

Progettazione di attività innovativa

TITOLO: INSEGNARE CON GLI SCACCHI

- Parte Prima -

Titolo	Insegnare con gli scacchi
Disciplina	Educazione fisica, geografia, matematica, tecnologia, italiano
Classe/Sezione	I A, I B scuola primaria "B. Gigli"
Docenti	Ficosecco Michela, Marchegiani Sara, Bartolacci Elettra, Menichelli Cristina
Periodo	Gennaio-maggio 2020
N° di ore	25 ore circa
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<p>Competenze disciplinari in educazione fisica: l'alunno padroneggia gli schemi motori e posturali e li sa adattare alle variabili spaziali e temporali. Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.</p> <p>Competenza disciplinare in geografia: l'alunno colloca nello spazio se stesso, oggetti e persone utilizzando riferimenti topologici.</p> <p>Competenze disciplinari in matematica: l'alunno affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito. Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali e alla discussione tra pari.</p> <p>Raccoglie, classifica e organizza dati per ricavare informazioni e formulare previsioni.</p> <p>Effettua calcoli scritti e mentali ed esegue operazioni aritmetiche (addizioni e sottrazioni).</p> <p>Competenza disciplinare in tecnologia: utilizza semplici procedure per realizzare creazioni.</p> <p>Competenza disciplinare in italiano: l'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali. Produce semplici testi.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità (competenza chiave): l'alunno valuta rischi e opportunità; sceglie tra opzioni diverse; prende decisioni, progetta e pianifica, propone soluzioni e risolve problemi.</p> <p>Competenze sociali e civiche: l'alunno conosce e rispetta le regole del</p>

	gioco, rispetta l'avversario, accetta la sconfitta. Competenza comportamentale: l'alunno controlla la propria emotività e riflette prima di agire.
Conoscenze	<p>DISCIPLINARI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adattamento degli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. - Gli indicatori topologici (dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano, davanti-dietro, destra-sinistra). - Concetti e termini geometrici: orizzontale, verticale, diagonale, centro, lato, caratteristiche del quadrato. - Orientamento e percorsi. - Il reticolo e le coordinate. - Di più/di meno. - Maggiore, minore, uguale. - Addizioni e sottrazioni. - Situazioni problematiche. - Disegnare, colorare, ritagliare, incollare, uso del righello. - Ascolto e comprensione di una favola e di una leggenda. - La rima. - L'acrostico. <p>SCACCHISTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posizionamento della scacchiera. - Posizionamento iniziale dei pezzi degli scacchi. - Le regole principali del gioco. - Il movimento dei pezzi. - Significato di "Scacco al re". - Significato di "Scacco matto".
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. - Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti. - Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra). - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. - Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato. - Usare il numero per contare e confrontare. - Esplorare e risolvere situazioni problematiche. - Realizzare prodotti creativi con materiali di riciclo. - Intervenire in una conversazione in modo ordinato. - Comprendere un testo ascoltato individuandone gli elementi essenziali. - Comprendere istruzioni. - Produrre un breve testo rispettando le convenzioni di scrittura conosciute.
Contenuti	<p>ATTIVITA' CON LA SCACCHIERA GIGANTE <u>Pre-requisiti per imparare a giocare a scacchi</u> Lettura di una favola prima di far svolgere ai bambini le attività sulla scacchiera gigante. In questo modo tutte le sessioni di lavoro risultano collegate tra loro e si crea un contesto magico e coinvolgente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sessione1: Scoperta della scacchiera gigante

La scacchiera è dispiegata davanti ai bambini e si comincia ad osservarne insieme le caratteristiche (forma, dimensioni, alternanza caselle nere e bianche, conteggio delle case...)

La scacchiera viene poi presentata ai bambini come un castello che ha stanze bianche e nere separate da pareti invisibili. Inizialmente il re permette ai suoi soldati di spostarsi liberamente nel castello (attività di sperimentazione libera dello spazio da parte dei bambini, andare dentro o fuori dalla scacchiera/castello in base alle diverse battute di tamburello dell'insegnante, occupare una casella bianca o nera in base al comando vocale dell'insegnante), poi chiede a tutti di imparare il "passo del castello", (che prevede che si riuniscano i piedi al centro della casella appena raggiunta e che, ad ogni passaggio, si alterni il piede di inizio) e ordina di non stare in due sulla stessa stanza e di non sostare tra una stanza e l'altra perché altrimenti si diventerebbe invisibili.

