Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – Sito: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - PEC: vric84600r@pec.istruzione.it

Scheda illustrativa progetto

Sez. 1 – Descrizione del progetto

1.1 – Denominazione progetto

Denominazione del progetto e sua descrizione sintetica	
OLIMPIADI DELLA MATEMATICA: verrà proposto alle classi prime e seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado (un quiz in formato digitale) di matematica in stile olimpiadi della matematica. Verranno premiati i primi tre classificati delle classi prime e delle classi seconde di ogni plesso.	
Priorità cui si riferisce *Quelle del RAV, sezione V*	☒ *2.1 - RISULTATI SCOLASTICI* ☒ *2.2 - RISULTATI NELLE PROVE STANDARDIZZATE NAZIONALI* • *2.3 - COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA* • *2.4 - RISULTATI A DISTANZA*
Obiettivo di processo 2.1	☒ *Migliorare gli esiti scolastici degli studenti della scuola nel suo complesso* • *Migliorare gli esiti scolastici degli studenti di alcune classi/plessi* • *Diminuire gli abbandoni degli studenti* • *Ridurre i trasferimenti degli studenti* ☒ *Aumentare la percentuale di studenti BES e DSA con risultati scolastici positivi* ☒ *Ridurre le differenze degli esiti scolastici tra le classi*
Obiettivo di processo 2.2	☒ *Migliorare i punteggi nelle prove INVALSI della scuola nel suo complesso* • *Migliorare i punteggi nelle prove INVALSI di alcune classi, indirizzi e/o gradi scolastici* • *Ottenere punteggi uguali o superiori rispetto a scuole con ESCS simile* • *Ridurre il numero di studenti collocati nei livelli 1 e 2 (inferiori)* • *Aumentare il numero di studenti collocati nei livelli 4 e 5 (superiori)* • *Ridurre la variabilità dei risultati alle prove Invalsi tra le classi*
Obiettivo di processo 2.3	• *Comunicazione nella madrelingua* • *Comunicazione nelle lingue straniere (es. in riferimento a particolari certificazioni)* • *Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia (es. in riferimento a particolari* • *certificazioni)*

	• *Competenza digitale (es. in riferimento a particolari certificazioni)* • *Imparare a imparare* • *Competenze sociali e civiche (es. in riferimento a comportamenti problematici, conflitto, bullismo)* • *Spirito di iniziativa e intraprendenza/ imprenditorialità* • *Consapevolezza ed espressione culturale* • *Competenze chiave di cittadinanza nel loro complesso*
Obiettivo di processo 2.4	• *Ottenere risultati migliori da parte degli studenti nel passaggio agli ordini di scuola successivi* • *Aumentare la percentuale di studenti che seguono il consiglio orientativo al termine del primo ciclo*
Priorità	☒ *3.1 CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE* ☒ *3.2 - AMBIENTE DI APPRENDIMENTO* • *3.3 - INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE* • *3.4 - CONTINUITÀ E ORIENTAMENTO* • *3.5 - ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA* • *3.6 - SVILUPPO E VALORIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE* • *3.7 - INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE*
Obiettivo di processo 3.1	• *Curricolo e offerta formativa* • *Progettazione didattica* ☒ *Valutazione degli studenti*
Obiettivo di processo 3.2	• *Dimensione organizzativa* • *Dimensione metodologica* • *Dimensione relazionale*
Obiettivo di processo 3.3	• *Inclusione* • *Recupero* • *Potenziamento*
Obiettivo di processo 3.4	• *Continuità* • *Orientamento*

Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – **Sito**: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - **PEC**: vric84600r@pec.istruzione.it

Obiettivo di processo 3.5	• *Missione e obiettivi prioritari* • *Controllo dei processi* • *Organizzazione delle risorse umane* • *Gestione delle risorse economiche*
Obiettivo di processo 3.6	• *Formazione* ☒ *Valorizzazione delle competenze* ☒ *Collaborazione tra insegnanti*
Obiettivo di processo 3.7	• *Collaborazione con il territorio* • *Coinvolgimento delle famiglie*
Altre priorità (eventuale) *Nel caso si tratti di priorità di istituto non desunte dal RAV*	

1.2 – Abstract

Il progetto, rivolto alle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado, propone un percorso di potenziamento delle competenze logico-matematiche attraverso la modalità delle Olimpiadi della Matematica in versione digitale. L'iniziativa nasce dall'esigenza di stimolare il pensiero critico e valorizzare le eccellenze, trasformando la percezione della disciplina da mnemonica a esplorativa.
L'attività prevede una fase iniziale di allenamento guidato focalizzata sul problem solving non standard e una successiva fase di gara scolastica, svolta interamente al computer tramite piattaforma digitale dedicata. Questa modalità non solo automatizza la gestione delle prove, ma allena gli studenti alla gestione del tempo e all'interazione con interfacce tecnologiche complesse in contesti di valutazione.

