

A SCUOLA CON I RE[®]

più di
20.000
alunni hanno
già partecipato
in tutta
Italia

**Educare e
rieducare
attraverso
il gioco
degli
scacchi**

Il manuale scientifico "A scuola con i Re. Educare e rieducare attraverso il gioco degli scacchi", da cui il progetto deriva, è apprezzato da 15 Enti scientifici e sportivi nazionali e internazionali, tra cui CONI-FSI-UISP



Federazione
Scacchistica
Italiana



Interdisciplinarietà
didattica e scacchistica



Laboratori artistici



Psicomotricità
su scacchiera gigante



Pratica
degli scacchi

Il progetto “A scuola con i Re” e le sue finalità

Gli **scacchi** sono un **gioco**, un **linguaggio universale** e uno **sport** che tutti possono praticare divertendosi. Ciò è dimostrato dalle ricerche, dall'interesse e dall'entusiasmo con cui sempre più giovani giocano a scuola e nelle associazioni scacchistiche italiane.

L'obiettivo del progetto “A scuola con i Re” (realizzato per la prima volta nell'a.s. 2013-14: oggi, dopo quattro anni scolastici, conta già più di 20.000 alunni che hanno partecipato in tutta Italia!) è utilizzare gli scacchi, e soprattutto il contesto scacchistico, come **strumenti educativi** senza puntare all'insegnamento del gioco in sé, poiché di esso ci interessano non la didattica e la teoria scacchistica, ma gli **aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali** connessi con le situazioni di gioco, che migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità metacognitive e mentalistiche (Teoria della Mente) con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari.

Per realizzare ciò i diversi **moduli progettuali** utilizzano elementi educativi e formativi del contesto scacchistico (rieducativi, clinico-riabilitativi per interventi nelle UONPI-ASL e carceri) attraverso: esperienze di gioco-sport, **narrazione, drammatizzazione e psicomotricità su scacchiera gigante** da pavimento, oltre che da tavolo; **interdisciplinarietà** con le materie scolastiche; **mediazione e potenziamento cognitivo** (Metodo Feuerstain); **coding** (pensiero computazionale).

Ci proponiamo, quindi, di coinvolgere i bambini della Scuola dell'Infanzia e Primaria e i ragazzi della Scuola Secondaria di primo e secondo grado nell'avvicinamento al gioco degli scacchi a scuola con finalità pedagogica, perché con sufficiente continuità e fattivo coinvolgimento degli insegnanti, sono un valido strumento educativo e di potenziamento cognitivo (Metodo Feuerstain) per lo sviluppo delle **competenze “sitate”** e per trasmettere concetti fondamentali come **limite, responsabilità e rispetto**, specialmente a **livello non verbale**, fondamentali per l'espressione e la **modulazione dell'aggressività** già dall'infanzia. Ecco perché il progetto è valido non solo per i bambini con difficoltà di attenzione, apprendimento, aggressività e, in generale, con **BES-Bisogni Educativi Speciali**, ma anche per tutti coloro che hanno uno **sviluppo tipico** in un'ottica di **prevenzione**.

E' un **metodo innovativo** per insegnanti, educatori e tecnici dell'età evolutiva che puntano a favorire crescite sane e a prevenire il disagio psichico e sociale utilizzando le innovazioni che le scienze dell'educazione e motorie propongono attraverso il gioco e lo sport.

I **moduli** proposti, realizzabili in **orario curricolare/extracurricolare** da nostro personale qualificato, sviluppano i progetti educativi, rieducativi e formativi d'avanguardia esposti nel manuale scientifico “A scuola con i Re. Educare e rieducare attraverso il gioco degli scacchi” (Sgrò, 2012) apprezzato da 15 enti scientifici e sportivi nazionali e internazionali.

Il progetto è in linea con le **Indicazioni nazionali per il curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione** del MIUR-Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca e con la **Dichiarazione 0050/2011 “Progetto scacchi a scuola”** approvata dal **Parlamento dell'Unione Europea** nel Marzo 2012 per la diffusione di progetti educativi in contesto scacchistico per favorire crescite sane a scuola.