- **Sessione 2: Attività finalizzate al conoscere le direzioni**

Giochi sugli spostamenti: in verticale avanti e indietro, in orizzontale a destra e a sinistra e sulla diagonale (i passi vanno eseguiti seguendo il ritmo di un tamburello suonato dall'insegnante e quando si incontra un compagno sulla propria strada, bisogna passarli vicino, sfiorarlo e proseguire oppure dirgli una parola gentile o salutarlo con un abbraccio o stringergli la mano...)

Gioco a coppie: "Il cieco".

- **Sessione 3: Il reticolo e i percorsi**

Ogni stanza del regno ha un nome diverso contrassegnata da una lettera e un numero (coordinata).

Lettura delle coordinate con l'uso delle funi.

Gioco "Vai veloce a casa": la classe è divisa in 2 squadre, quando la maestra mostra la coordinata relativa alla stanza da occupare, un bambino per ogni squadra deve correre sulla scacchiera ad occupare la casella giusta. Chi arriva prima vince un tappo-punto.

Esecuzione di percorsi sulla scacchiera in base alle indicazioni date (4 passi orizzontali destra, 2 verticali avanti...). Durante i percorsi saranno inseriti piccoli premi.

Imparare il posizionamento iniziale della scacchiera, memorizzare il nome dei pezzi degli scacchi e il loro rispettivo movimento, le regole principali del gioco.

- Presentazione alla classe di "Boletus" personaggio fantastico che rimarrà posizionato fuori dalla scacchiera (in corrispondenza del lato delle lettere A8-H8) per definire la frontalità della scacchiera (per convenzione, nel gioco degli scacchi la scacchiera è correttamente posizionata quando, sul lato che va posto di fronte al giocatore, la casella d'angolo bianca si trova a destra).

- Lettura di una leggenda per presentare ai bambini "l'esercito bianco e quello nero" e la loro disposizione iniziale sul campo. Drammatizzazione sulla scacchiera di quanto letto.

- Personificazione di ogni pezzo degli scacchi (per es. il re indossa un'armatura molto pesante, cammina lentamente sulla scacchiera facendo un passo alla volta...) filastrocca che ne riassume i movimenti, giochi per memorizzare come si muovono i pezzi degli scacchi, attività di problem solving.

ATTIVITA' CON SCACCHIERA MURALE, LIM E SCACCHIERE DA TAVOLO

- Esercizi sul movimento dei pezzi.

- Esercizi sullo scacco al re.






	<ul style="list-style-type: none"> - Esercizi sullo scacco matto in una mossa. - Partite di scacchi con i compagni di classe. <p>SCACCHI E GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schede inerenti i pezzi degli scacchi e i concetti topologici. - Disegno della scacchiera sul quaderno e posizionamento dei pezzi degli scacchi nella casella indicata tramite coordinata. <p>SCACCHI E MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei disegni di alcune scacchiere in cui sono rappresentati pedoni bianchi e neri. Stabilire se sono di più/ di meno i pedoni bianchi o neri e utilizzare il simbolo adatto (<, >, =) - Scaccoku (completare un semplice sudoku scacchistico con torre, cavallo, alfiere e pedone). - Addizioni e sottrazioni con il valore dei pezzi degli scacchi: Scheda: calcolare quanto valgono insieme una regina (valore:9), una torre (5) e un pedone (1) oppure dato il valore totale dei pezzi (per esempio 9) e stabilito che un pezzo è la torre che vale 5, trovare gli altri 2 pezzi mancanti. Gioco con il dado: su ogni faccia del dado è rappresentato un pezzo degli scacchi. Un bambino tira il dado, riconosce e nomina il pezzo che è uscito e il suo valore, un altro bambino fa la stessa cosa e un terzo bambino deve trovare il totale del valore dei due pezzi. Domino scacchistico (attività di problem solving a coppie): inserire in una tabella 4x4 le tessere del domino scacchistico facendo in modo che in ogni riga e colonna non ci siano pezzi uguali e che la somma del valore dei pezzi di ogni riga e colonna non sia superiore a 16. - Logica e calcolo: "La Regina Margherita ha messo in fila tre pedoni numerandoli secondo un segreto aritmetico, riesci a trovare quale numero dovrà scrivere sul quarto pedone?" 8, 12, 16.... - Problemi matematici con tema scacchistico. <p>SCACCHI E TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di una scacchiera con un cartoncino e dei pezzi degli scacchi con materiali di riciclo (tappi di bottiglia). <p>SCACCHI E ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, comprensione e drammatizzazione di una favola e di una leggenda (entrambe suddivise rispettivamente in varie parti). - "Trovare 5 parole che fanno rima con: alfiere, regina..." - Acrostici
Metodi e Strategie	<ul style="list-style-type: none"> - Approccio ludico e interattivo, per mantenere alto il grado di attenzione e partecipazione degli alunni. - Problem Solving - Cooperative Learning <p>Con il gioco degli scacchi si valorizzerà il lavoro di gruppo proprio dell'apprendimento cooperativo: la modalità di lavoro in classe sarà quella di elaborare attività che prevedano di lavorare insieme per un progetto comune e di discutere sulle possibilità di trovare la soluzione migliore.</p>
Mediatori Didattici	<p>Stampa specialistica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alfiere Bianco, <i>Giocomotricità su scacchiera gigante. Manuale per insegnanti e istruttori</i>, Bologna, Le Due Torri, 2017 - Miracoli C., Ragonese R. L., <i>Laboratorio scacchistico</i>, Bologna, Le Due Torri, 2013 - Cavazzoni C. A., <i>Il castello degli scacchi. Fiabe e leggende per imparare il gioco degli scacchi</i>, Bologna, Le Due Torri, 2014

