

**ISTITUTO COMPRENSIVO "PRINCIPE DI PIEMONTE"**  
**Santa Maria Capua Vetere**

**PROGETTO a.s.2017/2018**

***Progetto Curriculare di Scacchi: Il Re é matto!***

FINALITA'	Suscitare interessi specifici, in relazione alle modalità di attuazione dell'intero sistema su cui si basa il gioco degli scacchi, per attivare esperienze che coinvolgendo diverse discipline curriculari, permettano di valorizzare l'aspetto formativo del gioco soprattutto nel problem solving di attività ritenute generalmente ricreative.
DESTINATARI	Alunni della classe 4F della scuola primaria.
TEMPO	Viste le implicazioni multidisciplinari del gioco degli scacchi l'orario curriculare durante tutto l'anno scolastico sarà trasversale alle attività di Matematica, Tecnologia (coding), Educazione artistica e Motoria.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sviluppare il senso di riflessione e il senso critico rispetto alle esperienze di apprendimento e insegnamento vissute.</li><li>• Rintracciare collegamenti tra le diverse discipline.</li><li>• Imparare che la risoluzione di un problema può prevedere strategie diverse.</li><li>• Implementare le capacità di ascolto e comprensione attraverso narrazioni di testi a sfondo scacchistico.</li><li>• Trasporre i riferimenti topologici dallo spazio della scacchiera alle cartine geografiche.</li><li>• Apprendere concetti matematici (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la scacchiera.</li><li>• Esaminare la storia dell'uomo che gioca trovando collegamenti con i principali eventi storici.</li><li>• Saper rappresentare graficamente la scacchiera e i suoi pezzi.</li><li>• Potenziare le abilità informatiche attraverso l'interazione con un software scacchistico</li></ul>
METODOLOGIA	L'attività viene presentata esclusivamente come gioco senza pressioni di alcun genere in modo che venga vissuto come attività ricreativa.
ATTIVITA'	Sempre nel contesto scacchistico, le attività saranno legate alle diverse discipline scolastiche con l'obiettivo di ricavare i legami con i contenuti tradizionali o innovativi affrontati a

	scuola e in particolare il coding (pensiero computazionale). Da rilevare che mentre il bambino impara a giocare, sperimenta anche l'utilizzo di diversi linguaggi e rafforza l'aspetto metacognitivo.
MEZZI	Quelli già disponibili a scuola forniti su richiesta dello scrivente dalla federazione scacchistica nazionale e materiali autocostruiti dai bambini.
UBICAZIONE	Aula
VALUTAZIONE	Oltre alla ricaduta nelle discipline curriculari valutabili a parte, un piccolo torneo interno.
DOCENTI REFERENTI	Luigi Perillo