Normativa UE e MIUR di riferimento

Responsabile del progetto



Giuseppe Sgrò: psicologo, esperto in *Psicologia dello Sport*, docente/esperto della *Scuola dello Sport del CONI*, membro della *Commissione medico-scientifica della FSI - Federazione Scacchistica Italiana (2009-17)*, formatore e istruttore *UISP - Unione Italiana Sport per Tutti/Coordinamento Scacchi* consulente per la società di formazione *Psicosport SRL*, iscritto all'*Albo degli Psicologi della Lombardia*, all'*AIPS - Associazione Italiana di Psicologia dello Sport* e Presidente della *Mental Games ASD* che propone il progetto “A scuola con i Re”.

Scuola dell'Infanzia:

psicomotricità su scacchiera gigante (moduli differenziati a partire dai 3 anni di età alla Scuola dell'Infanzia e per le classi I-II della Scuola Primaria)

Premessa

Nel rispetto del raggiungimento degli **obiettivi ministeriali della Scuola dell'Infanzia** attraverso le attività che si situano nei diversi **campi di esperienza**, il gioco degli scacchi per i **bambini dai 3 ai 6 anni** è pensato come un **contesto ludico**, in cui l'obiettivo ultimo non è insegnare a giocare a scacchi, ma introdurre **nuovi concetti di tipo numerico, spaziale e temporale** e implementare le **capacità di movimento, coding (pensiero computazionale), narrative e grafico-pittoriche**.

Inoltre, le modalità attraverso le quali il percorso si compie non solo promuoveranno la **socializzazione tra bambini**, ma fungeranno anche da **intervento preventivo contro comportamenti aggressivi**, poiché il gioco/sport degli scacchi, a livello etico e sociale, favorisce l'importante acquisizione a **livello non verbale**, quindi più incisiva e duratura, di **concetti etici**.

Destinatari

Gruppi classe di max 15 bambini a partire dai 3 anni di età.

Obiettivi

Il progetto punta a **valorizzare l'unità della persona**, attraverso **attività di gioco e narrazione integrate nella psicomotricità**, concretizzando in un'**esperienza condivisa** le **funzioni socializzante, cognitiva ed etica** del gioco degli scacchi.

- **Il Sé e l'altro**: rafforzare l'autonomia, l'autostima e il senso di identità; sublimare il conflitto, socializzando con i pari, stimolare il gioco di finzione tra pari.
- **Il corpo e il movimento**: orientarsi nello spazio; affinare le abilità grosso-motorie; eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale.
- **Linguaggi, creatività, espressione**: sviluppare le competenze grafico-pittoriche; inventare storie e drammatizzarle.
- **Discorsi e parole**: seguire la narrazione di storie, cogliendone il senso globale, sia raccontate oralmente sia attraverso i libri; arricchire il lessico, comprendere e dare istruzioni riguardo al gioco.
- **Conoscenza del mondo**: localizzare la propria posizione nello spazio fisico della scacchiera (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); discutere le varie possibilità di movimento sulla scacchiera.
- **Coding**: sviluppo del pensiero computazionale attraverso la costruzione di percorsi e di un sistema di orientamento.

Attività

10 incontri per classi di **max 15 bambini** a cadenza **settimanale** della durata di **45 minuti**. I bambini, stimolati dalla narrazione, si muoveranno nel/sul grande spazio della **scacchiera gigante da pavimento** (4 x 4 m) singolarmente e in gruppo: cioè si utilizzeranno la strutturazione e il contesto dello spazio-scacchiera con il reticolato delle sue 64 caselle, il loro contrasto cromatico bianco-nero, le loro coordinate alfanumeriche (indicanti colonne e traverse) e la loro portata simbolica e semantica millenaria per realizzare **attività psicomotorie di narrazione, drammatizzazione e coding (pensiero computazionale)** volte allo sviluppo di **competenze motorie-cognitive-affettive-relazionali non verbali e verbali**; e **laboratori artistici** per alimentare nuovi percorsi mentali, fisici, emotivi e creativi, e per favorire esperienze di espressività linguistica, manuale e corporea.

Materiali

I materiali necessari per la realizzazione del progetto saranno forniti gratuitamente.

Personale

I gruppi saranno condotti da nostro personale qualificato (formazione psicopedagogica, abilitazione e iscrizione all'albo istruttori FSI e/o UISP/Coordinamento scacchi).

