

# LABORATORIO DI SCACCHI

## SCACCHI SCUOLA ANNO SCOLASTICO 2016/2017

L'Associazione Dilettantistica Scacchistica Chivassese, in continuità con l'esperienza decennale maturata con le scuole del Chivassese, ha proposto il seguente progetto per un laboratorio di scacchi che ha coinvolto le due classi seconde della scuola secondaria di primo grado di San Raffaele Cimena in un corso base che si è tenuto il martedì pomeriggio.

### IL PERCHÉ:

#### **1) Gli scacchi sono uno sport mentale completo**

Molti ritengono che un giocatore di scacchi sviluppi soprattutto la sua capacità di calcolo e in generale le sue abilità analitiche. Infatti, non è raro pensare che uno scacchista sia bravo nella **logica**, in **matematica** e in tutte quelle discipline associabili all'uso dell'emisfero sinistro, o razionale. Tutto questo è vero, ed è altrettanto vero che un buon giocatore sviluppa e consolida in sé diverse qualità tipiche dell'emisfero destro, o creativo.

Prime fra tutte, **la visione d'insieme, l'intuito, la memoria visiva e la capacità di associazione**, infatti nell'affrontare la soluzione di un diagramma, mentre il computer analizzerà tutte le possibili mosse, l'umano ci arriva per via creativa come risultato di associazioni con altre già viste (memoria visiva) o come frutto dell'intuito, facendo collaborare i due emisferi cerebrali.

#### **2) Ognuno vede sé stesso!**

Nella vita di tutti i giorni, *identificati come siamo in tutto quello che facciamo,* non ci osserviamo mai. Osservarsi può servire per capire meglio come siamo fatti, come ci comportiamo con gli altri, come prendiamo le decisioni; tutto questo ci aiuta a cambiare, imparare e migliorare.

**Gli scacchi danno questa opportunità, l'opportunità di osservarsi.**

Essere timidi, impulsivi, costanti, scontrosi o precisi, si vedrà chiaramente sulla scacchiera attraverso lo stile di gioco che si può analizzare grazie alla scrittura delle partite.

Grazie a questa possibilità si introducono delle variazioni positive nel gioco; come sono positive per il gioco, così possono esserle per la vita. Ma, appunto, **bisogna sforzarsi di osservare...**

### **3) Non esiste la sfortuna**

Eppure ogni tanto sentiamo dire: **"oggi sono stato davvero sfortunato!"**

Ma... non ci sono dadi, né altri elementi aleatori... dov'è la sfortuna?!

Una delle bellezze e verità del gioco è che dipende tutto da te. Vincere o perdere, sei sempre tu il responsabile.

Sotto questo punto di vista, gli scacchi possono rendere più maturi nelle scelte che si fanno e nel modo di considerare i propri sbagli. Comunque anche quando si incolpa qualcuno per una cosa successa, sotto sotto, in profondità, c'è la consapevolezza che **il vero responsabile sei tu!**

### **Il gioco degli scacchi ed i riferimenti alla normativa**

- **dalla Dichiarazione del Parlamento Europeo del 15 marzo 2012**

*"B. considerando che il gioco degli scacchi è accessibile ai ragazzi di ogni gruppo sociale, può contribuire alla coesione sociale e a conseguire obiettivi strategici quali l'integrazione sociale, la lotta contro la discriminazione, la riduzione del tasso di criminalità e persino la lotta contro diverse dipendenze;"*

*"C. considerando che, indipendentemente dall'età dei ragazzi, il gioco degli scacchi può migliorarne la concentrazione, la pazienza e la perseveranza e può svilupparne il senso di creatività, l'intuito e la memoria oltre alle capacità analitiche e decisionali; considerando che gli scacchi insegnano inoltre determinazione, motivazione e spirito sportivo;"*

- **dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo**

*"Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni; attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità; favorire l'esplorazione e la scoperta, incoraggiare l'apprendimento collaborativo; promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, realizzare attività didattiche in forma di laboratorio."*

*"In matematica, come nelle altre discipline scientifiche, è elemento fondamentale il laboratorio, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati, negozia e costruisce significati, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive...."*

