PROGETTO	**SCACCO AL RE**

Scuola primaria *don Primo Mazzolari* di Bozzolo **Scuola primaria *papa Giovanni XXIII* di Rivarolo Mantovano** **Scuola primaria *Cristoforo Colombo* di San Martino dall'Argine Scuola secondaria di I grado *Scipione Gonzaga* di Bozzolo Scuola secondaria di I grado *Cesare Tosi* di Rivarolo Mantovano**	classi coinvolte	Tutte le classi

titolo	**Scacco al re**
docente referente	Monti Mara <u>referenti organizzativi di plesso:</u> scuola secondaria di Bozzolo: Mara Monti scuola secondaria di Rivarolo: Ferri Rita - Grazioli Mariarosa scuola primaria di Bozzolo: scuola primaria di Rivarolo: Carolina Riga scuola primaria di San Martino: Alessandra Scardaccione
esperto/i esterno/i	Istruttore di scacchi
enti o associazioni territoriali coinvolte	AT (Giochi sportivi studenteschi) (se l'emergenza sanitaria lo consentirà)
disciplina/e di riferimento	Matematica - Educazione fisica
Periodo di realizzazione e tempi	**da ottobre a dicembre** scuola primaria di Bozzolo 92 ore scuola primaria di Rivarolo 60 ore scuola primaria di San Martino d/A 45 ore scuola secondaria di Rivarolo: 17 ore (3 ore per classe + 2 ore di approfondimento pomeridiane) - scuola secondaria di Bozzolo: 44 ore (5 ore per classe + 2 ore di progettazione + 12 approfondimento pomeridiane laboratoriali) **da febbraio a maggio** scuola primaria di Bozzolo 73 ore scuola primaria di Rivarolo 90 ore scuola primaria di San Martino d/A 30 ore scuola sec. di I grado di Bozzolo, 40 ore (5 ore per classe + 10 laboratoriali) scuola sec. di I grado di Rivarolo, 45 ore (7 ore per classe + 10 laboratoriali)

competenze chiave europee	Competenza matematica. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale.

<table>
<tr><th colspan="4">Classi I e II della scuola primaria - Giocomotricità su scacchiera gigante</th></tr>
<tr><td colspan="2">dimensioni di competenza</td><td colspan="2">Risolvere facili problemi concreti legati alla propria esperienza sperimentando diversi processi risolutivi Risolvere semplici situazioni logiche (sviluppo di un pensiero logico che consente di affrontare problemi e situazioni nuove)
Muoversi nello spazio in modo quasi sempre efficace ed in relazione solo a se stesso
Effettuare semplici percorsi
Riprodurre movimenti e schemi motori
Accettare le regole del gioco
Acquisire crescente fiducia nelle proprie competenze senso-motorie
Aumentare la capacità di attenzione e concentrazione
Interagire e collaborare con gli altri
Ripercorrere verbalmente le fasi di un’azione, di un percorso, di un gioco, di un lavoro.</td></tr>
<tr><td>fase di lavoro</td><td>attività</td><td>docente/i coinvolto/i</td><td>tempi</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Incontro tra docenti di classe e l’esperto per pianificare le attività.</td><td rowspan="2">docente di educazione fisica di classe /
esperto</td><td>prima dell’inizio del percorso</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Intervento dell’esperto che utilizzando la scacchiera gigante da pavimento, proporrà percorsi psicomotori volti allo sviluppo di competenze motorie-cognitive-affettive-relazionali nonverbali e verbali.</td><td>1 incontro a settimana</td></tr>
<tr><td colspan="2">approccio metodologico</td><td colspan="2">Lezione frontale e lezione dialogata. Brainstorming per recuperare le conoscenze. Pratica ludica. Problem solving e problemposing (per rielaborare creativamente la soluzione al problema). Decentramento cognitivo (per favorire la capacità di considerare una situazione dal punto di vista dell’altro). Didattica laboratoriale, lezioni dialogate, didattica per scoperta.</td></tr>
<tr><td colspan="2">modalità di verifica</td><td colspan="2">Conversazioni. Osservazioni sistematiche</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="4">Classi III, IV e V della scuola primaria - Scacchi sul banco</th></tr>
<tr><td>dimensioni di competenza</td><td colspan="3">Risolvere semplici situazioni problematiche riferite alle esperienze di gioco, mantenendo il controllo sul processo risolutivo. Costruire ragionamenti formulando ipotesi.
Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze ludiche significative. Orientarsi nello spazio della scacchiera.
Utilizzare gli aspetti comunicativo – relazionali per cooperare con gli altri praticando attivamente i valori sportivi (fair play)
Rispettare le regole.
Impara a riflettere, guidato dall’adulto, sulla necessità delle regole all’interno di un gioco
Risolvere problemi e comprendere modalità di soluzioni diverse
Argomentare in base alle conoscenze acquisite
Rafforzare la capacità di memorizzazione</td></tr>
<tr><td>fase di lavoro</td><td>attività</td><td>docente/i coinvolto/i</td><td>tempi</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Incontro con l’esperto per la progettazione del percorso, con particolare attenzione alle dimensioni di competenza da sviluppare e alle modalità</td><td rowspan="3">Docente di educazione fisica di classe /
esperto</td><td>prima dell’inizio del percorso</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Realizzazione del percorso finalizzato all’acquisizione delle regole e delle strategie sottese dal gioco degli scacchi utilizzando la problematizzazione come strategia preminente.</td><td>1 incontro a settimana</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Realizzazione di un torneo interno quale modalità di verifica del percorso</td><td>Maggio</td></tr>
<tr><td>approccio metodologico</td><td colspan="3">Lezione frontale e lezione dialogata. Brainstorming per recuperare le conoscenze. Pratica ludica. Problem solving e problem posing (per rielaborare creativamente la soluzione al problema). Decentramento cognitivo (per favorire la capacità di considerare una situazione dal punto di vista dell’altro). Didattica laboratoriale, lezioni dialogate, didattica per scoperta.</td></tr>
<tr><td>modalità di verifica</td><td colspan="3">Conversazioni. Osservazioni sistematiche. Verifiche scritte di risoluzione di situazioni problematiche</td></tr>
</table>