1.3 – Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua e la periodicità degli incontri, illustrare le fasi operative (Indicare mese, giorni, ore in cui si prevede di svolgere l'attività progettuale)

Incontro per la preparazione delle prove: marzo/aprile
Svolgimento delle prove: prima settimana di maggio
Preparazione attestati: metà maggio

1.4 – Destinatari

1.4.1 Destinatari (indicare la classe o il gruppo alunni e il numero presumibile)

Tutte le classi prime e le classi seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado.

1.4.2 Persone coinvolte (Indicare il numero dei docenti, i nominativi ed eventuali collaborazioni con gli stakeholder)

Due docenti coinvolti: Bezzan e Scaramozzino

1.5 – Descrizione estesa del progetto

Il progetto delle "Olimpiadi della Matematica al Computer" è pensato per i ragazzi delle classi prime e seconde del nostro istituto. L'obiettivo è far capire agli alunni che la matematica non è solo applicare formule a memoria, ma è soprattutto logica, intuizione e capacità di risolvere piccoli enigmi. Vogliamo stimolare i ragazzi più portati, ma anche coinvolgere tutta la classe in modo divertente.
Prima della gara vera e propria, i professori di matematica faranno degli allenamenti direttamente in classe durante le ore di lezione. Nel frattempo, i due docenti responsabili del progetto si troveranno per preparare le prove e caricarle sul computer. Il giorno della gara, le classi andranno nel laboratorio di informatica. I professori che sono in turno in quell'ora controlleranno i ragazzi e li aiuteranno ad accedere ai computer. Fare la prova al PC è molto utile perché i ragazzi imparano a usare la tecnologia anche per compiti scolastici importanti, ed è un ottimo allenamento in vista delle future prove Invalsi.
Alla fine della gara, per valorizzare l'impegno di tutti, faremo una premiazione per ogni plesso della scuola. Premieremo i primi tre classificati delle classi prime e i primi tre delle seconde di ogni sede.

1.5.1 Motivazioni dell'intervento: a partire dall' analisi dei bisogni formativi (indicando anche, se è stata fatta, quali strumenti si sono utilizzati per la raccolta dei dati iniziali)

Visti i risultati delle prove Invalsi di questi ultimi anni, le Olimpiadi della Matematica possono essere uno stimolo per gli studenti a sviluppare un interesse e una motivazione per la matematica, disciplina spesso considerata difficile o noiosa. Inoltre le prove richiedono agli studenti di affrontare problemi non standard e di sviluppare strategie di risoluzione innovative, abilità essenziali per il successo in molti campi della vita. Le Olimpiadi della Matematica possono inoltre contribuire a creare un ambiente di apprendimento stimolante e motivante, incoraggiando gli studenti a esplorare e scoprire la matematica in modo divertente e interattivo.

1.5.2 Obiettivi formativi generali da cui nasce il progetto: finalità generali del progetto in accordo con le finalità del PTOF, della programmazione dei Dipartimenti e dei Consigli di Classe

1. Sviluppare le competenze matematiche degli studenti.
2. Stimolare la motivazione e l'interesse per la matematica.
3. Valutare e riconoscere le competenze matematiche degli studenti.
4. Creare un ambiente di apprendimento stimolante e motivante.

1.5.3 Obiettivi formativi specifici, devono essere concreti, coerenti, misurabili, verificabili, dunque devono essere espressi in termini di conoscenze, competenze, capacità

Conoscenze

1. Conoscenza dei concetti matematici fondamentali:
- Numeri e operazioni
- Geometria nel piano
- Funzioni e relazioni
- Probabilità e statistica
2. Conoscenza delle proprietà e delle regole matematiche:
- Proprietà delle operazioni
- Regole di calcolo

3. Conoscenza delle applicazioni matematiche:
- Applicazioni della matematica nella vita quotidiana
- Applicazioni della matematica nelle scienze

Capacità

1. Capacità di risolvere problemi:
- Risolvere problemi di matematica utilizzando strategie e tecniche diverse
- Applicare concetti e proprietà matematiche per risolvere problemi
2. Capacità di ragionare logicamente:
- Utilizzare il ragionamento logico per risolvere problemi e dimostrare teoremi
- Identificare e analizzare pattern e relazioni
3. Capacità di comunicare matematicamente:
- Comunicare idee e soluzioni matematiche in modo chiaro e preciso
- Utilizzare il linguaggio matematico per descrivere e analizzare problemi

