ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
IC MERCATO SAN SEVERINO II
Via Don Gaetano Fimiani (Fraz. Sant'Angelo), 1 – 84085 Mercato S. Severino (SA) – C. M. SAIC8CD00E
Tel/Fax: 089/894822 – C. F. 95201670650 –

RELAZIONE/BUONE PRATICHE

MODULO	DENOMINAZIONE COMPLETA DEL NOME DEL MODULO + ED. - SEDE **MODULO MATHSport ED.3 ED.4 ED.5**
DOCENTI COINVOLTI	ESPERTO E TUTOR **ESPERTO: SALZANO AGNESE** **TUTOR: CUCCINIELLO SAMANTHA** **TUTOR: PROTO ROSA** **TUTOR: DE NARDO ROSITA**
DURATA DEL MODULO	DURATA DEL MODULO, DATA D'INIZIO E FINE, GIORNO/I DELLA SETTIMANA E ORARIO DAL 03/12/24 AL 06/05/25
ANNO SCOLASTICO	2024/2025
PARTECIPANTI	NUMERO ALUNNI, ORDINE DI SCUOLA, PLESSO E CLASSI 14 alunni, scuola primaria, classi prime

INTRODUZIONE

Il modulo MATHSport nasce con l'obiettivo di orientare e potenziare le competenze in ambito STEAM, proponendo un modo nuovo e coinvolgente di avvicinare i bambini alla matematica, attraverso l'integrazione tra apprendimento e attività motoria.
Destinato agli alunni delle classi prime della scuola primaria dell'I.C. M.S.S. II, MATHSport si propone di rendere l'apprendimento più attivo, dinamico e motivante, grazie a un approccio didattico innovativo che fonde insieme sport e logica, movimento e pensiero matematico.
L'obiettivo principale è potenziare le competenze matematiche attraverso esperienze dirette e ludiche, capaci di stimolare l'interesse e la partecipazione attiva degli alunni. L'integrazione tra gioco, movimento e concetti matematici permette di facilitare la comprensione e il consolidamento delle abilità logico-matematiche, sfruttando il linguaggio del corpo e l'esperienza concreta.

OBIETTIVI

Matematica
Numeri
-Contare in modo progressivo e regressivo
-Ordinare i numeri naturali in notazione decimale

Spazio e figure
-Percepire e orientarsi nello spazio a partire dal proprio corpo
-Eseguire percorsi a partire da indicazioni verbali o grafiche
-Riconoscere e classificare le forme geometriche

Educazione motoria
Relazione con lo spazio e il tempo
-Combinare e coordinare diversi schemi motori

-Svolgere percorsi motori seguendo istruzioni

Gioco, sport, regole e fair play
-Comprendere e rispettare le regole del gioco
-Collaborare con i compagni in un contesto di rispetto reciproco

ATTIVITÀ SVOLTE

Le attività sono state pensate per integrare esercizi matematici con giochi di movimento, creando un ambiente di apprendimento ricco, stimolante e inclusivo.

Tipologie di attività svolte:

-Percorsi motori strutturati con numeri, forme geometriche e sequenze

-Giochi di movimento con elementi matematici (conteggi, classificazioni, ordini)

-Problem solving motorio: costruzione di figure geometriche con il corpo, risoluzione di "enigmi" motori con base matematica

-Giochi simbolici e di ruolo, che riproducono situazioni quotidiane legate a conteggio, misure, sequenze

-Utilizzo di attrezzi piccoli e grandi per favorire l'apprendimento matematico attraverso il movimento

Le attività sono state adattate alle diverse capacità degli alunni, valorizzando l'esperienza concreta e ludica come strumento privilegiato per l'apprendimento, in un'ottica di inclusione e partecipazione attiva.

PRESENTAZIONE E ORGANIZZAZIONE DELL' ATTIVITÀ LABORATORIALE

Il modulo MATHSport si rivolge alle classi prime dell'IC Mercato San Severino II, con l'obiettivo di integrare l'apprendimento dei concetti matematici con attività motorie ludiche e sportive. La finalità principale è rendere il processo di acquisizione delle competenze matematiche più coinvolgente, dinamico e stimolante, attraverso l'uso di giochi e attività sportive che favoriscano lo sviluppo di abilità logiche, di problem solving e di coordinazione motoria.
Il percorso si svolge nei giorni di martedì e giovedì, nella fascia oraria dalle 16:10 alle 18:10.
Si prevede la simultanea applicazione di esercizi matematici e giochi motori, in modo da creare un ambiente di apprendimento attivo e partecipativo. Le attività sono condotte in modo interattivo, favorendo la partecipazione diretta e l'esperienza concreta degli alunni, per stimolare la curiosità e l'interesse verso i concetti matematici.
Nello specifico, le attività prevedono:
- Giochi e percorsi motori che coinvolgono il riconoscimento, la sequenza di numeri e le forme;
- attività motoria che integra esercizi di conteggio, classificazione e risoluzione di semplici problemi matematici in un contesto ludico.
- esercizi di problem solving motori, come percorsi didattici e sfide di coordinazione, finalizzati allo sviluppo di capacità logiche e di ragionamento.
- Utilizzo di piccoli e grandi attrezzi per l'apprendimento matematico attraverso il movimento.

L'organizzazione delle attività è curata al fine di garantire un ambiente di apprendimento stimolante e inclusivo, favorendo il coinvolgimento attivo di tutti gli alunni. Inoltre, tiene è volta ad assicurare un equilibrio tra attività motoria, momenti di riflessione e consolidamento dei concetti appresi.

In conclusione, la metodologia adottata mira a integrare efficacemente l'attività motoria con l'apprendimento matematico, promuovendo lo sviluppo globale del bambino, attraverso un approccio educativo innovativo e motivante.

RISULTATI E CONCLUSIONI

Il modulo MATHSport ha raggiunto pienamente gli obiettivi prefissati, offrendo un impatto estremamente positivo sugli alunni coinvolti. In particolare, si è rilevato:

-Un maggiore interesse e motivazione verso la matematica

-Un atteggiamento più positivo nei confronti dell'apprendimento

-Un evidente miglioramento delle abilità logiche e di problem solving

-Una crescita nella coordinazione motoria

-Un rafforzamento della capacità di collaborazione e rispetto delle regole

-Una maggiore socializzazione tra pari, in un clima positivo e stimolante

MATHSport si è rivelato un progetto efficace e innovativo, capace di trasformare l'apprendimento matematico in un'esperienza concreta, divertente e significativa. L'integrazione tra attività motoria e discipline STEAM si è dimostrata una strategia vincente per lo sviluppo globale del bambino, valorizzando corpo e mente in un percorso educativo armonico e motivante.

ALLEGATI E FOTO






