



SCUOLA DELL'INFANZIA "LEPETIT"

DI PONTE LAMBRO

A.S. 2019-2020

PROGETTO "A SCUOLA CON I RE"

Nel rispetto del raggiungimento degli obiettivi ministeriali della Scuola dell'Infanzia attraverso le attività che si situano nei diversi campi di esperienza, il gioco degli scacchi per i bambini dai 3 ai 6 anni è pensato come un contesto ludico, in cui l'obiettivo ultimo non è insegnare a giocare a scacchi, ma introdurre nuovi concetti di tipo numerico, spaziale e temporale e implementare le capacità di movimento, coding (pensiero computazionale), narrative e grafico-pittoriche. Inoltre, le modalità attraverso le quali il percorso si compie non solo promuoveranno la socializzazione tra bambini, ma fungeranno anche da intervento preventivo contro comportamenti aggressivi, poiché il gioco/sport degli scacchi, a livello etico e sociale, favorisce l'importante acquisizione a livello non verbale, quindi più incisiva e duratura, di concetti etici.

FINALITÀ

La finalità del progetto "A scuola con i Re" è utilizzare gli scacchi, e soprattutto il contesto scacchistico, come strumenti educativi senza puntare all'insegnamento del gioco in sé, poiché di esso ci interessano non la didattica e la teoria scacchistica, ma gli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco, che migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità metacognitive e mentalistiche (Teoria della Mente) con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari.

OBIETTIVI

Il progetto punta a valorizzare l'unità della persona, attraverso attività di gioco e narrazione integrate nella psicomotricità, concretizzando in un'esperienza condivisa le funzioni socializzante, cognitiva ed etica del gioco degli scacchi.

- Il Sé e l'altro: rafforzare l'autonomia, l'autostima e il senso di identità; sublimare il conflitto, socializzando con i pari, stimolare il gioco di finzione tra pari.
- Il corpo e il movimento: orientarsi nello spazio; affinare le abilità grosso-motorie; eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale.
- Linguaggi, creatività, espressione: sviluppare le competenze grafico-pittoriche; inventare storie e drammatizzarle.
- Discorsi e parole: seguire la narrazione di storie, cogliendone il senso globale, sia raccontate oralmente sia attraverso i libri; arricchire il lessico, comprendere e dare istruzione riguardo al gioco.

- Conoscenza del mondo: localizzare la propria posizione nello spazio fisico della scacchiera (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); discutere le varie possibilità di movimento sulla scacchiera.
- Coding: sviluppo del pensiero computazionale attraverso la costruzione di percorsi e di un sistema di orientamento.

DESTINATARI

Tutti bambini dell'ultimo anno, divisi in due gruppi

TEMPI E MODALITÀ DI ATTUAZIONE

Il progetto si svolgerà in 8 incontri di quarantacinque minuti ciascuno per gruppo, con cadenza settimanale. Negli incontri si ritroveranno dei rituali che permetteranno ai bambini di trovare dei punti fermi (canzone, formula magica per entrare nel castello, ripresa finale di quanto fatto, ...) che permetteranno loro di essere più sicuri e contenuti.

Per realizzare le finalità che ci si prefigge di raggiungere, si utilizzano elementi educativi e formativi del contesto scacchistico attraverso: esperienze di gioco-sport, narrazione, drammatizzazione e psicomotricità su scacchiera gigante da pavimento, oltre che da tavolo; mediazione e potenziamento cognitivo (Metodo Feuerstein); coding (pensiero computazionale). E' un metodo innovativo che punta a favorire crescite sane e a prevenire il disagio psichico e sociale utilizzando le innovazioni che le scienze dell'educazione e motorie propongono attraverso il gioco e lo sport.

OPERATORI COINVOLTI

L'esperta Anna guiderà il percorso, mentre le insegnanti Larosa (primo gruppo) e Longhi (secondo gruppo) saranno presenti durante gli incontri e parteciperanno alle attività proposte supportando i bambini che ne necessiteranno, documenteranno quanto fatto e si confronteranno con l'esperta sulle risposte date dai bambini. Sarà inoltre presente l'insegnante di sostegno Foti per seguire un bambino.

VERIFICA

Le insegnanti osserveranno i bambini durante l'attività e riprenderanno quanto fatto, osservando la partecipazione, l'interesse e le risposte fornite dai bambini. Il confronto immediato con l'esperta permetterà di sostenere nel modo migliore chi presenterà difficoltà, così da aiutare tutti a raggiungere il massimo sviluppo e calibrare eventuali modifiche nel percorso programmato.