Classi I, II e III della scuola secondaria di I grado - "Scacchi sul banco" (scacchi in gioco)	
dimensioni di competenza	Risolvere problemi e comprendere modalità di soluzioni diverse Argomentare in base alle conoscenze acquisite Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze ludiche significative. Pianificare, gestire e realizzare semplici progetti Utilizzare gli aspetti comunicativo – relazionali per cooperare con gli altri praticando attivamente i valori sportivi (fair play) Rispettare le regole. Imparare a riflettere, guidato dall'adulto, sulla necessità delle regole all'interno di un gioco Rafforzare la capacità di memorizzazione

fase di lavoro	attività	docente/i coinvolto/i	tempi
1	Incontro telematico con l'esperto per la progettazione del percorso, con particolare attenzione alle dimensioni di competenza da sviluppare e alle modalità di sviluppo delle stesse.	Docente referente di plesso / esperto esterno	prima dell'inizio del percorso
2	Attività rivolte alle classi finalizzate alla risoluzione di situazioni problematiche afferenti le diverse strategie di gioco promosse dall'esperto. Gli interventi dovrebbero prevedere: breve introduzione teorica fatta dall'esperto, somministrazione agli alunni di situazioni problematiche da risolvere sulla scacchiera, verifica delle soluzioni trovate, soprattutto attraverso la verbalizzazione delle stesse. (in modalità telematica fino a dicembre - in modalità telematica o in presenza compatibilmente con l'emergenza in atto nel II quadrimestre)	docente di classe / esperto	1 incontro di 1 ora per un totale di 10 ore per classe (ottobre - maggio)
3	Realizzazione di un torneo interno quale momento di verifica del percorso. Se l'emergenza sanitaria lo consentirà, si svolgerà in presenza, altrimenti sulla piattaforma utilizzata per le attività a distanza.	esperto / docente di classe	maggio
4	Realizzazione di attività laboratoriale pomeridiana in via telematica rivolte a piccoli gruppi di alunni per consolidare la capacità di gestire le strategie anche in situazioni di gioco, utilizzando piattaforme/simulatori cloud.	esperto/docente disponibile	entro dicembre (12 Bozzolo - 2Rivarolo)
4 bis	Realizzazione di attività laboratoriale rivolte a piccoli gruppi di alunni per consolidare la capacità di gestire le strategie anche in situazioni di gioco, compatibilmente con l'emergenza in presenza oppure in via telematica.	esperto/docente disponibile	10 ore in orario pomeridiano (tra febbraio e maggio)

approccio metodologico	Lezione frontale e lezione dialogata. Brainstorming per recuperare le conoscenze. Problem solving e problem posing (per rielaborare creativamente la soluzione al problema). Didattica laboratoriale: attività operative che richiedono un coinvolgimento attivo di ciascun alunno favorendo l'esplorazione, la scoperta e l'apprendimento collaborativo. Didattica per problemi (risoluzione di problemi e riflessione sui processi attivati). Utilizzo di piattaforme di gioco (Lichess o Chess) per simulare partite singole sia inserite in un torneo tra gli alunni sotto la supervisione dell'esperto.
modalità di verifica	Conversazioni. Osservazioni sistematiche. Verifiche scritte di risoluzione di situazioni problematiche. Partita di scacchi virtuale

RISORSE FINANZIARIE			
previsione di spesa	anno finanziario	provenienza dei fondi da utilizzare (piano per il diritto allo studio, fondo d'istituto, ecc.)	destinazione dei fondi
€2.300 (€25 x 92h)	2020	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Bozzolo	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€1.825 (€25 x 73h)	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Bozzolo	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€1.500 (€25 x 60h)	2020	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Rivarolo Mantovano	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€2.250 (€25 x 90h)	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Rivarolo Mantovano	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€ 170	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Rivarolo Mantovano	Acquisto scacchiera gigante. Scuola primaria di Rivarolo Mantovano
€1.125 (€25 x 45h)	2020	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di San Martino d/A	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€750 (€25 x 30h)	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di San Martino d/A	Compenso all'esperto – intervento presso la scuola primaria
€1.320 (€30 x 44h)	2020	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Bozzolo	Compenso all'esperto - scuola sec. di I grado di Bozzolo
€1.200 (€30 x 40h)	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Bozzolo	Compenso all'esperto - scuola sec. di I grado di Bozzolo

€510 (€30 x 17h)	2020	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Rivarolo Mantovano	Compenso all’esperto - scuola sec. di I grado di Rivarolo M.no
€1.350 (€30 x 45h)	2021	Piano per il diritto allo studio, amministrazione comunale di Rivarolo Mantovano	Compenso all’esperto - scuola sec. di I grado di Rivarolo M.no
€350 (€17,5 x 20h)	2021	Fondo d’Istituto	Compenso ai docenti per il supporto all’attività laboratoriale in orario extrascolastico (10h scuola sec. di I grado di Bozzolo; 10h scuola sec. di I grado di Rivarolo M.no)