

MODULO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 20 /20

TITOLO DEL PROGETTO

GLI SCACCHI: UN GIOCO PER CRESCERE

GRUPPO DI PROGETTO costituito da:

Mattacchione Nadia, Pallagrosi Graziella, Salvatori Tania, Viscogliosi Marina,
Di Vito Floriana, Saba Daniela, Esposito Maria Gabriella

AREA DISCIPLINARE O TRASVERSALE A CUI AFFERISCE IN RIFERIMENTO AL PTOF

Tutte le discipline

SCUOLE COINVOLTE:

Scuola Primaria " A.Lauri", Scuola Primaria Valleradice, Scuola Secondaria 1°
Grado " E. Facchini"

| Classi coinvolte | Nº alunni coinvolti |
|---|---------------------------|
| 3 A- 3 B Scuola Primaria " A. Lauri" | 28 |
| 4 C Scuola Primaria " A. Lauri" | 12 |
| 5 A Scuola Primaria Valleradice | 21 |
| Classi prime scuola media + alunni classi seconde e terze che intendono partecipare al torneo | 108 Numero da definire |

DOCENTI NECESSARI PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (specificare anche ordine di scuola)

5 docenti scuola primaria - 3 scuola media per i tornei- consigli delle classi prime

EVENTUALI ESPERTI-ESTERNI (con relativi COMPITI)

EVENTUALE COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA (con relativi compiti)

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

MOTIVAZIONE DEL PROGETTO:

Il progetto prevede l'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento pedagogico, utile al miglioramento delle capacità di apprendimento degli alunni e formativo della loro personalità. Giocare a scacchi apre la mente e consolida il carattere, fa funzionare il cervello e insegna a saper perdere.

FINALITÀ E OBIETTIVI

- *Favorire l'inclusione, la socializzazione, la collaborazione;*
- *insegnare l'importanza del rispetto delle regole e dell'avversario;*
- *potenziare l'attenzione, la memoria, la riflessione e la concentrazione;*
- *sviluppare le capacità di ragionamento;*
- *sviluppare la creatività e la fantasia;*
- *controllare l'impulsività, l'emotività e la superficialità;*
- *Incoraggiare e sviluppare lo spirito d'iniziativa;*
- *accettare la sconfitta e adattarsi alla realtà;*
- *imparare che la risoluzione di un problema può prevedere strategie diverse;*
- *apprendere concetti matematici (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la scacchiera.*

AZIONI - CON RELATIVI CONTENUTI E ATTIVITÀ

Ricostruzione della leggenda sul gioco degli scacchi, gli scacchi nella storia, gli scacchi e le potenze, realizzazione di scacchiere con diversi materiali e di varie dimensioni, valore dei pezzi e regole del gioco, ascolto e memorizzazione della canzone "Scacco Matto", gioco a squadre e a coppie, tornei finali all'interno delle classi e in continuità (quarta e quinta scuola primaria e classi prime scuola media).

METODOLOGIA

Didattica laboratoriale

ALTRI EVENTUALI DESTINATARI OLTRE AGLI STUDENTI

TEMPI DI ATTUAZIONE

Da gennaio a maggio 2017

LOCALI - ATTREZZATURE – STRUMENTI TECNOLOGICI – MATERIALE DIDATTICO
RICHiesto PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO.

Aule e palestra, LIM / videoproiettori e PC, materiale di facile consumo (pennarelli, cartoncini, matite, ecc.) , scacchiere a muro (già acquistate dalla scuola)

RISULTATI ATTESI/PRODOTTI

Sviluppare in ciascun alunno la consapevolezza che un buon lavoro si ottiene con applicazione, dedizione, impegno serio e costante, si curamente con piacere ma non senza sacrifici.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto rappresenta un momento di recupero, potenziamento, verifica- valutazione delle conoscenze, abilità e competenze in itinere e la riuscita del gioco degli scacchi ne determina il livello.

MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE

Documentazioni iconografiche e fotografiche dei momenti del gioco.

FIRMATO FLORIANA DI VITO