



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

pon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO "Ungaretti"

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Cod.Sc. VIIC84600C – Cod.Fisc. 81000950246

Via Bauci n. 27

36070 Altissimo (VI)

Tel 0444-687695 – Fax 0444-489056

e-mail (min): viic84600c@istruzione.it

e-mail: info@comprensivungaretti.it

Nome del progetto: SCACCHI A SCUOLA
Responsabile del Progetto: Dario Dal Bianco
Data Inizio progetto: 24/01/2017
Data fine progetto: 04/04/2017
Classi coinvolte: 2A Secondaria Molino, 2B Secondaria Molino, 2D Secondaria SPM
Numero totale alunni coinvolti: max 20 (alunni interessati delle classi seconde)
Bisogno formativo degli alunni: Incremento delle abilità logiche e relazionali degli alunni
Competenze specifiche di riferimento: L'alunno ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi; usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni; ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali e manifestazioni sportive non agonistiche.
Abilità e conoscenze: Conoscenze: regole ufficiali della FIDE, elementi tattici basilari, valore assoluto e valore relativo dei pezzi; abilità: risoluzione di problemi, coordinazione di elementi e focalizzazione su un obiettivo.
Azioni-attività che si intendono svolgere: 10 LEZIONI: Illustrazione delle regole e del movimento dei pezzi; analisi individuale e collettiva di posizioni notevoli (mediante quiz di tema scacchistico); notazione algebrica delle partite e presentazione dei principali programmi/app gratuite per l'analisi delle mosse e degli errori; TORNEO: partite individuali per l'applicazione di quanto imparato.
Progetto di riferimento del PTOF: Potenziamento delle competenze logico-matematiche, Sviluppo di competenze responsabili in relazione alla legalità, Sviluppo competenze digitali