*"Caratteristica della pratica matematica è la risoluzione di problemi, che devono essere intesi come questioni autentiche e significative, legate alla vita quotidiana, e non solo esercizi a carattere ripetitivo o quesiti ai quali si risponde semplicemente ricordando una definizione o una regola."*

- **dai Quadri di riferimento Invalsi di matematica**

*"Si vuole in primo luogo valutare la conoscenza della disciplina matematica e dei suoi strumenti, intendendo tale disciplina come conoscenza concettuale, frutto cioè di interiorizzazione dell'esperienza e di riflessione critica, non di addestramento "meccanico" o di apprendimento mnemonico"*

*"Una conoscenza concettuale quindi, che affondi le sue radici in contesti critici di razionalizzazione della realtà, senza richiedere eccessi di astrazione e di formalismo. La formalizzazione matematica dovrebbe infatti essere acquisita a partire dalla sua necessità ed efficacia nell'esprimere ed usare il pensiero matematico"*

## **OBIETTIVI DIDATTICI**

- **Sviluppo mentale:**
  - Affrontare e risolvere situazioni problematiche
  - Rafforzare la memoria, la lucidità
  - Sviluppare la creatività, la fantasia e lo spirito di iniziativa
  - Stimolare la sana competizione
- **Formazione del carattere:**
  - Migliorare la capacità di riflessione
  - Controllo dell'emozione
  - Sviluppare l'esercizio della pazienza
  - Stimolare l'autocontrollo e le capacità decisionali
- **Formazione della coscienza sociale:**
  - Rispetto delle regole
  - Rispetto dell'avversario
  - Trasferire nel gioco la propria aggressività
  - Accettazione della sconfitta ed adattamento alla realtà
  - Sviluppo di equilibrio e valutazione del proprio comportamento

Le lezioni sono state tenute dagli istruttori Federali del Circolo Scacchistico regolarmente iscritti alla Federazione Scacchistica Italiana affiliata al CONI, stessa nel rispetto del Protocollo di Intesa tra la Federazione ed il Ministero della Pubblica Istruzione. Le docenti di matematica hanno parallelamente al corso sviluppato ed approfondito argomenti della geometria collegati al gioco degli scacchi, quali l'utilizzo del piano cartesiano e delle coordinate e le isometrie in particolare la traslazione e la simmetria assiale.

Il corso ha avuto una durata di 6 ore sulle due seconde della scuola secondaria di primo grado "Falcone-Borsellino" di San Raffaele Cimena.

# **PON: Progetto scuola secondaria di 1° grado di San Raffaele**

## **TITOLO: LA MATEMATICA CAPOVOLTA**

### **PREMESSA:**

La proposta progettuale è caratterizzata da approcci innovativi che superano la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuove la didattica attiva, mette al centro le alunne e gli alunni e valorizza lo spirito di iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base in matematica.

### **OBIETTIVI:**

- Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e comprendere come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà
- Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza (miglioramento delle competenza chiave degli allievi sul problem solving)
- Sostenere le proprie convinzioni argomentando e utilizzando un linguaggio matematico adeguato
- Sviluppare la capacità astrattiva e deduttiva
- Promuovere la curiosità, il pensiero divergente e la creatività degli studenti
- Rafforzare la memoria e la lucidità
- Sviluppare la creatività, la fantasia e lo spirito di iniziativa
- Stimolare la sana competizione
- Migliorare la capacità di riflessione
- Controllare l'emozionalità
- Sviluppare l'esercizio della pazienza
- Stimolare l'autocontrollo e le capacità decisionali
- Rispettare le regole e rispettare l'avversario
- Accettare la sconfitta

## **TIPOLOGIA DELL'INTERVENTO:**

- Gioco degli scacchi
- Giochi di simulazione che coinvolgono abilità strategiche (Carcassonne)
- Giochi con le carte (Machiavelli, scopone scientifico)
- Giochi "rompicapo" in legno (puzzle 3d, labirinti, solidi da costruire, pentamini, Tangram)
- Mastermind

## **SOGGETTI COINVOLTI:**

Studenti e studentesse del primo ciclo dalla quinta della scuola primaria alla terza della scuola secondaria per un numero complessivo di almeno 20 allievi.

