



Allegato A

Contributo economico

PROGETTO DELL'INIZIATIVA

1. Titolo "Partecipazione al 15th International Congress on Mathematical Education" 7-14 luglio 2024-ICC Sydney Australia

2. Data di realizzazione

Inizio (07/07/24) termine (14/07/24)

3. Luogo di svolgimento

Sede Sydney (Australia)/ Convention Centre; Exhibition Centre; and Aware Super Theatre Indirizzo <https://www.iccsydney.com.au/app/venue-map>.

4. Descrizione dell'iniziativa Partecipazione al 15th International Congress on Mathematical Education" 7-14 luglio 2024-ICC Sydney Australia.

Lavoro di ricerca svolto negli anni 2022-2023 e 2023-2024 con due seconde appartenenti alla Secondaria di Primo grado dell'I.C.Caponnetto.

Titolo del lavoro presentato:

"Games and calculations in Calandri's texts: masters of the Abacus in 15th century Florence"

5 Finalità Tra le priorità organizzative della 107/15 art.1 C.2 al quinto punto leggiamo "Realizzazione di una scuola aperta, laboratorio permanente di ricerca". Il progetto è nato con lo scopo di creare una rete di docenti che collabori alla stesura di percorsi didattici laboratoriali, volti a stimolare gli alunni e a motivare gli stessi nei confronti di una materia ,ritenuta per la maggior parte , "ostica". L'obiettivo principale è quello di arricchire il percorso professionale dei docenti coinvolti in un'ottica di sperimentazione e ricerca continue affinché l'azione didattica sia sempre più efficace.

Il gioco è stato il protagonista del percorso proposto alle nostre classi.

L'inserimento di attività ludiche nel normale percorso didattico delle discipline STEM ha



un positivo effetto sull'apprendimento, in particolare per la matematica, spesso poco amata dai ragazzi ed accompagnata da risultati non sempre soddisfacenti. Attraverso il gioco si può potenziare l'interesse e la partecipazione degli alunni e favorire l'acquisizione di competenze, introducendo o recuperando concetti, proprietà e abilità in un modo più accattivante.

Il gioco dal punto di vista cognitivo facilita l'acquisizione di regole, la memorizzazione e la comprensione di concetti. La bibliografia riporta alcune riflessioni sull'importanza dell'utilizzo del gioco nei processi di apprendimento.

“I giochi sono una fonte inesauribile di situazioni astratte che arricchiscono lo studio e la comprensione di chi li affronta.. sono il migliore mezzo per far apprendere e praticare la matematica Jean Paul Delahaye (Professore all'Università di Lille e Prix D'Alambert 1998 per la divulgazione matematica)”.

“Il gioco: il regno della scoperta, della fantasia, del fare le cose per il gusto di farle. Il gioco tradizionale ha una funzione profondamente evolutiva, sta sempre dentro una dimensione mitico-simbolica: il gruppo spontaneo, di strada o cortile, era la struttura sociale primaria della vita infantile. Il gruppo spontaneo è terapeutico- sviluppa l'autostima, la resilienza, la creatività, la capacità di cavarsela , ma allo stesso tempo il gruppo tiene dentro tutti” (Daniele Novara-pedagoga).

“ Il gioco è un ottimo strumento per vedere come una persona reagisce a un imprevisto, che soluzioni adotta, se è in grado di uscire dagli schemi. (Andrea Ligabue- Ludologo, consulente Lego, direttore artistico di Play- festival del gioco)”.

Durante il gioco, inoltre, è possibile osservare il comportamento di un alunno in una situazione in cui è più libero di esprimere quegli atteggiamenti che normalmente sfuggono all'attenzione dell'insegnante. Il gioco proposto mira a rafforzare la capacità di sviluppare una strategia, prevede l'interazione facilitando lo sviluppo dell'empatia.

L'obiettivo del progetto è stato quello di aumentare la motivazione degli studenti nei confronti dello studio della matematica, contestualizzare storicamente gli argomenti proposti e attivare alcune competenze chiave di cittadinanza e trasversali con particolare attenzione al problem solving.

Il lavoro da noi proposto che trovate in allegato è stato accettato al “15th International Congress on Mathematical Education” che si terrà a Sydney dal 7 al 14 luglio 2024 . Questa incredibile opportunità ci permetterà di rappresentare la nostra scuola e il nostro territorio con la sua storia, le sue ricchezze e particolarità in un contesto mondiale, favorendo il confronto con ricercatori in didattica della matematica provenienti da tutto il mondo.



6. Modalità realizzative

Il progetto parte dallo studio di alcuni problemi matematici presenti nel "Trattato di Aritmetica" di Filippo Calandri (maestro d'Abaco fiorentino) presente nella biblioteca Riccardiana di Firenze. Il testo fu scritto per la corte fiorentina di Lorenzo il Magnifico. I problemi sotto forma di gioco sono stati presentati agli alunni e su queste basi si sono sviluppate molteplici attività: costruzione di un abaco con materiali poveri, analisi dei metodi di calcolo e metodi di misura durante il periodo rinascimentale a Firenze e in Toscana, gare e giochi fra classi sui metodi di calcolo medioevali, uscita didattica sul territorio fiorentino per scoprire i luoghi dove erano ubicate le scuole di Abaco e per concludere abbiamo organizzato una festa dove studenti e docenti vestiti in abiti rinascimentali hanno riprodotto vari giochi affrontati in classe. Per l'occasione abbiamo distribuito i biscotti cosiddetti "Beriquocoli", nome con cui veniva indicata la moltiplicazione durante il Medioevo.

7. Pubblico di riferimento principalmente docenti, studenti e genitori IC Caponnetto e IC Mattei e altri interessati

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

comunale [] provinciale [] regionale []

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

Indicare i canali informativi attraverso i quali sono realizzate le attività di comunicazione:

[] prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

[] prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

[] eventi di lancio:

[] conferenza stampa: *(indicare data e luogo) da definire*

[] inaugurazione *(indicare data e luogo)*

11. Dati economici dell'iniziativa:

1. Costo complessivo dell'iniziativa € 5.000,00



2. Entità del contributo richiesto € 1.500,00

PIANO PREVISIONALE DI SPESA

Risorse economiche disponibili	Importo
1. risorse economiche stanziare dal richiedente	€ 2.500,00
2. contributo economico richiesto al Consiglio regionale	€1.500,00
3. Altri contributi economici ricevuti da soggetti pubblici	€ 1.000,00
4. Altri contributi economici ricevuti da privati	
Totale	€ 5.000,00
Tipologie delle voci di spesa	
1. Acquisto di beni strumentali non durevoli	€ 100,00
2. Canone di locazione per l'utilizzo di locali, impianti o strutture (se diversi dalla propria sede)	
3. Allestimento dei locali, impianti e strutture, scenografie, montaggio e smontaggio	
4. Pubblicità (inserzioni, manifesti, stampe, video)	€ 200,00
5. Servizi editoriali e tipografici per la stampa di volumi	
6. Premi e riconoscimenti	
7. Compensi per relatori, artisti, la cui prestazione fa parte del programma approvato, e le relative spese di viaggio, di vitto ed alloggio	€ 4.700,00
8. Altre spese (<i>specificare</i>) _____	
Totale	€ 5.000,00

Bagno a Ripoli, lì 22.03.2024



IL DIRIGENTE AREA 3

Dott. Neri Magli

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del T.U. 445/2000 e del D.Lgs 82/2005 e rispettive norme collegate il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa.