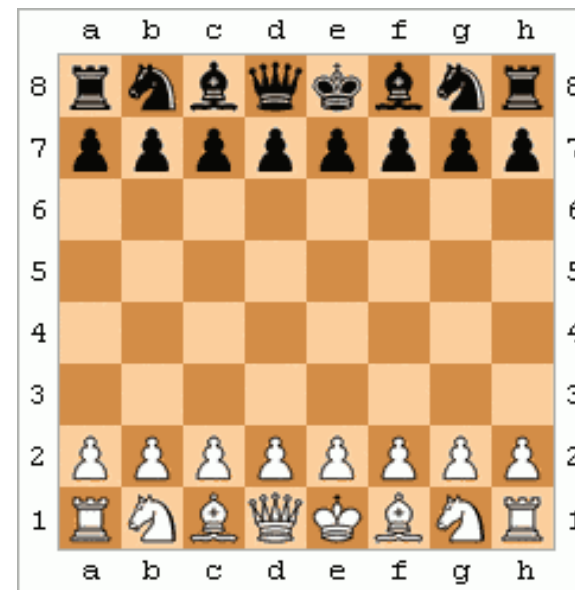




SCACCO AL RE DIESIS

LABORATORIO DI SCACCHI

Anche quest'anno alcune classi del nostro Istituto hanno partecipato all'attività laboratoriale proposta dall'Associazione Culturale "Scacco al Re diesis", che da qualche anno collabora con la nostra scuola. Alla fine del percorso gli alunni si sono sfidati in un torneo che quest'anno si è svolto nel plesso di Via Bobbio il giorno 11 marzo 2025.

L'associazione si pone degli obiettivi condivisi dagli insegnanti:

OBIETTIVI GENERALI DEL CORSO

- Favorire i processi di socializzazione, tramite l'instaurarsi di dinamiche relazionali positive che sviluppino capacità di collaborazione e partecipazione nel rispetto delle regole della convivenza democratica
- Rafforzare l'autostima personale
- Sviluppare il senso del rispetto verso le regole e lo spirito di competizione inteso come aggregazione.

Favorire l'apprendimento in tutti gli ambiti disciplinari, poiché il gioco degli Scacchi sviluppa attitudini di base quali:

- ✓ Astrazione e Concentrazione: elementi fondamentali nella partita di Scacchi. Impossibile fare senza!
 - ✓ Strategia: gli Scacchi richiedono un piano di gioco. Avere una strategia e poi costruirla sulla base dei punti di forza e di debolezza, è un grande insegnamento del gioco degli Scacchi
 - ✓ Tenacia: la vittoria si può ottenere solo non cedendo di fronte alle difficoltà, alla stanchezza, al calo di attenzione e non scoraggiandosi per un errore
-
- ✓ Creatività: gli Scacchi sono l'arte del *problem solving* per eccellenza. E uno stesso problema può essere risolto in molti modi diversi, a seconda della propria personalità, delle conoscenze, e del proprio estro.

OBIETTIVI SPECIFICI DEL CORSO

- Sviluppare il senso di riflessione ed il senso critico rispetto alle esperienze di apprendimento ed insegnamento vissute
- Rintracciare collegamenti tra le diverse discipline
- Imparare che la risoluzione di un problema può prevedere strategie diverse (coding)
- Trasporre i riferimenti topologici dallo spazio della Scacchiera alle cartine geografiche
- Apprendere concetti matematici (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la Scacchiera
- Sviluppare il pensiero computazionale (coding) attraverso la pianificazione strategico-tattica e l'esatta esecuzione tecnica del piano sulla Scacchiera

TORNEO
FINALE
11
MARZO
2025

- CLASSI PARTECIPANTI
- PLESSO MONDOVI' 2A 2C 3C 5C
- PLESSO BOBBIO 3A 4A 4B 5A 5B

E Adesso
concentrazione...
obiettivo: divertirsi!





• I NOSTRI VINCITORI