## **LOCALIZZAZIONE DELL'ATTIVITA'**

I locali della scuola secondaria di San Raffaele

**TEMPISTICA:** Anno scolastico 2017/18

## **RISORSE NECESSARIE:**

- Un esperto esterno (maestro di scacchi)
- Due esperti interni all'I.C. di Castiglione T.se (le due insegnanti di scienze m.c.f.n. della scuola secondaria di San Raffaele)
- Due tutor??
- Materiale per lo svolgimento dei giochi per una spesa indicativa di 250 €

## **MODALITA' DI ATTUAZIONE:**

Gli incontri avverranno presso i locali della scuola secondaria di S. Raffaele.

Il modulo di 30 ore complessive si articola in 20 incontri di un'ora e 30 minuti ciascuno, con cadenza settimanale.

I 20 incontri suddetti saranno suddivisi in "pacchetti" secondo queste modalità:

- 8 incontri per il corso di scacchi suddivisi in 4 di livello base + 4 di livello avanzato
- 3 incontri per giochi con le carte
- 5 incontri per giochi di simulazione
- 4 incontri per giochi in legno e Mastermind

Gli incontri dedicati al gioco degli scacchi saranno tenuti da un esperto esterno, istruttore federale del Circolo Scacchistico di Chivasso; per un totale di 1,5 ore x 8 incontri = 12 ore. Durante gli incontri di livello avanzato verrà organizzato un torneo tra i partecipanti.

Per quanto riguarda gli incontri dedicati ai giochi, i ragazzi lavoreranno a coppie, a gruppi di 4 o 5, in base al tipo di proposta.

Le attività con le carte, i giochi di simulazione e i giochi in legno saranno condotte dalle insegnanti di matematica e scienze della scuola secondaria di S. Raffaele; ciascuna insegnante sarà impegnata come esperta per 1,5 ore x 6 incontri = 9 ore.

## IL PARCO INCLUSIVO

**Responsabili del progetto:** Maria Luisa Accardi, Stefania Corradin, Clementina Vergnano.

**Soggetti coinvolti:** Consiglio Comunale dei Ragazzi, Comunità migranti di San Raffaele Cimena, Centro Socio Terapeutico di Gassino.

### FINALITÀ GENERALI

Come scelta condivisa dai team delle classi terze e quarte del plesso Bottero, il Parco di San Raffaele "I Park" è lo sfondo integratore delle attività didattiche che permette una componente di progettualità fortemente contestualizzata alla programmazione annuale: un contesto condiviso, capace di ampliare l'azione educativa, un sollecitatore di situazioni problematiche, che richiedono formulazione di ipotesi e ricerca di soluzioni, un facilitatore dell'apprendimento attraverso la strutturazione di situazioni motivanti. In una prospettiva di ricerca - azione, le analisi, le scelte e le decisioni prese presuppongono l'allievo soggetto attivo e motivato all'apprendimento: egli non apprende solo in virtù del curriculum esplicito, perseguito dalla scuola, ma ancor di più in virtù del curriculum implicito. Nella programmazione si incontrano e si confrontano i progetti di apprendimento sia dei docenti, sia dei bambini, sia del territorio. In questo senso si pone come una programmazione che trova in un'alta flessibilità il suo punto di forza. L'apprendimento avviene all'interno di un ambiente altamente relazionale, investito di affettività in quanto sono coinvolte le famiglie. La dimensione progettuale del crescere e dell'imparare, diventa esperienza significativa nella storia di vita di ciascun soggetto.

I percorsi didattici declinati comprendono: le attività espressive (sia descrittive e narrative, sia artistiche) gli itinerari cognitivi e metacognitivi, i temi ecologici ambientali e l'educazione ai rapporti ed alla cittadinanza.

Tutte le attività che gravitano intorno a questo progetto perseguono in modo privilegiato l'obiettivo di **promozione della cultura dell'inclusione** e di diffusione di un'etica di **cittadinanza attiva**.

### PROGETTUALITÀ

Gli alunni delle classi quarte, nominati "Custodi del Parco" dal CCR, hanno espresso il desiderio di realizzare un parco inclusivo, non soltanto privo di barriere architettoniche, ma con giochi accessibili e fruibili da parte di tutti: da chi ha una disabilità motoria o sensoriale o da chi ha altre difficoltà, ma anche da chi può correre, rotolare, saltare, andare in bici, perché tutti possano stare insieme. Sono stati ideati alcuni percorsi da allestire nel Parco: i totem degli animali, le passeggiate sensoriali, la cartellonistica dei luoghi del cuore, la passeggiata botanica con targhette in braille, casetta delle attività didattiche, casetta scesa dall'albero. Tutti i percorsi saranno "carrozzabili" ovvero sistemati in modo da poter essere fruibili anche da persone su ruote (carrozzelle, passeggini, pattini).

I bambini delle terze e delle quarte hanno fruito di un laboratorio attivato grazie alla collaborazione con il Centro Socio Terapeutico di Gassino: una serie di incontri gratuiti per la costruzione a più mani dei manufatti in creta che faranno parte dei percorsi sensoriali del Parco. Attraverso il laboratorio si propone il "fare insieme" allo scopo di creare relazioni di vicinanza, conoscenza, affetto e solidarietà tra adulti del CST di Gassino, i bambini ed i loro insegnanti .

Il progetto è a lungo termine, può rientrare nelle richieste di fondi PON ed è attuabile con una progettualità partecipata che prevede l'intervento di scuola (insegnanti scuola primaria), servizi del territorio (CST di Gassino) volontari (Unitre, genitori, migranti). I materiali di costruzione sono scelti nell'ottica del riciclo e del risparmio in regime di economia, privilegiando gli elementi d'origine naturale e ad impatto eco sostenibile.

Il Comune ha dato la disponibilità per il posizionamento dei percorsi nel parco, per i quali sarà possibile coinvolgere la Comunità di Migranti accolta nel Comune di San Raffaele Cimena che presta già attività di volontariato di restituzione, come la manutenzione delle aree verdi.

## **Obiettivi:**

Le finalità che questo percorso si propone sono:

- Promuovere l'inclusione attraverso la relazione con adulti portatori di **Divers-Abilità**: gli utenti del CST entrano a scuola come "soggetti esperti", portano i loro manufatti ed hanno parte attiva nel laboratorio.
- Sollecitare la riflessione emozionale di tutti i soggetti coinvolti: durante il lavoro di manipolazione si intrattengono conversazioni, si lascia spazio alle curiosità che portano al confronto reciproco .
- Potenziare le capacità comunicative, cognitive e creative degli alunni: scoprire come comunicare con chi non ha voce, trovare argomenti di interesse reciproco, raccontare storielle, barzellette, cantare per il semplice piacere di stare insieme.
- Il progetto punta a formare una mentalità inclusiva che consideri la diversità come patrimonio e risorsa per l'intera comunità educativa e sociale. In questa prospettiva si mira a consolidare i rapporti tra i pari, nella prospettiva dell'apprendimento cooperativo all'interno di un contesto in cui ogni persona viene valorizzata e sostenuta per la sua autenticità.
- Cooperare in forma progettuale e concreta con il Consiglio Comunale dei Ragazzi.
- Creare occasioni di cittadinanza attiva, in accordo con le scelte del CCR.
- Promuovere la cultura dell'inclusione: realizzare un "Percorso sensoriale" nell'area verde denominata "I Park", con la prospettiva di rendere ampiamente fruibile a tutti quest'area.

- Portare nelle famiglie il senso di appartenenza ad una comunità, il valore delle radici, la prospettiva di una progettualità comune.
- Mantenere la collaborazione con altre realtà socio-educative del territorio, secondo la visione di una Scuola aperta al Territorio, in sinergia con le sue risorse, capace di progettare reti virtuose.

