**ISTITUTO COMPRENSIVO “ALIGHIERI”**

**VIA MARCONI, 19 – 86025 RIPALIMOSANI CB**

**TEL 0874 39148 FAX 0874 39149 WEBMAIL:** [**CBIC83003@PEC.ISTRUZIONE.IT**](mailto:CBIC83003@PEC.ISTRUZIONE.IT)

**C.F. 80001220708 – EMAIL** [**cbic830003@istruzione.it**](mailto:cbic830003@istruzione.it) **– C.M. CBIC83003**

**www.icripalimosani.it**

**SCUOLA PRIMARIA DI RIPALIMOSANI**

" UN MOMENTO... STO PENSANDO" A scuola con gli scacchi.

Gli scacchi sono lo sport della mente per eccellenza. In una partita a scacchi, i due giocatori si pongono in competizione cognitiva, cioè si affrontano in un’attività chiaramente dialettica: gli scacchisti non possono ragionare in modo indipendente, devono pensare l’uno sul pensiero dell’altro, in una situazione che li induce ad assumere una posizione metacognitiva ben finalizzata.

L’inserimento della pratica del gioco degli scacchi a scuola permette di:

* educare alle regole e al senso sociale e di comunità;
* stimolare il pensiero e la libera espressione responsabile;
* educare al piacere dell'impegno mentale;
* favorire il rispetto per gli altri, abituare ad accettare e ad affrontare le difficoltà quotidiane;
* favorire i rapporti tra i pari nel gruppo per la socializzazione e l'arricchimento personale;
* accrescere il senso critico ed autocritico.

Il presente progetto è in linea con le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo 2012 e con la Dichiarazione 0050/2011 “Progetto scacchi a scuola” approvata dal Parlamento dell’Unione Europea nel Marzo 2012.

Rivalutando il motto “Un momento … sto pensando!” di Reuven Feuerstein, attraverso il gioco degli scacchi si può promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, la concentrazione e l’attenzione, al fine di “imparare a imparare”, riconoscere le difficoltà, gli errori e le strategie per superarli: tutte competenze necessarie a rendere l’alunno capace di sviluppare autonomia nello studio.

**Competenze chiave europee**

* Competenza matematica e di base in scienza e tecnologia.
* Competenza digitale.
* Imparare ad imparare.
* Competenze sociali e civiche.
* Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
* Consapevolezza ed espressione culturale.

**Obiettivi**

* Sviluppare le capacità logiche, di ragionamento e di astrazione.
* Sviluppare capacità di analisi, sintesi, approfondimento.
* Rafforzare la memoria in generale, la memoria visiva in particolare e quindi l'attenzione.
* Sviluppare la creatività, la fantasia.
* Migliorare le capacità di riflessione; sviluppare l'esercizio della pazienza.
* Controllare l'impulsività, l'emotività, l'approssimazione, la superficialità.
* Favorire la formazione di una coscienza autocritica.
* Stimolare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità e la maturazione generale.
* Incoraggiare e sviluppare lo spirito d’iniziativa.
* Rispettare le regole, la correttezza e l'avversario.
* Favorire e sviluppare la leale competitività.
* Accettare la sconfitta e adattarsi alla realtà.
* Imparare che la risoluzione di un problema può prevedere strategie diverse.
* Apprendere concetti matematici (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la scacchiera.
* Potenziare le abilità informatiche attraverso l’interazione con un software scacchistico.
* Costruire dei piani di lavoro volti al raggiungimento di obiettivi, utilizzando strategie di pensiero flessibili ed efficaci.
* Conoscere le regole e i principi fondamentali del gioco.
* Conoscere i principi strategici e tattici fondamentali degli scacchi.

**Destinatari**

Alunni della classe V della Scuola Primaria di Ripalimosani.

**Tempi**

Intero anno scolastico con cadenza settimanale nell'ora di Educazione fisica.

**Attività**

Agli alunni verranno presentate attività alla scacchiera che pongono in rilievo l' uso attivo di processi mentali complessi (attenzione, memoria, linguaggio, pensiero). Mentre l'alunno impara a giocare, sperimenta anche l’utilizzo di diversi linguaggi e rafforza l’aspetto metacognitivo. Infine, per ampliare le capacità tecniche e informatiche sarà utilizzato un software scacchistico per l’apprendimento delle regole di base del gioco, coinvolgendo i ragazzi in un percorso a tappe interattivo.

**Strumenti**

Scacchiera e scacchi.

LIM.

**Verifica**

Partite collettive in TEAM (due quadre composte da allievi che si sfidano in una partita a scacchi).

Partite tra due alunni.

Torneo di classe.

Giochi a quiz di tema scacchistico.

Ripalimosani, 22 ottobre 2015 l'insegnante