



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
Istituto Comprensivo Statale Cremona Cinque
Via San Bernardo, 1 – 26100 CREMONA - Tel. 0372/454205 - 434815 – fax 0372/590037
Sito web: www.cremonacinque.gov.it - **e-mail:** cric82300b@istruzione.it
Posta elettronica certificata: cric82300b@pec.istruzione.it

SCHEMA DI PRESENTAZIONE PROGETTI

IL PROGETTO

Titolo:

Scacchi a scuola

Area di progettazione del PTOF Progetti dell'area logico-matematica

Area disciplinare di riferimento Area logico-matematica

Responsabile Progetto:

Dall'Olmo Maria Cristina

Gruppo di Progetto:

Insegnanti Dall'Olmo Maria Cristina , Baietti Antonella, Carnesella Erika

Analisi dei bisogni (*compilare solo la/le sezione/i di interesse*):

La proposta dell'attività progettuale avviene sulla base di:

1. Normativa (specificare quale e quali aspettative o bisogni intende soddisfare)

In linea con la *Dichiarazione 0050/2011 "Progetto scacchi a scuola"* approvata dal *Parlamento Europeo* nel Marzo 2012 per la diffusione in tutti gli *Stati Comunitari* di progetti educativi in contesto scacchistico per favorire crescite sane a scuola, recepita quindi anche dal nostro Governo e dal *MIUR-Ministero per l'Istruzione, l'Università e la Ricerca*, è proposto il progetto "*scacchi a scuola*" che sviluppa le proposte della legge Comunitaria, dedicato al gioco degli scacchi e alle sue valenze educative, rieducative e formative.

2. Esperienze maturate negli anni precedenti (specificare quali e quali aspettative o bisogni ha soddisfatto)

Negli anni precedenti la proposta è riuscita a coinvolgere tutti gli alunni stimolandone le abilità cognitive.

3. **Proposte da parte di docenti** (specificare quali e quali aspettative o bisogni intende soddisfare)

Il gioco degli scacchi è proposto a scuola perché

strumento educativo per il potenziamento cognitivo e per la riabilitazione dei bambini con difficoltà d'apprendimento (disturbi dell'apprendimento specifici, non specifici e bisogni educativi speciali) e poiché costituisce una buona occasione per l'esercizio di funzioni esecutive.

Esso è quindi un sostegno per gli studenti con disagio non certificato ed è legato ad attività di avviamento e pratica dello sport inteso come esperienza educativa e socializzante.

Inoltre stimola le abilità cognitive, in particolar modo logiche e matematiche, attraverso un percorso ludico e creativo.

4. **Proposte da enti esterni** (specificare quali e quali aspettative o bisogni intende soddisfare)

Competenze che si vogliono sviluppare:

Competenze disciplinari

Affrontare situazioni problematiche applicando procedure

Competenze trasversali

Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere

Aumentare la capacità di concentrazione e attenzione

Sviluppare senso di riflessione e senso critico

Imparare che la soluzione di un problema può prevedere strategie diverse

Trasporre i riferimenti topologici

Apprendere concetti matematici

Potenziare le abilità informatiche attraverso l'interazione con un software scacchistico

Obiettivi:

obiettivi formativi:

Sviluppo di capacità logiche e di memorizzazione, dell'attenzione, della concentrazione

Sviluppo di spirito analitico, obiettività, senso della decisione, motivazione all'apprendimento, immagine di sé, autostima

Saper prevedere le conseguenze delle proprie mosse

Saper riflettere, sviluppare strategie di gioco e di creatività

Sviluppare l'arte della pazienza

Acquisire il rispetto delle regole

Saper stare con gli altri, migliorare lo spirito di collaborazione.

Gestione del compito, autonomia

Accettare il confronto: saper perdere e vincere come stimolo per migliorare l'autocontrollo

obiettivi didattici:

Relativamente al percorso *scacchi sul banco* con il protocollo SAM e supporto web

Conoscenza completa, corretta e sicura di tutte le regole del gioco

Capacità di concepire ed eseguire schemi e processi logici

Iniziare e concludere adeguatamente una partita con lo scacco matto

Risultati attesi :

Conseguimento degli obiettivi formativi e didattici.