#### OBIETTIVI SPECIFICI

- Accogliere, conoscere e socializzare con gli utenti del CST: creare momenti di socializzazione nella consapevolezza che il "fare insieme" facilita la creazione di legami.
- Sperimentare la pluralità dei linguaggi e sviluppare le abilità emozionali: formare mente e cuore dei futuri cittadini attraverso la pluralità dei linguaggi artistici, per porre le basi di armonie possibili nel domani..
- Progettare elementi d'arredo urbano che rientrino nel "Percorso sensoriale" del Parco Inclusivo.
- Coltivare l'espressione di sé e la creatività di ognuno attraverso il codice iconico.
- Rinsaldare lo spirito di gruppo attraverso la realizzazione di opere collettive.
- Favorire lo sviluppo delle abilità manuali attraverso la manipolazione dell'argilla.
- Sperimentare le fasi di lavorazione della creta e le tecniche relative.
- Collaborare per realizzare un oggetto artistico a più mani.

#### METODOLOGIA

I percorsi laboratoriali si caratterizzano come "laboratori del fare e del sapere", organizzati sul principio del cooperative learning, in cui ciascuno si esprime attraverso gli strumenti e i mezzi che ha a disposizione e sviluppa le proprie potenzialità. Gli incontri di laboratorio sono sempre preceduti da momenti di riflessione a cura dei docenti, sottoforma di brainstorming, discussioni guidate e riflessioni individuali od in piccolo gruppo espresse in un diario di bordo. Tali attività sono irrinunciabili per concettualizzare i principi di accoglienza, per rielaborare i vissuti emozionali e per riflettere sulle differenze individuali in un'ottica resiliente.

#### SOGGETTI ED ENTI COINVOLTI

- Il progetto è condotto dall'educatrice del CST Carmen Matera, affiancata da una collega ed una volontaria dell'UNI3 .
- I manufatti in creta vengono cotti nel forno di proprietà del CISA, presso i locali del CST.
- Gli utenti del CST coinvolti sono cinque: Alberto, Alfredo, Federica, Gianfranco e Paolo.
- L'ins. referente del progetto presso la scuola Bottero è Stefania Corradin. Gli insegnanti coinvolti nel progetto sono: Maria Luisa Accardi, Adriana Bianco, Marina Burgo, Teresa Tassone, Lucia Falcione, Rita Pulvirenti e Marzia Ros.
- Due classi terze, due quarte e la 5<sup>B</sup> della scuola Primaria Bottero di San Raffaele Cimena per un totale di **85 alunni** .
- Le classi terze hanno fatto visita all'ecomuseo dell'argilla Munlab di Cambiano.

- Le famiglie degli alunni hanno contribuito all'acquisto del materiale (argilla e colori).
- Il Consiglio Comunale dei Ragazzi ha accolto e sostenuto il progetto di "Percorso sensoriale" all'interno del parco inclusivo "I-Park"
- Il Comune di San Raffaele Cimena si fa carico del posizionamento dei manufatti in creta nel nuovo Parco inclusivo.

## TEMPI E SPAZI

Il laboratorio è iniziato il 6 marzo 2017 e ha compreso **quattordici incontri** fino a maggio 2017. Gli incontri delle classi quarte e terze si sono svolti il lunedì mattina dalle ore 10 alle 12, quelli della 5<sup>B</sup> il martedì (stesso orario).

Si sono svolti i seguenti incontri di programmazione e verifica:

- Incontro preliminare di valutazione della fattibilità (Carmen Matera e Stefania Corradin presso la Scuola Bottero, 23 novembre 2016 1h).
- Progettazione attività e calendarizzazione incontri (Carmen Matera , Maria Luisa Accardi, Marina Burgo e Stefania Corradin presso il CST di Gassino, 18 gennaio 2017, 2h)
- Progettazione delle strutture espositive ed elenco materiali (Carmen Matera e Stefania Corradin presso il CST, sede di San Raffaele Alto, 16 febbraio 2017, 2h).
- Sopralluogo con le classi terze e quarte presso il Parco inclusivo (Carmen Matera , Maria Luisa Accardi, Adriana Bianco, Marina Burgo, Roberta e Stefania Corradin, 20 febbraio 2017, 1h ).
- Scelta dei materiali ed acquisto (Carmen Matera e Stefania Corradin presso fornitori, 15 marzo 2017, 2h).
- Verifiche in itinere successive agli incontri.
- Consegna manufatti e feed back finale (12 maggio 2017, 1h).
- Fotografie delle opere per la documentazione.

