



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > UN DUE TRE...SCACCO MATTO!

UN DUE TRE...SCACCO MATTO!

Tipologia dell'ente/Kind of organization: DOCENTI SCUOLA PRIMARIA STATALE C.G.VIOLA

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Docenti: Grazia

Regione/Region: PUGLIA

Paese/ Country: ITALIA

Città/City: TARANTO

Descrizione del progetto/Describe the project : Il presente Progetto, è stato elaborato in una classe s
dalla consultazione delle linee guida dell'Universal Design Learning (UDL) presente sul sito <http://lessonbuilder.cast.org>
valido aiuto per pianificare unità di apprendimento (o
per ridurre gli ostacoli, oltre che ottimizzare i livelli di
bisogni di tutti gli alunni sin dall'inizio. Il Progetto prevede
scacchi per offrire uno strumento per facilitare e app
studio della matematica. Imparare attraverso il gioco
costituire un ottimo mezzo di comunicazione e di cres
potrà essere utilizzato come valido supporto e mezzo
rafforzare e stimolare alcune importanti qualità quali
e la socializzazione. Il gioco degli scacchi, inoltre, ve
all'interno di regole, la responsabilità (scegliere da so
(riconoscere la superiorità dell'avversario), che contri
ben noto che la motivazione dei ragazzi si innalza lac
strettamente legato con l'esperienza quotidiana. Gli s
utilizzati come "filo rosso" per apprendimenti di caratt
Scacchi ha come principale obiettivo la valorizzazione
educativi della mente umana, quale veicolo di cultura
L'apprendimento della tecnica elementare del gioco è
maturazione e accelerare la crescita delle facoltà log
gioco degli Scacchi agisce positivamente sui più imp
della personalità: attenzione, immaginazione, previsio
creatività, logica matematica, capacità combinatoria d
osservazione e riflessione, autocontrollo, capacità di
Nel progetto sono state illustrate le caratteristiche ge
movimenti dei pezzi, le finalità, il rispetto per gli altri e

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: https://drive.google.com/file/d/1tDLh_

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Nell'insegnamento delle TIC nelle lezioni di scacchi, abbiamo utilizzato programmi MS Office (Word, Power Point); corsi di scacchi e programmi di gioco: "Chess Problem Book for Beginner Chess Players" e "Gioca e impara" e utilizzato risorse open source (come ChessBase) e software dedicati, come strumenti mediatori dell'inclusione per i bambini con bisogni educativi speciali. Lavorare con Power Point è stata una serie di effetti positivi: arricchisce la lezione con la colorazione, psicologicamente il processo di assimilazione; amplia la partecipazione, aumenta la produttività dell'insegnante e degli studenti in quanto le presentazioni multimediali sono un eccellente materiale visuale, ma forma anche l'immaginazione, sviluppa le capacità creative. Gli insegnanti creativi con competenze informatiche abbiamo utilizzato la lezione. L'uso dell'animazione nelle diapositive ci ha consentito di una presentazione più vivida di ciò che hanno ascoltato in classe. Gli studenti sono stati felici di immergersi nel materiale studiato, parlare a voce alta e sullo schermo. Esercitazioni di scacchi come Chess Problem Book e "Gioca e impara" contengono grande quantità di compiti di studio classificati per difficoltà. La formazione in questi programmi, è progettata per lo studio di problemi di scacchi. I programmi di gioco integrati ci hanno consentito di analizzare determinate posizioni, tenendo conto delle impostazioni iniziali. Nelle lezioni da principianti contenevano suggerimenti testuali e diagrammi errate, che hanno consentito agli studenti di lavorare in modo più efficace. Il computer per una lezione ha consentito in breve tempo di raggiungere un livello di padronanza del materiale studiato tra gli alunni e i bambini hanno iniziato ad avvicinarsi alla soluzione del problema. Gli studenti hanno trovato più soluzioni e lo hanno fatto molto più velocemente. Gli studenti studiare questo argomento. Analisi del lavoro sullo studio di problemi degli studenti, i risultati della diagnostica ci hanno consentito di conservare il pensiero mentale e il pensiero logico degli alunni si sono intensificati. Gli esercizi del piano mentale; · I bambini hanno iniziato a lavorare al processo di ricerca di soluzioni; · Imparato a vedere, correre e quelli dei loro coetanei; · Sono in grado di concentrarsi sulle proprie conoscenze acquisite nella pratica del torneo. I risultati dimostrano che utilizzando le TIC hanno superato le nostre aspettative. I bambini hanno partecipato attivamente. L'utilizzo delle tecnologie informatiche consente di creare nuovi contenuti; mantenere l'indipendenza nello sviluppo e sviluppare la curiosità degli studenti. Le tecnologie dell'informazione ampliano le capacità dell'insegnante per introdurre i bambini nel mondo. Dovranno estrarre, analizzare, presentare e trasmettere informazioni in modo indipendente; queste tecnologie aumentano significativamente l'efficacia dello studente del processo educativo.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Gli elementi di innovazione del progetto sono: l'uso delle tecnologie, l'esperienza nel lavoro con i bambini, un'esperienza nel lavoro con i bambini, la consapevolezza del processo di apprendimento, la relazione con i bambini, il "sul banco".

