i formalismi del linguaggio matematico. Individuare la strategia e cooperare per raggiungere l'obiettivo.	14:15-16:45	Laria Anna Elisa	26/03/24
6. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe, anche utilizzando la robotica educativa	14:15-16:45	Andrea Bruno Calzona	04/04/24

CRONOPROGRAMMA ZAMBRONE CLASSI SECONDE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Saper operare con il numero	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Anello Cristina	08/03/24
2. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Sudoku, completamento di serie, crittografie.	14:15-16:45	Anello Cristina	
3. Saper rappresentare ed interpretare serie di dati	Riconoscere ed interpretare il significato di rappresentazioni grafiche e statistiche.	Produzione di diagrammi partendo da dati statistici, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Anello Cristina	

4. Saper risolvere quesiti geometrici	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quiz. Giochi da tavolo ideati per allenare e consolidare i principali concetti di geometria e la loro applicazione.	14:15-16:45	Anello Cristina	
5. Logica matematica 2	Sviluppare capacità logiche attraverso la risoluzione di situazione problematiche complesse.	Leggere e decodificare i formalismi del linguaggio matematico. Individuare la strategia e cooperare per raggiungere l'obiettivo.	14:15-16:45	Anello Cristina	
6. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe.	14:15-16:45	Anello Cristina	

CRONOPROGRAMMA DRAPIA CLASSI SECONDE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Saper operare con il numero	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Lascale Antonella	08/03/24
2. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Sudoku, completamento di serie, crittografie.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
3. Saper rappresentare ed interpretare serie di dati	Riconoscere ed interpretare il significato di rappresentazioni grafiche e statistiche.	Produzione di diagrammi partendo da dati statistici, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
4. Saper risolvere quesiti geometrici	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quiz. Giochi da tavolo ideati per allenare e consolidare i principali concetti di geometria e la loro applicazione.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
5. Logica matematica 2	Sviluppare capacità logiche attraverso la risoluzione di situazione problematiche complesse.	Leggere e decodificare i formalismi del linguaggio matematico. Individuare la strategia e cooperare per raggiungere l'obiettivo.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
6. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe.	14:15-16:45	Lascale Antonella	

CRONOPROGRAMMA TROPEA CLASSI TERZE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Saper operare con il numero in	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati	14:15-16:45	Alessandra Trigilia	5/03/24

situazioni complesse		sulla risoluzione di enigmi matematici.			
2. Analisi di dati statistici e numerici	Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Costruzione di grafici e tabelle, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Laria Anna Elisa	11/03/24
3. Consolidare i principali concetti di algebra della classe terza.	Allenare le capacità strategiche di risoluzione di quesiti algebrici.	Dinamica ludica, giochi per imparare l'algebra divertendosi.	14:15-16:45	Alessandra Trigilia	13/03/24
4. Individuare ipotesi e tesi negli enunciati dei teoremi	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quesiti ed applicazione delle abilità logiche in situazioni reali.	14:15-16:45	Laria Anna Elisa	18/03/24
5. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe.	14:15-16:45	Alessandra Trigilia	20/03/24
6. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Individuare strategie risolutive e cooperare per raggiungere l'obiettivo, utilizzando la robotica educativa.	14:15-16:45	Andrea bruno Calzona	25/03/24

CRONOPROGRAMMA ZAMBRONE CLASSI TERZE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Saper operare con il numero in situazioni complesse	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Anello Cristina	07/03/24
2. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Sudoku, completamento di serie, crittografie.	14:15-16:45	Anello Cristina	
3. Analisi di dati statistici e numerici	Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Costruzione di grafici e tabelle, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Anello Cristina	
4. Individuare ipotesi e tesi negli enunciati dei teoremi	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quesiti ed applicazione delle abilità logiche in situazioni reali.	14:15-16:45	Anello Cristina	

5. Consolidare i principali concetti di algebra della classe terza.	Allenare le capacità strategiche di risoluzione di quesiti algebrici.	Dinamica ludica, giochi per imparare l'algebra divertendosi.	14:15-16:45	Anello Cristina	
6. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe.	14:15-16:45	Anello Cristina	

CRONOPROGRAMMA DRAPIA CLASSI TERZE					
Competenza	Contenuti	Strategie	ore	Docente	Data
1. Logica Matematica	Sviluppare buone capacità logiche, formulare ed applicare un insieme di regole a situazioni problematiche nuove.	Sudoku, completamento di serie, crittografie.	14:15-16:45	Lascale Antonella	07/03/24
2. Analisi di dati statistici e numerici	Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Costruzione di grafici e tabelle, analisi statistica tramite Geogebra.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
3. Individuare ipotesi e tesi negli enunciati dei teoremi	Individuare ed applicare, nella risoluzione di problemi ed in situazioni reali, regole e teoremi.	Risoluzione di quesiti ed applicazione delle abilità logiche in situazioni reali.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
4. Consolidare i principali concetti di algebra della classe terza.	Allenare le capacità strategiche di risoluzione di quesiti algebrici.	Dinamica ludica, giochi per imparare l'algebra divertendosi.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
5. Saper risolvere quesiti geometrici 2	Individuare la strategia per la risoluzione di problemi complessi.	Dinamica ludica, sfide di classe.	14:15-16:45	Lascale Antonella	
6. Saper operare con il numero in situazioni complesse	Risolvere problemi e quesiti con i numeri.	Giochi di calcolo alla LIM. Problem Solving. Quiz basati sulla risoluzione di enigmi matematici.	14:15-16:45	Lascale Antonella	