	<ul style="list-style-type: none"> - Mearini M.T., Messa R., <i>Il gioco degli scacchi</i>, Brescia, Messaggerie Scacchistiche, 2017 Scacchiera gigante da pavimento Scacchiere da tavolo Scacchiera murale Lim Drammatizzazione Giochi Sussidi visivi Schede predisposte dall'insegnante
Modalità di verifica	Saranno effettuate verifiche in itinere durante lo svolgimento delle diverse attività.
Criteri di Verifica	OSSERVAZIONE: <ul style="list-style-type: none"> - con indicatori
	PROVE PRATICHE: <ul style="list-style-type: none"> - Attività su scacchiera gigante da pavimento. - Partite di scacchi su scacchiera da tavolino
	PROVE SCRITTE: schede con esercizi relativi ai contenuti trattati.
	PROVE ORALI: domande per verificare la comprensione di quanto spiegato.
Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> Livello di partenza Evoluzione del processo di apprendimento Competenze raggiunte Metodo di lavoro Impegno Partecipazione Rielaborazione personale Capacità di collaborare Relazione con i pari Relazioni con gli adulti
Modalità di trasmissione delle valutazioni / prodotti alle famiglie	<ul style="list-style-type: none"> Colloqui individuali Socializzazione dei prodotti Prodotti digitali
Attività di recupero / consolidamento / potenziamento / sostegno	RECUPERO MEDIANTE: attività pratiche svolte all'interno del curricolo
	CONSOLIDAMENTO MEDIANTE: attività pratiche svolte all'interno del curricolo
	POTENZIAMENTO MEDIANTE: schede ed esercizi di approfondimento

SOSTEGNO MEDIANTE: attività pratiche svolte all'interno del curricolo.

- Parte Seconda -

PIANIFICAZIONE TEMPORALE DEGLI INTERVENTI		
DATA	CONTENUTI O ATTIVITÀ	EVENTUALE FOTO
All'inizio di ogni lezione sulla scacchiera gigante a partire dal 15/01/2020 (classe I A) e dal 18/01/2020 (classe I B)	Lettura di una favola prima di far svolgere ai bambini le attività sulla scacchiera gigante.	
15/01/2020 (classe I A) e 18/01/2020 (classe I B)	Scoperta della scacchiera gigante: osservazione delle caratteristiche.	
	Esplorazione libera dello spazio-scacchiera.	
	Gioco del "Dentro/Fuori".	
	Gioco del "Bianco-Nero".	

<p>15/01/2020 (classe I A)</p> <p>18/01/2020 (classe I B)</p>	<p>Regole per lo spostamento sulla scacchiera: "Il passo del castello".</p>	
<p>25/01/2020 (classe I B) e 12/02/2020 (classe I A)</p> <p>01/02/2020 (I B)</p>	<p>Spostamenti in verticale (avanti e indietro) e in orizzontale (a destra e a sinistra).</p> <p>Gioco dell' "Abbraccio" e della "Parola gentile".</p> <p>Spostamenti in diagonale.</p>	   

14/01/2020
(classe I A)

Scacchi e geografia: la giusta posizione
(gli indicatori topologici).

