



## COSTI

L'importo forfettario, per ogni alunno partecipante al progetto, quale rimborso per gli spostamenti degli operatori e per il materiale utilizzato è stimato in:

- € 5,00 (istituti fino a 40 km)
- € 8,00 (istituti tra 40 e 90 km)

## MODALITÀ DI ADESIONE

L'istituto che intende aderire al progetto dovrà compilare la relativa scheda in cui indicare le classi partecipanti e il numero di alunni per ogni classe.

Info: [www.parimpari.it](http://www.parimpari.it)

(sezione Attività/Progetti => Palestra di Archimede 2017/18)

## ANNOTAZIONI

- Per istituti con distanza maggiore di 90km contattare gli organizzatori.

## L'ASSOCIAZIONE

L'associazione di volontariato pariMpari con sede operativa in Potenza, via Maratea n.25 non ha scopo di lucro e persegue finalità di solidarietà sociale volte alla promozione della cultura, della persona e della sua dignità attraverso la diffusione delle discipline scientifiche al fine di favorire il processo di crescita e di autonomia di ogni singolo individuo.

Nello specifico l'associazione si propone di promuovere la diffusione della cultura scientifica, con particolare riferimento alla matematica e alla logica attraverso la promozione di iniziative in collaborazione con soggetti sia pubblici che privati.

## CONTATTI

### Associazione pariMpari

sede operativa:  
c/o Giuseppe Guarino  
via Maratea, 25 – 85100 - Potenza  
[info@parimpari.it](mailto:info@parimpari.it)  
c.f. 96071610768

### presidente:

Giuseppe Guarino  
Tel.329 0130902  
e-Mail: [presidente@parimpari.it](mailto:presidente@parimpari.it)

### Referente Progetto:

Emanuela Santopietro  
Tel. 349-4537593  
e-Mail: [info@parimpari.it](mailto:info@parimpari.it)



Associazione di Volontariato

[www.parimpari.it](http://www.parimpari.it)



Progetto – 2017/18

# La Palestra di Archimede



L'associazione "pariMpari", intende promuovere degli incontri settimanali rivolti ad alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado, con l'obiettivo di elevare la qualità e l'interesse per le discipline scientifiche, con particolare riferimento alla logica e alla matematica.

L'associazione è tenuta insieme da un comune denominatore, ossia la volontà di credere che lo sviluppo del nostro territorio si costruisce partendo dalla conoscenza.

## OBIETTIVI

- Stimolare i giovani a sviluppare la loro manualità;
- Stimolare la curiosità con l'applicazione della logica
- Interagire in modo differente con concetti matematici
- Offrire occasioni di incontro e di confronto;
- Offrire l'occasione di sperimentare il lavoro di gruppo;
- Comprendere le fasi e i ruoli all'interno del lavoro di gruppo;
- Programmare il tempo per portare a termine il lavoro prefissato;
- Elevare la qualità e l'interesse per la matematica e la logica
- Innalzare la competitività negli eventi a carattere nazionale come le Olimpiadi della Matematica e dell'Informatica e nelle prove di valutazione INVALSI.

## DESTINATARI

- Scuole primarie
- Scuole Secondarie di primo grado

## PROGRAMMA

N. 1 incontro alla settimana per un totale di 3 settimane.

E' consigliabile intervenire a settimane alterne.

## TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ

Tutti le attività ed i quesiti proposti sono composti da una sezione verbale, che misura la comprensione linguistica e concettuale, e da una sezione logico-matematica, che analizza la capacità di affrontare un problema sfruttando il ragionamento e la concentrazione. Essi sono divisi nelle seguenti tipologie:

### LUDICO-APPLICATE

Viene utilizzato il gioco come stimolo per l'apprendimento. I partecipanti saranno invitati a lavorare sia individualmente sia in coppia.



Giochi in cui la soluzione richiede l'attuazione di un'abile strategia, potenziando sicuramente l'ingegno nella ricerca del metodo risolutivo.



Giochi da tavolo che vedono opposti due avversari. Rientrano nella categoria dei giochi di strategia che aiutano sicuramente la creatività e stimolano la capacità logica nonché il rispetto delle regole favorendo l'integrazione. Essi suscitano un certo interesse nei settori matematici della teoria dei giochi e nella teoria della complessità.



## DIDATTICO-APPLICATE



Sono previste delle sessioni teorico-pratiche sotto forma di test, da trattare in gruppo, finalizzate all'apprendimento di concetti di tipo logico-matematico.



Rompicapo in cui è richiesta la capacità di analizzare e risolvere un quesito, schematizzando le informazioni e le possibili soluzioni al fine di ricavare la risposta.

## ESCURSIONI CONSIGLIATE

- Museo di Leonardo da Vinci e/o Parco Archeologico - Vaglio Basilicata
- Museo del giocattolo povero e del gioco di Strada – Comune di Albano di Lucania
- Castello medievale di epoca federiciana di Lagopesole