

Istituto Comprensivo DE FILIS Terni

SCUOLA PRIMARIA DE AMICIS

As 2009-2010

CLASSE QUINTA

UA di riferimento n°2 "Giocando si impara"

APPRENDERE LA MATEMATICA TRA GIOCO E REALTA'

GLI SCACCHI

INDICATORE : SPAZIO e FIGURE

OBIETTIVI FORMATIVI.:

- Sviluppare le capacità di attenzione e concentrazione
- Potenziare la capacità creativa attraverso previsione –immaginazione - intuizione-strategie risolutive
- Rafforzare la capacità di memorizzazione
- Favorire la conquista di uno spirito decisionale
- Sviluppare la logica matematica e la visione sintetica
- Favorire atteggiamenti di rispetto reciproco
- Individuare problemi e ricercare soluzioni originali attraverso un pensiero divergente e creativo

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Riflettere- problematizzare-ricercare soluzioni adeguate
- Portare a termine un compito assegnato
- Valutare le difficoltà
- Stimare le proprie abilità
- Riflettere sul proprio comportamento
- Sapersi orientare su un piano cartesiano individuando punti e posizioni nello spazio
- Orientarsi nello spazio individuando diagonalmente e percorsi
- Capacità di interazione e collaborazione
- Accettazione della sconfitta come stimolo per migliorare
- Utilizzare diagrammi di flusso/flow chart

CONOSCENZE

1. conosce ed individua DIAGONALI-TRAVERSE-COLONNE
2. conosce un PIANO CARTESIANO ,individua "le case"e si muove tra esse

3. conosce diversi tipi di LINEE :ORIZZONTALI – OBLIQUE- VERTICALI. .
4. Conosce , individua,rappresenta percorsi sul piano quadrettato
5. Utilizza vettori per indicare il VERSO e la DIREZIONE

ABILITA'

1. Muoversi verticalmente- orizzontalmente- lungo colonne-file –linee-traverse
2. localizzare punti su un piano seguendo delle istruzioni date e percorsi obbligati
3. Rappresentare graficamente posizioni

DESCRIZIONE DEL LAVORO

12 LEZIONI DI DUE ORE

- Presentazione del gioco degli scacchi:brevi cenni storici
- sperimentare in palestra la disposizione in fila ,colonna,diagonale..
- sperimentare percorsi in palestra con simulazione delle mosse dei pezzi
- giochi spaziali sul piano Cartesiano(ascisse-ordinata)
- individuazione di punti sul piano quadrettato
- individuazione di diagonali –file -colonne...
- costruzione di una scacchiera individuale come soluzione di una situazione problematica (consegna:realizza il progetto grafico di una scacchiera su un foglio quadrettato.
- Riproduci poi un quadrato di 16 cm di lato che contenga 64 caselle che colorerai in bianco e nero (come da progetto) su un cartoncino rigido.
- Indica in dettaglio sul quaderno quali strategie e regole geometriche hai utilizzato per raggiungere l'obiettivo richiesto ,con dati,formule ,soluzioni.
- La scacchiera ed il movimento dei pezzi
- Il pedone:come muove e cattura
- la torre
- l'alfiere
- la donna
- il cavallo
- il re
- regole speciali:arrocco
- sviluppare e concludere la partita
- PROBLEMI DI SCACCHI (strategie di soluzione)**
- Diagramma di flusso :Algoritmo delle fasi del gioco

esempi di attività pratiche

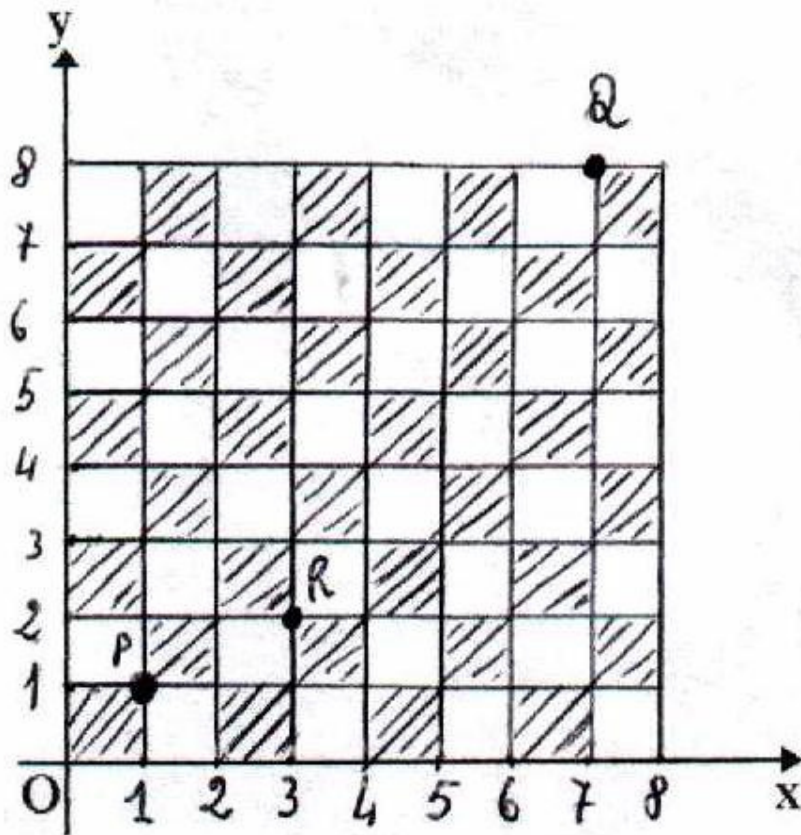


fig.1

Diagramma di flusso