Abilità

1. Abilità di calcolo:
- Eseguire calcoli matematici con precisione e velocità
- Utilizzare strumenti e tecnologie per eseguire calcoli
2. Abilità di problem-solving:
- Identificare e analizzare problemi matematici
- Sviluppare e applicare strategie per risolvere problemi
3. Abilità di ragionamento critico:
- Analizzare e valutare argomenti e soluzioni matematiche
- Identificare e correggere errori e incongruenze

1.5.4 Risultati attesi: quale ricaduta formativa ci si attende a favore dei destinatari del progetto (collegamento con le attività curricolari e/o altre iniziative assunte dalla scuola)

1. Aumento della conoscenza e della comprensione dei concetti matematici
2. Miglioramento delle capacità di risolvere problemi e di ragionare logicamente
3. Sviluppo delle abilità di calcolo e di problem-solving

1.6 – Discipline coinvolte

Matematica

1.8 – Competenze chiave europee

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

1.9 - Metodologie

1.7.1 Metodologie (Numero e tipologia incontri, eventuali uscite, eventuali rapporti con altri enti e scuole ecc.)

I docenti Bezzan e Scaramozzino effettueranno due incontri della durata ciascuno di un'ora: preparazione prove ed elaborazione attestati.

I docenti durante le ore curricolari svolgeranno esercizi in preparazione alle prove. Codeste verranno effettuate in laboratorio di informatica e avranno la durata di un'ora.

1.10 - Documentazione

1.10.1 Elaborati e prodotti realizzati dagli alunni, schede operative, materiali didattici utilizzati, fotografie delle attività, eventuali registrazioni o produzioni digitali…. (andranno allegati al termine del progetto in pdf per la pubblicazione nel sito)

Gli alunni non produrranno un elaborato finale.

1.11 – Strumenti di valutazione del progetto

Indicare i descrittori e gli indicatori di valutazione per la verifica dell'efficacia del progetto (numero dei partecipanti, attenzione e gradimento dei partecipanti, ecc.)

Descrittori

1. Partecipazione e coinvolgimento:
- Numero di partecipanti alle Olimpiadi della Matematica
- Livello di coinvolgimento e di impegno dei partecipanti
2. Apprendimento e comprensione:
- Livello di comprensione dei concetti matematici trattati
- Capacità di applicare le conoscenze matematiche per risolvere problemi
3. Motivazione e interesse:
- Livello di motivazione e di interesse dei partecipanti per la matematica
- Percezione dell'utilità e dell'importanza della matematica
4. Soddisfazione e gradimento:
- Livello di soddisfazione e di gradimento dei partecipanti per le Olimpiadi della Matematica
- Percezione della qualità e dell'efficacia del progetto

1.12 – Modalità del monitoraggio

I docenti coinvolti nel Progetto relazioneranno sulla ricaduta negli OO.CC. evidenziando punti di forza ed eventuali punti critici.

Al termine delle attività, i docenti coinvolti nel progetto predisporranno la scheda conclusiva da presentare agli Organi Collegiali, al fine di documentare l'andamento, i risultati e l'impatto formativo dell'iniziativa.

1.13 – Realizzazione di un prodotto finale

Realizzazione di un prodotto finale testuale, multimediale o altro (facoltativo)
//

1.14 – Organizzazione spazi

Spazi utilizzati: aula, laboratorio, biblioteca, palestra, aula informatica, spazi esterni, ecc. - Disposizione degli arredi: banchi singoli, a coppie, a isole, disposizione a U, spazio per lavori di gruppo - Organizzazione per attività: spazi dedicati al lavoro individuale, di gruppo, alla discussione o alla presentazione - Utilizzo di spazi digitali: LIM, computer, tablet, piattaforme online, se previsti dal progetto - Eventuale flessibilità: riorganizzazione degli ambienti in base alle diverse fasi del progetto… Laboratori di informatica nelle sedi di Castagnaro e Villa Bartolomea (Scuola Secondaria di Primo Grado).

1.15 – Beni e servizi

Indicare i beni – i servizi – trasporto, guide ecc. impegnati, necessari alla realizzazione del progetto. L'unico bene necessario alla realizzazione del progetto sono i cartoncini per poter stampare gli attestati.

Il Docente referente
Serena Bezzan

Villa Bartolomea, 28/09/2026