



gli
SCACCHI
un gioco da
diffondere nella
Scuola

**PROGRAMMA
PRELIMINARE
DELLA CONFERENZA**

27-28 MAGGIO 2023

Sabato 27 maggio 2023

- | | |
|--|--|
| 14.30-15.00 Registrazione dei partecipanti | 17.15 -17.35 Scacchi e Didattica con il web: il Coding per le classi terze, quarte o quinte della scuola primaria
Jesper Bergmark Hall - Svezia (Presidente della Commissione Educativa delle European Chess Union-ECU),
prof. Rolf Niemann - Svezia (Vattenhallen Science Center/Università di Lund)* |
| 15.00-15.10 Apertura della conferenza
Claudio Selleri (LeDueTorri) | 17.45-18.00 Giomotricità su Scacchiera Gigante
Irene Pulzoni ** (Counselor e Responsabile del progetto CGS - Alfiere B.) |
| 15.10-15.20 Introduzione e benvenuto
Giuliano Clinori (Vice Presidente C.S.E.N) | 18.05-18.20 La rete europea di Scuole per gli Scacchi
Leontxo Garcia Spagna (giornalista), Francesca Capuano
(DS e Presidente Commissione FSI "Scacchi a scuola" - Capofila della rete) |
| 15.20-15.35 La promozione degli scacchi nella scuola
Luigi Maggi (Presidente della Federazione Scacchistica Italiana - FSI) | 18.25-18.35 Psicomotricità su una scacchiera gigante per la scuola dell'infanzia
Luis Blasco de La Cruz - Spagna (Presidente del Club 64 Villalba Madrid) |
| 15.45-16.05 Una visione globale degli scacchi per l'educazione
Jerry Nash USA (Presidente della Commissione Educativa della Federazione Internazionale degli Scacchi - FIDE) | 18.40-18.55 Scacchi per la scuola primaria con il modello CASTLE e il web
Alessandro Dominici (Alfiere Bianco) |
| 16.15-16.25 I modelli utilizzati in CGS la piattaforma di formazione
Alessandro Dominici (promotore del progetto CGS - Alfiere Bianco) | 19.00-19.45 Aperitivo |
| 16.30-16.45 Gli scacchi per costruire metodo, atteggiamento e consapevolezza
prof. Roberto Trinchero (responsabile scientifico CGS - Università degli Studi di Torino). | |
| 16.45-17.15 Coffee break | |

Bologna - UNAHOTELS - Piazza della Costituzione, 1

CGS - Un progetto Erasmus + | Chess: a Game to be Spread in Schools

PROGRAMMA PRELIMINARE



Domenica 28 maggio 2023

- | | |
|---|---|
| 09.00-09.15 Registrazione dei partecipanti | 11.30-11.45 Un nuovo progetto Erasmus+: Scacchi, Coding e Intelligenza Artificiale in scuola primaria
Paolo Sartorelli (Centro Asteria), Jesper Bergmark Hall (ECU). |
| 09.15-09.30 Presentazione dei dati di ricerca CGS
Dott. Davide Della Rina (Università degli Studi di Torino)*** | 11.50-12.05 Gli Scacchi a Scuola in Emilia Romagna
Giulio Calavalle (Presidente del Comitato Regionale Emilia Romagna FSI) |
| 09.35-09.55 Il Castello degli Scacchi
Carlo Alberto Cavazzoni (Maestro e Istruttore di scacchi FSI) | 12.10-12.25 La formazione degli insegnanti in Spagna
Marta Miranda (DS della Scuola Fundacion Aprender - Madrid) |
| 10.00-10.15 Le linee guida per la formazione degli insegnanti CGS
Dott. Massimo Taddia (Sociologo e Formatore)**** | 12.30-12.45 La formazione degli insegnanti in Spagna
Luis Blasco de la Cruz (Presidente del Club 64 Villalba - Madrid). |
| 10.20-10.35 L'esperienza di formazione insegnanti per i modelli A e B: psicomotricità nell'infanzia e nelle primarie
(IC Verdi Caffaro - Barletta) | 12.50-13.00 Conclusioni e termine della conferenza |
| 10.40-11.10 Coffee break | |
| 11.10-11.25 Favorire l'inclusione attraverso gli scacchi
Francesca Capuano (DS e Presidente della Commissione FSI "Scacchi a scuola") | |

Il Centro Sportivo Educativo Nazionale (C.S.E.N), in collaborazione con Alfiere Bianco SSD e Le Due Torri, con il patrocinio della Federazione Scacchistica Italiana,

VI INVITA

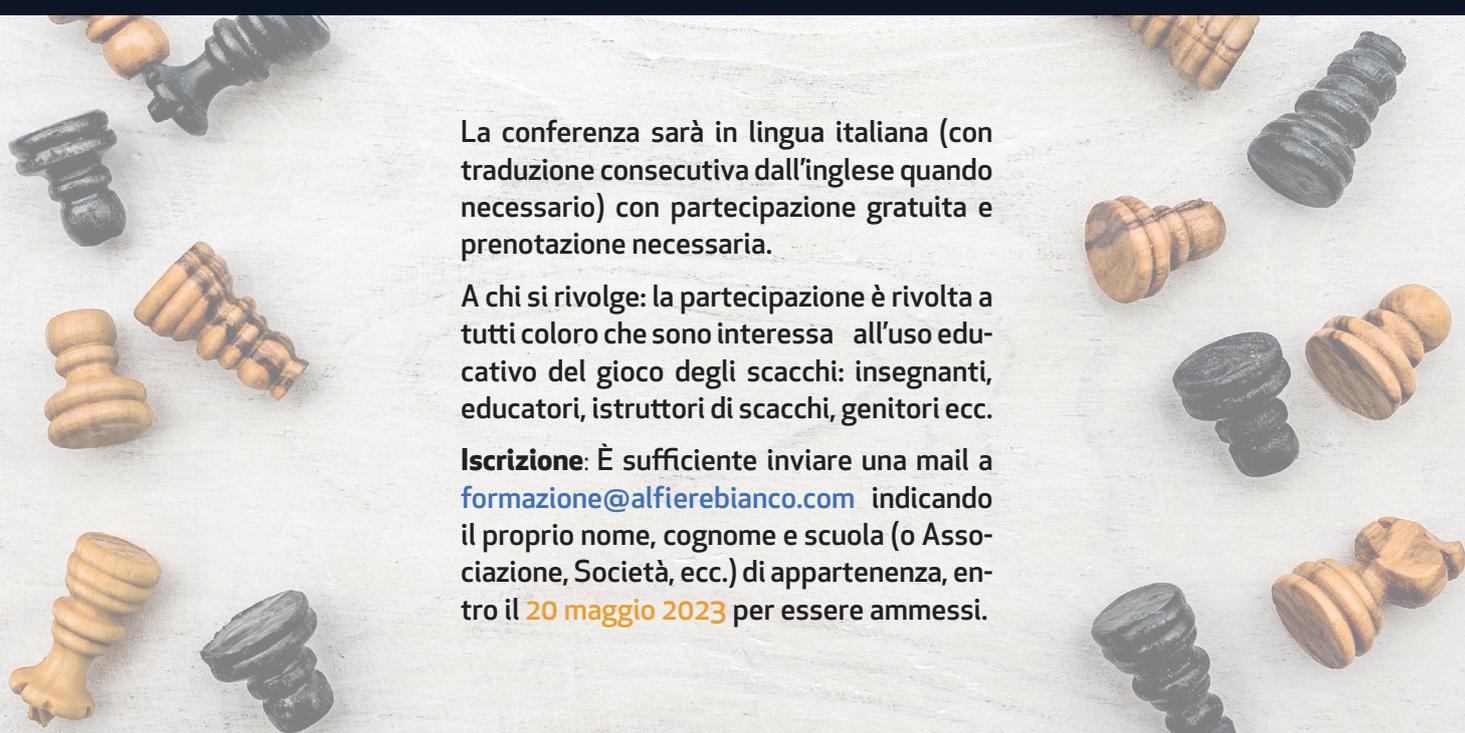
alla conferenza di presentazione dei risultati del progetto
**CGS - Erasmus + GLI SCACCHI UN GIOCO
DA DIFFONDERE NELLE SCUOLE**

ISCRIZIONE GRATUITA, POSTI LIMITATI

La conferenza sarà in lingua italiana (con traduzione consecutiva dall'inglese quando necessario) con partecipazione gratuita e prenotazione necessaria.

A chi si rivolge: la partecipazione è rivolta a tutti coloro che sono interessati all'uso educativo del gioco degli scacchi: insegnanti, educatori, istruttori di scacchi, genitori ecc.

Iscrizione: È sufficiente inviare una mail a formazione@alfierebianco.com indicando il proprio nome, cognome e scuola (o Associazione, Società, ecc.) di appartenenza, entro il **20 maggio 2023** per essere ammessi.



BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO CGS

Il Parlamento Europeo, nella sua Dichiarazione ufficiale del 15 marzo 2012, «**incoraggia l'introduzione del programma "Scacchi a Scuola" nei sistemi educativi degli Stati membri**».

Il progetto CGS si propone di sostenere l'attuazione della Dichiarazione creando un modello virtuoso di attività scola-

stica, a livello europeo, con la condivisione, il miglioramento e l'implementazione delle buone pratiche esistenti, in modo che il modello emergente dal progetto possa essere utilizzato da ogni Paese dell'UE. L'obiettivo del progetto CGS è stabilire un modello per la diffusione dell'uso pedagogico degli scacchi nelle scuole, grazie al quale gli insegnanti possano essere in grado di svolgere le attività operative nelle rispettive classi in modo completamente autonomo, in orario scolastico, e possano moltiplicare il loro effetto attraverso la formazione e le attività di Peer Tutoring.

*

Scacchi e Didattica con il web: il Coding per le classi terze, quarte o quinte della scuola primaria - Modello D

Il coding è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete. In parallelo è un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.

SCACCHI E CODING (modello D) relazione di **Jesper Bergmark Hall** - Svezia (Presidente della Commissione Educa va delle European Chess Union - ECU), prof. **Rolf Niemann** - Svezia (Vattenhallen Science Center/Università di Lund).

