

ISTITUTO COMPRENSIVO 1 - ASTI

Anno Scolastico: 2019/ 2020
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

TITOLO PROGETTO

Scacchi sul banco

REFERENTE DEL PROGETTO

Arcieri Maria

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'ATTIVITÀ

Attività di consolidamento delle regole di base del gioco degli scacchi attraverso le prime dieci lezioni del protocollo "CASTLE" e completamento del percorso WEB "LA CASA DEGLI SCACCHI DI VITTORIO"-
LIVELLO 1. Partite a scacchi con i compagni e a casa tramite piattaforma WEB.
Mini torneo di classe. Gioco degli scacchi viventi.

AREA DI RIFERIMENTO (indicare l'area prevalente)

- ☐ Attività espressive e linguaggi non verbali
- ☐ Cittadinanza, ambiente, educazione alla salute
- ☐ Inclusione
- ☐ Continuità e orientamento
- ☒ Promozione delle competenze di base

OBIETTIVI FORMATIVI

- Consolidare e applicare i concetti teorico-pratici fondamentali del gioco degli scacchi.
- Riconoscere la conclusione della partita di scacchi (vittoria o sconfitta per scacco matto, oppure patta per insufficienza di materiale o per stallo).
- Migliorare le capacità logico-matematiche (capacità di ragionamento-problem solving).
- Sviluppare la creatività e la fantasia.
- Controllare la propria emotività, accettare il risultato della partita, rispettare le regole del gioco e l'avversario.

COMPETENZE ATTESE (in riferimento alle Competenze chiave europee)

- | | |
|--|--|
| ☐ Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione | ☐ Imparare ad imparare |
| ☐ Comunicazione nella lingua straniera | ☒ Competenze sociali e civiche |
| ☒ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia | ☒ Spirito di iniziativa |
| ☐ Competenze digitali | ☐ Consapevolezza ed espressione culturale |

DESTINATARI

- ☐ Gruppo classe/i (indicare quali) **Classe 4^A B sc. G. Ferraris**
- ☐ Classi aperte verticali (indicare quali)
- ☐ Classi aperte parallele (indicare quali)
- ☐ Altro (indicare quanti alunni)

SPAZI

- | | |
|---|---|
| ☒ Laboratori con collegamento ad Internet | ☐ Teatro |
| ☐ Laboratorio di disegno | ☒ Aula generica |
| ☒ Laboratorio di informatica | ☐ Palestra |

☐ Focus group

☒ Altro (specificare) Verifica svolta in itinere, attraverso l'osservazione degli alunni durante le attività e lo svolgimento delle partite.

COSTI DEL PROGETTO

Indicare i costi degli eventuali acquisti; i costi dei collaboratori esterni; il numero di ore previste per docenti interni e esperti esterni

☐ TOTALE SPESA PER ACQUISTO MATERIALE

.....

☐ TOTALE COSTO COLLABORATORE/ESPERTO ESTERNO

.....

☐ NUM. ORE RICHIESTO (se sono coinvolti più docenti, indicare le ore per ogni docente coinvolto)
20 ore

☐ TOTALE COSTO COMPLESSIVO PROGETTO

Il progetto non prevede costi

Asti, 7 ottobre 2019

IL RESPONSABILE
della STESURA del PROGETTO
Maria Arcieri