I locali utilizzati per i laboratori sono state le aule di classe della scuola Bottero.

Le opere collettive verranno esposte in modo permanente presso il Parco inclusivo oppure sul muro d'ingresso delle scuole di San Raffaele Cimena.

## MATERIALE UTILIZZATO

Argilla semi refrattaria rossa, argilla bianca e colori per creta (Materiali acquistati con contributo di 3€ a bambino). I vari attrezzi utilizzati per la lavorazione dell'argilla ed il forno per la cottura della creta sono stati messi a disposizione dal CST. Quanto necessario al posizionamento dei manufatti è a carico del Comune di San Raffaele Cimena, come da accordi con l'Assessore all'Istruzione Daniela Fina.

## MESSAGGIO ARTISTICO

La scelta del soggetto artistico da proporre alle classi è stata fatta in funzione dell'età degli alunni e con la prospettiva di fornire un'occasione di approfondimento educativo e di trasversalità didattica, in raccordo con il curriculum d'Istituto. Le classi hanno pertanto lavorato a tre diversi prodotti:

- Frangisole e campane a vento: classi terze.
- Totem degli animali sacri: classi quarte.
- Fiori murali: classe 5<sup>A</sup>B.

## ESPOSIZIONE DEL LAVORO

È importante dare a chi partecipa ad un laboratorio artistico una testimonianza visibile del lavoro svolto, affinché ognuno si possa sentire valorizzato e protagonista. Il valore della visibilità del "prodotto artistico" assume in questo caso ancor più rilevanza trattandosi di un'attività inclusiva. Pertanto si è pensato di allestire delle opere collettive ed esporle o sui muri esterni della scuola, o nel luogo che il nostro territorio dedica appositamente all'inclusione: il nuovo "I Park", un parco ancora in divenire che, nei desideri dei bambini, diventerà "bello come il parco di Rimini".

## PROGETTUALITÀ FUTURA

Il percorso ha avuto eco significativa, è stato portato ad esempio di "buona pratica inclusiva" nel GLI (Gruppo di lavoro per l'inclusione) ed ha interessato alcuni insegnanti, anche della scuola secondaria. In quella sede si è precisato che la valenza inclusiva dell'attività si esplicita nel lavoro di riflessione meta cognitiva ed educativa. Solo le classi che hanno rielaborato gli incontri, non fermandosi alla sola fruizione del laboratorio artistico, hanno potuto infatti cogliere a pieno l'opportunità di crescita emozionale.

Si ritiene che le collaborazioni future debbano collocarsi nella progettazione partecipata dell'I-Park.

Le proposte di miglioramento dell' "I Park" sono tutte a basso costo ed a minimo impatto ambientale.

Tra le desiderata trovano posto:

- la rampa accessibile a carrozzine, pattini e skate-board
- le altalene a cestone
- l'allestimento della passeggiata sensoriale
- l'orto dei profumi
- la cartellonistica botanica in braille
- la cartellonistica sui luoghi storici del paese
- la fontanella musicale
- la casetta della didattica
- la capanna scesa dall'albero
- gli spazi per gli animali: area sgambamento cani e zona colonia felina
- la biblioteca a cielo aperto

- la zona barbecue
- il chioschetto dei gelati.

## RISORSE

La progettualità è stata finora sostenuta con fondi comunali, si sono inviati alcuni progetti PON di cui si attende esito. Le famiglie hanno contribuito all'acquisto del materiale di prima necessità.

## RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano:

- il CISA ed il Centro Socio Terapeutico di Gassino per aver concesso le risorse necessarie per il progetto;
- Carmen Matera, Donatella, Anita e gli utenti del CST;
- l'Amministrazione comunale di San Raffaele Cimena;
- il CCR e Clementina Vergnano;
- le famiglie dei bambini delle classi coinvolte;
- le colleghe delle classi che hanno saputo cogliere la valenza inclusiva del progetto, collaborando a classi aperte in un'ottica di programmazione trasversale .

SAN Raffaele, 14 giugno 2017

L'INSEGNANTE REFERENTE

Sfefania Corradin