Costi

€ 3,00 l'ora curricolare a bambino/a, per un totale di € 30,00 a bambino/a per il percorso modulare di 10 incontri di max 45 minuti con cadenza settimanale. Per i corsi in orario extracurricolare sono necessari gruppi di minimo 15 bambini per mantenere tali costi. **Il costo è detraibile fiscalmente e, a tal fine, oltre alla fattura elettronica per la scuola, saranno rilasciate alle famiglie le ricevute per ogni singolo bambino/a.**

Scuola Primaria:

psicomotricità su scacchiera gigante (I-II classe: vedi tabella Scuola dell'Infanzia) e interdisciplinarietà didattica e scacchistica* (III-IV-V classe)

Premessa

Rivalutando il motto "Un momento ... sto pensando!" di Reuven Feuerstein, attraverso il gioco degli scacchi si può promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, la concentrazione e l'attenzione, al fine di "**imparare a imparare**", riconoscere le difficoltà, gli errori e le strategie per superarli: tutte competenze necessarie a rendere l'alunno capace di sviluppare **autonomia nello studio**. Inoltre, l'insegnamento degli scacchi con una **didattica interdisciplinare** in ambito scolastico, può accrescere significativamente anche le capacità di apprendimento delle diverse materie curriculari e favorire lo sviluppo del **pensiero computazionale (coding)** come le ricerche degli ultimi 35 anni hanno dimostrato.

Destinatari

Gruppi classe di max 25 alunni frequentanti le classi I-II (psicomotricità su scacchiera gigante) e III-IV-V (interdisciplinarietà didattica e scacchistica).

Obiettivi

- **Sviluppare il senso di riflessione e il senso critico** rispetto alle esperienze di apprendimento e insegnamento vissute.
- **Rintracciare collegamenti** tra le diverse discipline.
- **Imparare che la risoluzione di un problema** può prevedere strategie diverse (coding).
- **Implementare le capacità di ascolto e comprensione** attraverso narrazioni e drammatizzazioni di testi a sfondo scacchistico.
- **Trasporre i riferimenti topologici** dallo spazio della scacchiera alle cartine geografiche.
- **Apprendere concetti matematici** (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la scacchiera.
- **Esaminare la storia dell'uomo che gioca** trovando collegamenti con i principali eventi storici.
- **Saper rappresentare graficamente** la scacchiera e i suoi pezzi.
- **Sviluppare il pensiero computazionale (coding)** attraverso la pianificazione strategico-tattica e l'esatta esecuzione tecnica del piano sulla scacchiera.
- **Potenziare le abilità informatiche** attraverso l'interazione con un software scacchistico.

Attività

10 incontri rivolti a **max 25 alunni** a cadenza **settimanale** della durata di **1h**. Ai bambini verranno presentate attività che hanno come riferimento il contesto scacchistico ma legate anche alle diverse discipline scolastiche, e che pongono in rilievo l'**utilizzo di diverse forme di intelligenza** e del **coding (pensiero computazionale)**. Il progetto prevede l'uso di stralci di narrazione (anche drammatizzazione per la psicomotricità scacchistica realizzata nel primo biennio della scuola primaria), analisi di opere, apprendimento della storia e dei luoghi degli scacchi, con l'obiettivo di ricavare i **legami con i contenuti affrontati a scuola**. Mentre il bambino impara a giocare, sperimenta anche l'utilizzo di diversi linguaggi e rafforza l'aspetto metacognitivo.

Materiali

I materiali scacchistici necessari per la realizzazione del progetto saranno forniti gratuitamente.

Personale

I gruppi saranno condotti da nostro personale qualificato (formazione psicopedagogica, abilitazione e iscrizione all'albo istruttori FSI e/o UISP/Coordinamento scacchi).

Costi

€ 2,50 l'ora curricolare ad alunno/a, per un totale di € 25,00 a bambino per il percorso modulare di 10 incontri di 1 ora con cadenza settimanale. Per i corsi in orario extracurricolare sono necessari gruppi di minimo 20 bambini per mantenere tali costi.
Il costo è detraibile fiscalmente e, a tal fine, oltre alla fattura elettronica per la scuola, saranno rilasciate alle famiglie le ricevute per ogni singolo alunno/a.