Destinatari :

Classi della scuola primaria Stradivari : 3°A/B

L'AZIONE**Fasi operative del progetto:**

Per tutto l'anno scolastico una volta ogni due settimane in semiclasse il giovedì mattina nella seconda fascia : in aula informatica sino al termine del programma “gatto Vittorio”, poi in classe con le scacchiere da tavolo.

Metodologie:

Attività con “la casa del gatto Vittorio”

Partite via Web

Attività sulla scacchiera da tavolo in classe

Lezioni frontali con la scacchiera murale

Attività individuali, a coppie.

Tornei a squadre in classe, tornei di plesso e di istituto

La metodologia didattica impiegata si basa sul protocollo di insegnamento della ricerca SAM (Scacchi e Apprendimento della Matematica), effettuata in collaborazione con l'INVALSI, che ha confermato la correlazione fra potenziamento delle abilità matematiche e il gioco degli Scacchi.

Visionare www.europechesspromotion.org per ottenere maggiori informazioni su studi e convegni già svolti, inerenti all'attività scacchistica scolastica.

Il metodo, per essere sviluppato, richiede almeno 30 ore di gioco libero da effettuarsi anche mediante un percorso didattico “misto” scuola/casa. Il corso è quindi composto da due parti, da svolgersi contemporaneamente, egualmente fondamentali per l'accrescimento delle competenze dell'alunno:

- Attività degli Scacchi interattiva via web, con frequenza settimanale regolare a scuola e/o a casa durante i tre mesi.
- Attività degli scacchi “a tavolino” proposta in orario scolastico

Il corso via web consiste nell'utilizzo casalingo, in qualunque orario e senza limitazione di accesso, della “Casa degli Scacchi di Vittorio” (www.europechesspromotion.org) con accesso personale tramite ID e password.

La piattaforma di gioco è dedicata ai bambini ed è collocata su un sito riservato e protetto, sul quale si incontreranno migliaia di bambini da tutto il mondo.

Modalità di verifica

L'acquisizione dei livelli del gioco “la casa del gatto Vittorio” è di per sé un percorso che verifica costantemente gli obiettivi raggiunti..

Osservazione dell'insegnante durante le lezioni e le partite.

Modalità di valutazione finale

La valutazione finale sarà formulata sulla base del raggiungimento degli obiettivi didattici e formativi considerato il percorso individuale di ogni singolo alunno.

Modalità di documentazione:

Relazione finale da parte dell'insegnante responsabile del progetto

LE RISORSE

Soggetti coinvolti (docenti, classi, gruppi di alunni, personale ATA)(collaborazioni esterne/altre istituzioni: indicare i profili di riferimento delle persone che svolgeranno l'attività e la motivazione della scelta):

Maestra Dall'Olmo, insegnante di sostegno e istruttore CONI di scacchi (1° livello), insegnanti Baietti e Carnesella dell'area logico matematica, alunni delle classi terze.

Materiali e mezzi necessari (in dettaglio quantità e caratteristiche):

Si utilizzeranno i computer dell'aula di informatica, le scacchiere da tavolo, la scacchiera murale, la scacchiera gigante del cortile della scuola e gli scacchi giganti .

Tempi di realizzazione (specificare anche se il Progetto è pluriennale):

Il progetto iniziato nell'anno scolastico 2014/15 è proseguito come progetto triennale nell'anno 2015/16 e terminerà in classe quinta.

Spazi necessari (interni / esterni):

Aula di informatica, aule delle classi terze, cortile esterno della scuola Stradivari, salone della scuola Stradivari.

PREVENTIVO ORE (specificare solo ore che si prevede di svolgere oltre l'orario di servizio).	N. DOCENTI	N. ORE TOTALI
TOTALE		

PREVENTIVO SPESE	SPESE PREVISTE	FONTE FINANZIAMENTO
SPESE PER IL PERSONALE ESTERNO (CONTRATTO ESPERTO)		
SPESE PER FUNZIONAMENTO E GESTIONE (es. materiale)		
CONVENZIONI con altri ENTI o ISTITUZIONI		
SPESE PER ATTIVITA' DI FORMAZIONE		
TOTALE		

Cremona, 6 settembre 2016

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO
Dall'Olmo Maria Cristina