

Scuola



“ ”

Durata: 30 h.

a.s. 2018-19

Istruttore Nazionale Tutor
Alberto Pontecorvo

Premessa

Il Progetto prevede l'insegnamento del gioco degli scacchi per offrire uno strumento per facilitare e approfondire le competenze degli alunni nello studio della matematica. Imparare attraverso il gioco e l'attività ludica, per gli allievi potrà costituire un ottimo mezzo di comunicazione e di crescita personale. Il gioco degli scacchi potrà essere utilizzato come valido supporto e mezzo per affinare le capacità logiche e per rafforzare e stimolare alcune importanti qualità quali la riflessione, l'autocontrollo, l'autostima e la socializzazione.

Il gioco degli scacchi, inoltre, veicola importanti concetti quali l'agire all'interno di regole, la responsabilità (scegliere da soli), la "sana competizione", il rispetto (riconoscere la superiorità dell'avversario), che contribuiscono a incanalare l'aggressività.

È ben noto che la motivazione dei ragazzi si innalza laddove il materiale da apprendere è strettamente legato con l'esperienza quotidiana. Gli scacchi a scuola, quindi, possono essere utilizzati come "filo rosso" per apprendimenti di carattere multidisciplinare.

Il gioco degli Scacchi ha come principale obiettivo la valorizzazione degli aspetti formativi del carattere ed educativi della mente umana, quale veicolo di cultura e di interscambi associativi. L'apprendimento della tecnica elementare del gioco è strumento intellettuale per facilitare la maturazione e accelerare la crescita delle facoltà logiche, divertendo nello stesso tempo.

Il gioco degli Scacchi agisce positivamente sui più importanti aspetti mentali legati allo sviluppo della personalità: attenzione, immaginazione, previsione, pianificazione, memorizzazione, creatività, logica matematica, capacità combinatoria del pensiero, capacità decisionale, osservazione e riflessione, autocontrollo, capacità di lavorare in silenzio, rispetto delle regole.

Nel progetto saranno illustrate le caratteristiche generali del gioco, spiegandone le regole, i movimenti dei pezzi, le finalità, il rispetto per gli altri e per le cose.

Finalità

Offrire uno strumento piacevole e impegnativo, che favorisca lo sviluppo del pensiero formale, la fiducia nei propri mezzi, il rispetto delle opinioni degli interlocutori, l'accettazione del confronto, favorendo l'apprendimento cooperativo come esperienza educativa e valorizzando il gruppo.

Obiettivi didattici generali

- ✓ Sviluppare le capacità logiche, la consequenzialità, le capacità di ragionamento.
- ✓ Rafforzare la memoria in generale, la memoria visiva in particolare, la lucidità, la capacità di astrazione.
- ✓ Stimolare lo sviluppo dell'attenzione, della memoria, dell'analisi e della sintesi.
- ✓ Stimolare l'autovalutazione, la sana competitività, il rispetto dell'altro.
- ✓ Stimolare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità e la maturazione generale.
- ✓ Rispettare le regole e accrescere la correttezza.
- ✓ Sviluppare un'equilibrata valutazione dei propri comportamenti e della propria personalità.

Competenze specifiche

- ✓ Sapersi orientare nello spazio e nel tempo.
- ✓ Saper rafforzare la memoria in generale, in particolare quella visiva.
- ✓ Saper affrontare e risolvere situazioni problematiche e sviluppare le capacità di previsione.
- ✓ Saper rispettare le regole e accrescere la correttezza.
- ✓ Saper rispettare gli altri
- ✓ Saper progettare ed eseguire schemi e processi logici.

Ogni lezione sarà articolata:

- ✓ nell'esposizione teorica su scacchiera magnetica; esercizi
- ✓ in partite tra gli allievi sotto la supervisione dell'esperto per la correttezza delle mosse e del comportamento

Contenuti per un corso base

- ✓ Le regole del gioco.
- ✓ L'esperienza concreta di attività scacchistica in una classe e le ricadute sulla didattica
- ✓ Spazio e direzione, coordinate, traslazioni, grandezze, calcolo mentale, il sistema alfanumerico
- ✓ La scacchiera: colonne, traverse, diagonali e sue implicazioni geometriche
- ✓ Le regole del gioco, i movimenti dei pezzi.
- ✓ Cenni di tattica e di strategia

Contenuti per un corso di secondo livello

- ✓ Regole fondamentali sui finali: quadrato, opposizione, finale di Re e Pedone, altri casi
- ✓ Elementi del medio gioco: attacco doppio, inchiodatura, deviazione, blocco, altri casi
- ✓ Impostazione delle principali aperture

Attività previste

- ✓ Esposizioni teoriche sulla scacchiera magnetica murale con esercizi;
- ✓ letture di storie o leggende sull'origine del gioco degli scacchi;
- ✓ partite in simultanea con l'esperto;
- ✓ partite tra gli allievi sotto la supervisione dell'esperto per verificare la correttezza delle mosse eseguite e del comportamento degli allievi;
- ✓ tornei tra gli allievi.

Metodologia

Si utilizzerà la metodologia del **Cooperative Learning**, attraverso la quale gli alunni apprenderanno in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'esperto assumerà un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "un ambiente di apprendimento" in cui gli alunni, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di **"problem solving di gruppo"**, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Utilizzando tale metodologia si intende raggiungere:

- **migliori risultati degli alunni:** sviluppando la motivazione intrinseca e le capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- **relazioni più positive:** sviluppando il rispetto reciproco e lo spirito di squadra;
- **maggiore benessere psicologico:** sviluppando un maggiore senso di autoefficacia e di autostima.

Descrizione della metodologia:

- L'utilizzo della “**scacchiera murale**” rende più efficace la lezione frontale e permette anche attività di gruppo.
- L'**approccio laboratoriale** e le **attività pratiche di discussione** consentono di elaborare ragionamenti e idee necessarie per migliorare la comprensione del gioco.
- La **lezione frontale** ha l'obiettivo di offrire agli alunni le conoscenze essenziali per un corretto svolgimento del gioco.

Le **attività pratiche**, con l'utilizzo della scacchiera da tavolo, servono come allenamento per gare e tornei, individuali e a squadre.

Luoghi

Il progetto si svolgerà principalmente in un'aula della scuola, ma anche nel laboratorio d'informatica quando, per due – tre volte, sarà necessario l'utilizzo dei computer col collegamento a Internet, per esercitazioni online.

Materiali

- n° 12-14 scacchiere di plastica fornite di pezzi da gioco
- n° 1 scacchiera magnetica murale
- n° 2 risme di carta, formato A4 per eventuali fotocopie (test d'ingresso, in itinere e finali ed eventuali altre necessità).

Attività di allenamento

- Gare di soluzione di problemi in relazione alla preparazione degli studenti.
- Partite in simultanea con l'Istruttore o fra studenti.
- Tornei amichevoli.

Tutto questo consentirà ad una eventuale partecipazione

- ai **Giochi Sportivi Studenteschi**, per la fase provinciale, che si svolgeranno presumibilmente a metà marzo 2019
- alle fasi locali del **Campionato Individuale (CI16)** nel periodo immediatamente successivo.

Per il mese di aprile 2019 sono previste le fasi Regionali GSS, cui potranno accedere rappresentative selezionate dalla fase provinciale, e per il mese di maggio 2019 la fase nazionale, mentre alle fasi provinciale e regionale del CI16 la partecipazione è libera.

Bari,

Istruttore Nazionale Tutor
Prof. Alberto Pontecorvo