Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della RICERCA

**ISTITUTO COMPRENSIVO MARGHERITA HACK**

Via Croce Rossa, 4 ±20097 San Donato Milanese

COD. MECC. MIIC8FB00P ±TEL 025231684 ±FAX 0255600141

e-mail: MIIC8FB00P@istruzione.it±PEC: MIIC8FB00P@pec.istruzione.it

**A.S. 2017/18 - SCHEDA DI PROGETTO**

**REFERENTE**: VICARIO MARIA ANTONIETTA

**PARTE A**

|  |  |
| --- | --- |
| Denominazione progetto | CHESSQUITO |
| Destinatari | Bambini di 5 anni (pagoda gialla) |
| Priorità cui si riferisce | Acquisizione di capacità di concentrazione, attenzione e di logica |
| Traguardo di risultato | Acquisizione concetti topologici, riconoscimento delle forme (cerchio, quadrato, ecc.) |
| Obiettivo di processo | Attività di gioco adatte al sostegno e allo sviluppo delle capacità di ragionamento, per uno sviluppo logico e progressivo del pensiero.  Chessquito è un gioco per i bambini di 5/6 anni, propedeutico al gioco degli scacchi vero e proprio. |
| Altre priorità | Sviluppare la capacità di giudicare una situazione e agire di conseguenza. Sviluppare la memoria e la perseveranza. |
| Situazioni su cui si interviene | Sensibilizzare il bambino ad attività di riflessione. |
| Attività previste | Attività psicomotorie per l’acquisizione dei concetti topologici.  Giochi con blocchi logici per imparare gli spostamenti delle 4 pedine.  Attività grafico-pittoriche con riferimento a pittori famosi (Mondrian, Herbie, ecc.). |
| Eventuali risorse finanziarie necessarie | E’ necessario prevedere l’acquisto di due scacchiere per ogni sezione.  Connessione internet per poter utilizzare supporti audio e video. |
| Risorse umane (ore) area | Il progetto si svilupperà come attività di intersezione e vedrà impegnate le seguenti docenti :Calò-Mazzola, Piola-Miliani, Vicario-Parisi.  Si prevedono 1-2 ore per ciascuna insegnante, da dedicare al Torneo di Chessquito tra le varie sezioni. |
| Altre risorse necessarie |  |
| Indicatori utilizzati | Osservazioni individuali e di gruppo. |
| Stati di avanzamento |  |
| Valori/situazioni attesi | Acquisizione delle principali regole del gioco.  Suscitare il desiderio di mettersi alla prova. |

**PARTE B**

|  |
| --- |
| **DESCRIZIONE SINTETICA DA INSERIRE NEL DOCUMENTO PTOF**  PROGETTO: CHESSQUITO  Il progetto è rivolto a tutti i bambini di 5 anni della pagoda gialla  Le qualità sviluppate dal gioco: concentrazione, attenzione, capacità di giudicare una situazione, pazienza, logica, matematica, capacità di operare una scelta, pianificare, creatività, memoria, perseveranza.  Verrà sviluppato per l’intero anno scolastico, con attività di intersezione (sez. G /H; Sez, L/M; sez, I/N) per 1 ora alla settimana . |

San Donato Milanese

La referente

VICARIO MARIA ANTONIETTA