Questo modello è basato sugli scacchi, più l'uso del web per le classi terze, quarte o quinte della scuola primaria con elementi propedeutici all'apprendimento del coding. Attraverso questa uscita viene fornito agli insegnanti:

1. un manuale per l'apprendimento delle regole del gioco degli scacchi in classe con finalità pedagogiche;
2. una serie di giochi interattivi che possono essere utilizzati in classe per l'apprendimento del coding. I giochi interattivi da giocare online sono direttamente collegati al metodo utilizzato nel manuale, cioè seguono la progressione didattica e gli stessi obiettivi di apprendimento indicati nel manuale fungendo da integrazione dell'attività in classe;
3. una serie di video illustrativi, collegati ad ogni lezione, a supporto dell'attività da svolgere in classe;
4. l'utilizzo del gioco degli scacchi per lo sviluppo del pensiero computazionale, con esercizi e spiegazioni per introdurre in classe i primi elementi di codifica.

**

Giocomotricità su Scacchiera Gigante (modelli A e B)

Irene Pulzoni
(Counselor e Responsabile
del progetto CGS - Alfieri B.)

Il successo di questa modalità nasce dalla constatazione che il gioco su scacchiera gigante ha dato ottimi risultati nel progetto CASTLE/ERASMUS+ (2014/2017), nell'ambito dello sviluppo delle abilità cognitive e psicomotorie in alunni di prima e seconda classe della primaria (modello B), per cui si può dedurre che sia senza ombra di dubbio uno strumento che può dare risultati importanti anche nella scuola dell'infanzia. Infatti, grazie all'esperienza dei partner, abbiamo adattato questo strumento educativo ai bambini di 3/5 anni (modello A) proponendo nuovi giochi e misurando le proposte in base alle loro esigenze cognitive. **Si tratta certamente di un'attività in grado di aiutare gli insegnanti nell'intero compito educativo, non proponendosi di per sé con l'esclusivo obiettivo dell'apprendimento degli scacchi.**

Tra i tanti obiettivi di questa attività, possiamo evidenziare quelli che rientrano principalmente nei bisogni educativi di quella fascia d'età, come permettere ai bambini di: padroneggiare la lateralità e la lateralizzazione per migliorare l'organizzazione spazio-temporale, conoscere le direzioni (verticali avanti e indietro; orizzontale destra e sinistra, diagonale), conoscere e sperimentare ritmi diversi e imparare a collaborare e rispettarsi attraverso il gioco. L'obiettivo di questo protocollo didattico è quello di rendere le varie attività, tutte basate sul gioco, accompagnate da fiabe e canzoni, applicabili in classe dall'insegnante che riceverà un testo scritto in modo preciso e molto dettagliato. Per aumentare la comprensione della conduzione e degli obiettivi di ogni gioco, ogni attività avrà anche un video illustrativo registrato in diretta, in modo che possiate capire come l'attività è stata svolta da un insegnante della vostra classe.

Presentazione dei dati di ricerca CGS

Dott. Davide Della Rina
(Università degli Studi di Torino)

L'Università di Torino (Italia) illustrerà il rapporto finale della ricerca CGS, fornendo anche i 3 rapporti intermedi, alla fine di ogni ciclo di formazione, per consentire il giusto orientamento al progetto.

In questo è stata aiutata dai partner Alfieri Bianco, Club Deportivo Elemental 64 Villalba e Uppsala Skolchacksällskap per la raccolta dei dati sia attraverso le osservazioni in classe (RATING SCALE) sia nella somministrazione e raccolta dei test previsti (STRUMENTI SEMISTRUTTURATI).

Le linee guida per la formazione degli insegnanti CGS

Dott. Massimo Taddia
(Sociologo e Formatore)

Le linee guida per la formazione degli insegnanti riguarderanno l'insegnamento e l'apprendimento dei 4 modelli didattici utilizzati nel progetto - che insieme costituiscono il protocollo formativo completo - e si riferiscono specificamente ad A) B) C) e D) in 4 sezioni separate.

Ogni sezione contiene due sottosezioni: la prima, relativa all'apprendimento dei modelli specifici per svolgere l'attività in classe, come insegnante ai propri alunni, la seconda, relativa all'apprendimento del modello formativo da utilizzare nei corsi per insegnanti, come tutor per formare i colleghi. La prima sottosezione conterrà tutte le istruzioni per gli insegnanti per:

1. fornire un'autoformazione introduttiva in preparazione al corso in presenza, sul relativo modello (disponibilità dei materiali sulla piattaforma e loro utilizzo), da svolgere prima del corso.
2. Durante il corso - fornire indicazioni sui contenuti del modello didattico, esempi, obiettivi, finalità per gli allievi.
3. Fornire indicazioni su come intervenire in classe, lezione per lezione, attraverso esposizioni frontali, esercitazioni di gruppo, proiezione di video, role playing (identificazione) e attività pratiche durante il corso di formazione.

Per maggiori informazioni scrivere a

formazione@alfierebianco.com

sito: www.chessatschool.it