

SINTESI PROGETTO PDS 2023 – 2024

A. Descrizione del progetto	
A1. TITOLO DEL PROGETTO	"SCACCO MATTO ALLA NOIA"
A2. REFERENTE DEL PROGETTO	PROF. FAVARON MANUEL
A3. PRIORITA' A CUI SI RIFERISCE	POTENZIARE LA COMPETENZA MATEMATICA E LE COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA. POTENZIARE LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
A4. AREA PROGETTUALE DEL PTOF	AREA DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI
A5. DESTINATARI DEL PROGETTO	ALUNNI SCUOLA SECONDARIA
A6. OBIETTIVI EDUCATIVI E SPECIFICI DEL PROGETTO	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuire allo sviluppo mentale. • Favorire una equilibrata formazione della personalità. • Contribuire alla formazione di una coscienza sociale. • Sviluppare le capacità di riflessione, analisi e immaginazione • Sviluppare le capacità di controllo fisico e psichico. • Conoscere la lettura delle coordinate; • Conoscere la terminologia scacchistica. • Conoscere e applicare le regole della partita di scacchi. • Conoscere e applicare le strategie generali. • Conoscere e applicare le strategie di base dell'apertura. • Conoscere e applicare le strategie di base del medio gioco. • Conoscere e applicare le strategie di base del finale.
A7. CONTENUTI E ATTIVITA'	<p><u>CONTENUTI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica del livello di gioco e delle conoscenze. • La Scacchiera e i pezzi. • Il movimento dei pezzi, valore e catture. • Il Concetto di Scacco e Scacco Matto. • Regole Speciali. • Il Tempo. • Nozioni sulle varie fasi della partita. <p><u>ATTIVITA'</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La storia degli scacchi • La mossa speciale dell'Arrocco • Sfide a tempo

<p>A8. METODOLOGIA, SUSSIDI DIDATTICI</p>	<p><u>METODOLOGIA:</u> Il programma prevede livelli crescenti con richieste sempre più impegnative (la velocità sarà dovuta dall'età degli studenti e dalla risposta della classe) e la proposta di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -torneo con l'utilizzo degli orologi digitali per delimitare una partita nel tempo; -film a tema scacchistico e sociale; -canzoni e video che raccontino l'affascinante mondo degli scacchi, soprattutto a livello giovanile (tornei, eventi, stage, corsi di potenziamento ecc.). <p>La lezione sarà strutturata con l'alternarsi di teoria e pratica ogni 20/30 min circa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -50% lezione teorica, attraverso giochi interattivi alla LIM o proiettore; -50% lezione pratica, con gioco a coppie assistito dall'Istruttore. <p><u>SUSSIDI DIDATTICI</u></p> <p>Scacchiera digitale proiettata su Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) o altro tipo di proiettore; materiale (scacchi, scacchiere e orologi digitali) fornito dall'esperto esterno.</p>
--	---

B. Pianificazione

B.1 FASI DEL PROGETTO. (Descrivere l'arco temporale nel quale si attua. Illustrare le principali fasi operative individuando le attività da svolgere.

AZIONI	PERIODO	N.ORE	SOGETTI COINVOLTI
1 CONTATTARE L'ESPERTO/I E FORMULARE UN PREVENTIVO	SETTEMBRE 2023	2	DOCENTE DI EDUCAZIONE FISICA/ ALTRI DOCENTI/ ESPERTI
2 INFORMARE GLI UTENTI, RACCOGLIERE LE ADESIONI INFORMALI	FINE SETTEMBRE	1	DOCENTE DI EDUCAZIONE FISICA/ GENITORI/ALUNNI
3 FARE IL CALENDARIO DEL CORSO E RACCOGLIERE LE ADESIONI EFFETTIVE	OTTOBRE	2	DOCENTE DI EDUCAZIONE FISICA E ESPERTO
4 INIZIO CORSO/FINE CORSO	DICEMBRE 2023/FEBBRAIO 2024	12	ESPERTO

B.2 PERSONALE COINVOLTO (Indicare i profili di riferimento dei docenti, non docenti e collaboratori esterni che si prevede di utilizzare)

Personale interno

NOME	COGNOME
MANUEL	FAVARON

Esperti esterni

ESPERTO	QUALIFICA	ENTE DI APPARTENENZA	OGGETTO DELL'INCARICO
Salvatore Ventura	Istruttore nazionale CONI	Excelsior Bergamo	Responsabile del corso

C. Monitoraggio e verifica

C.1 MONITORAGGIO E VERIFICA

MODALITA' DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO (fare riferimento ad indicatori misurabili):

Strumenti utilizzati per rilevare gli indicatori

- intervista
- questionario di rilevazione delle conoscenze iniziali
- questionario di gradimento
- presenze
- test di valutazione dei contenuti
- osservazioni in itinere

Suisio, 16 ottobre 2023

Firma del referente del progetto: FAVARON MANUEL