DISEGNA I PEZZI SULLA SCACCHIERA COME INDICATO

IL RE È AL CENTRO DELLA SCACCHIERA
L'ALFIERE È AL CENTRO A DESTRA
LA REGINA È AL CENTRO A SINISTRA
IL CAVALLO È SOPRA A SINISTRA
IL PEDONE È SOTTO A DESTRA
LA TORRE È SOTTO A SINISTRA

INDICA LA RISPOSTA GIUSTA

Rispetto al cavallo, la regina è ...
 SOPRA SOTTO DESTRA SINISTRA

Rispetto al pedone, l'alfiere è ...
 SOPRA SOTTO DESTRA SINISTRA

Rispetto al re, la regina è ...
 SOPRA SOTTO DESTRA SINISTRA

Rispetto alla regina, la torre è ...
 SOPRA SOTTO DESTRA SINISTRA

LA GIUSTA POSIZIONE

QUESTI SONO I PEZZI DEGLI SCACCHI



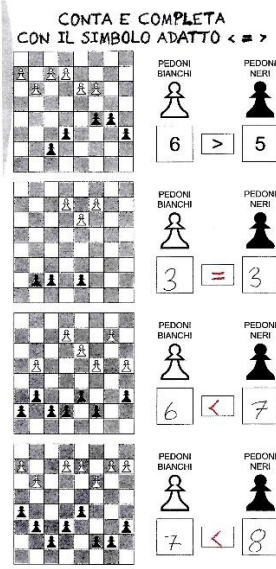
	RE	REGINA	TORRE	ALFIERE	CAVALLO	PEDONE
Neri						
Bianchi						

DISEGNA I PEZZI NELLA STRISCIA COME INDICATO


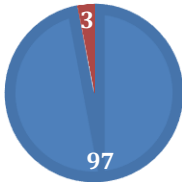
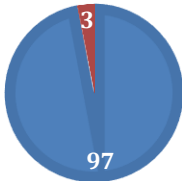
Il pedone bianco è **nel mezzo**
 La torre nera è a **destra** di tutti
 Il re bianco è a **sinistra** di tutti
 La regina nera è a **destra** del re bianco
 Nel riquadro rimasto disegna l'alfiere bianco


DISEGNA I PEZZI NELLA STRISCIA COME INDICATO

Il pedone nero è a **sinistra** di tutti
 La torre bianca è a **destra** di tutti
 Il cavallo nero è **in mezzo** a tutti
 La regina bianca è a **destra** del pedone nero
 Il re nero è a **sinistra** del cavallo nero
 L'alfiere nero è a **sinistra** della torre bianca
 Nel riquadro rimasto disegna il cavallo bianco

<p>21/01/2020 28/01/2020 29/01/2020 (classe I A)</p>	<p>Scacchi e geografia: le coordinate e il reticolo. Individuazione delle coordinate sulla scacchiera gigante con l'uso delle funi.</p> <p>Gioco "Vai veloce a casa".</p> <p>Disegno della scacchiera sul quaderno di geografia. In base alle coordinate date dall'insegnante, incollare i pezzi degli scacchi nella giusta casella.</p>	 
<p>22/01/2020 (Classe I A)</p>	<p>Scacchi e matematica: confronto di quantità.</p>	

<p>21/02/2020 (classe I A)</p> <p>08/02/2020 15/02/2020 22/02/2020 (classe I B)</p>	<p>Attività con le scacchiere da tavolo: la posizione della scacchiera e dei pezzi degli scacchi ad inizio gioco. Il movimento del Re</p>	
---	--	--

RENDICONTO FINALE	
<p>Esiti della valutazione in termini di competenze acquisite, in modalità</p>	<p>COMPETENZE IN EDUCAZIONE FISICA</p> <p>■ Raggiunte ■ Parzialmente raggiunte</p>  <p>99</p>
	<p>COMPETENZE IN ITALIANO (ASCOLTARE E COMPRENDERE UNA FAVOLA)</p> <p>■ Raggiunte ■ Parzialmente raggiunte</p>  <p>97</p>
	<p>COMPETENZE IN ITALIANO (ASCOLTARE E COMPRENDERE UNA FAVOLA)</p> <p>■ Raggiunte ■ Parzialmente raggiunte</p>  <p>97</p>

	<p style="text-align: center;">COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <p style="text-align: center;">■ Raggiunte ■ Parzialmente raggiunte</p>  <p style="text-align: center;">99</p> <p>Il progetto, a causa della chiusura della scuola, è stato sospeso e realizzato parzialmente; pertanto non è stato possibile presentare alcuni contenuti: movimento di alcuni pezzi e regole basilari del gioco, costruzione di una scacchiera e di pezzi con materiali di riciclo. Di conseguenza non è stato possibile valutare le relative competenze.</p>
<p>Esiti della valutazione dell'impatto (questionario on-line di gradimento alunni e/o famiglie)</p>	
<p>Link al filmato sull'attività</p>	<p>https://www.icgigli.edu.it/wp-content/uploads/2020/06/Insegnare-con-gli-scacchi2.mp4</p>

Recanati, 19/06/2020

I docenti: Michela Ficosecco
Sara Marchegiani
Cristina Menichelli
Elettra Bartolacci