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact

with? : Il progetto ha interagito con n.25 alunni della seconda classe primaria sez. G dell'Istituto comprensivo C.Giulio Viola e con le rispettive famiglie durante il periodo di Didattica Digitale Integrata

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Flessibilità
deve esse
Ridondan
cioè da in
diverse di
per lui. Si
rappresen
fornire me
gruppi, sia
correspon
organizza
favoriti da
processo
contributo

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : No, il progetto è stato s

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: ? Sviluppare le capacità logiche, la
Rafforzare la memoria in generale
astrazione. ? Stimolare lo sviluppo
Stimolare l'autovalutazione, la san
se stessi, l'autocontrollo, le capaci
generale. ? Rispettare le regole e
valutazione dei propri comportame

Allegati/Attachments:  [presentazione progetto scacchi un due tre scacco matto.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: Un'ora a settimana per tutto l'a.s. 2020-2021

Risultati ottenuti/Results: ? migliori risultati degli alunni: sviluppando la motivazione intrinseca e le cap
ragionamento e di pensiero critico; ? relazioni più positive: sviluppando il ris
lo spirito di squadra ? maggiore benessere psicologico: sviluppando un mag
autoefficacia e di autostima. ? L'utilizzo della "scacchiera murale" ha reso pi
lezione e ha permesso anche attività di gruppo. ? L'approccio laboratoriale c
pratiche di discussione hanno consentito di elaborare ragionamenti e idee n
migliorare la comprensione del gioco. ? Le attività pratiche, con l'utilizzo del
tavolo, sono servite come allenamento per gare e tornei, individuali e a squa

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : LOPERFIDO

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : GRAZIA

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il momento sto
significato del f
metodologiche
periodo di DAD
Design Learnin
racconti, libri e
appassionato b
bellezza e l'arn
accade all'inter
ciascuno. Il pro
sperimentale, l
classe della sc
fortemente incl

confluiti sport, tradizione e nuove tecnologie insieme, per far vivere ai bambini un'esperienza unica. Nel rispetto della distanza di sicurezza interpersonale, è stata costruita una scacchiera gigante per permettere ai piccoli scacchisti di svolgere esercizi di psicomotricità e fare scacco matto al Covid. Come persone di scuola, riteniamo questa iniziativa meritevole di diffusione nella scuola in cui opero e di tutto il territorio nazionale, una scuola aperta, come laboratorio permanente di ricerca di sperimentazione e innovazione didattica, motivata ad elaborare curricula inclusivi, affettivamente caldi e partecipativi.

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/un-due-trescacco-matto>

Collegamenti

[1] https://www.gjc.it/system/files/presentazione_progetto_scacchi_un_due_tre_scacco_matto.pdf