Scuola Secondaria di primo e secondo grado:

interdisciplinarietà didattica e scacchistica* con problem solving, decision making e pianificazione

Premessa	<p>Come sottolineato nelle indicazioni nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione del MIUR-Ministero dell'Istruzione, "[...] Nella Scuola Secondaria di primo grado si realizza l'accesso alle discipline come punti di vista sulla realtà e come modalità di conoscenza, interpretazione e rappresentazione del mondo [...] vengono favorite una più approfondita padronanza delle discipline e un'articolata organizzazione delle conoscenze, nella prospettiva dell'elaborazione di un sapere sempre meglio integrato e padroneggiato. Le competenze sviluppate nell'ambito delle singole discipline concorrono a loro volta alla promozione di competenze più ampie e trasversali, che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale". Quindi attraverso il contesto scacchistico, che a ogni mossa richiede una decisione pianificata e responsabile, diventa importante, oltre all'apprendimento interdisciplinare, rafforzare i processi di risoluzione dei problemi, pianificazione (pensiero computazionale e metodo di studio) e presa di decisione attiva e responsabile (problem solving, decision making e coding).</p>
Destinatari	<p>Gruppi classe di max 25 studenti frequentanti le classi della Scuola Secondaria di primo e secondo grado.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">• Acquisizione di competenze e conoscenze interdisciplinari.• Rafforzare le capacità di risoluzione di problemi complessi.• Potenziare la capacità di presa di decisione efficace avendo a disposizione più opzioni plausibili.• Costruire dei piani di lavoro volti al raggiungimento di obiettivi, utilizzando strategie di pensiero flessibili ed efficaci.
Attività	<p>10 incontri rivolti a max 25 studenti a cadenza settimanale della durata di 1h. Ai ragazzi verranno presentate attività alla scacchiera e che hanno come riferimento il contesto scacchistico, legate alle diverse discipline e che pongono in rilievo utilizzo attivo di processi mentali complessi (attenzione, memoria, linguaggio, pensiero). A questo proposito, il progetto prevede l'uso di più complessi e adeguati materiali didattici relativi all'età di sviluppo, con una particolare attenzione all'accrescimento di competenze di pianificazione implicanti processi di problem solving, decision making e coding (pensiero computazionale).</p>
Materiali	<p>I materiali scacchistici necessari per la realizzazione del progetto saranno forniti gratuitamente.</p>
Personale	<p>I gruppi saranno condotti da nostro personale qualificato (formazione psicopedagogica, abilitazione e iscrizione all'albo istruttori FSI e/o UISP/Coordinamento scacchi).</p>
Costi	<p>€ 2,50 l'ora curricolare a studente, per un totale di € 25,00 a studente per il percorso modulare di 10 incontri di 1 ora con cadenza settimanale. Per i corsi in orario extracurricolare sono necessari gruppi di minimo 20 ragazzi per mantenere tali costi. Il costo è detraibile fiscalmente e, a tal fine, oltre alla fattura elettronica per la scuola, saranno rilasciate alle famiglie le ricevute per ogni singolo studente.</p>

* Interdisciplinarietà didattica e scacchistica per la Scuola Primaria e Secondaria

A partire dal triennio della Scuola Primaria (III-IV-V classe) il progetto sportivo-educativo interdisciplinare (vedi tabelle Scuola Primaria e Scuola Secondaria) prevede incontri settimanali di 1 ora divisa in tre momenti educativi: spiegazione interdisciplinare, teoria scacchistica, pratica degli scacchi. L'interdisciplinarietà è corredata da un contestuale **modulo di 10 lezioni** di scacchi realizzate nella seconda/terza parte dell'ora. La proposta è **flessibile** e **personalizzabile** sulla base dell'età dei partecipanti e delle esigenze di coordinamento con i programmi didattici. Nelle tabelle di sintesi sono indicati gli obiettivi e le attività che caratterizzano i **tre moduli** (realizzabili in più anni scolastici oppure durante lo stesso anno scolastico) a seconda delle conoscenze scacchistiche di partenza del gruppo classe. Il modulo di teoria scacchistica adeguato sarà abbinato al modulo interdisciplinare scelto (I°, II° oppure III°).

Tutti i materiali necessari per la realizzazione dei corsi (set di gioco), saranno forniti **gratuitamente**.

I MODULO (a partire dal III anno della Scuola Primaria)

Prerequisiti	Nessuno
A chi è rivolto	Agli alunni della Scuola Primaria e agli studenti della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado che non hanno conoscenza delle regole e dei principi fondamentali del gioco.
Obiettivi tecnici	Conoscenza delle regole e dei principi fondamentali del gioco. Capacità di giocare in modo autonomo la partita.
Materiali	LIM (dove presente), scacchiera murale con scacchi magnetici, scacchiera e scacchi (1 set ogni 2 studenti).
Verifica apprendimento	Partite in simultanea contro l'istruttore (partite dove ogni singolo allievo gioca contro l'istruttore contemporaneamente agli altri, ma su scacchiere separate). Partite collettive in TEAM (due squadre composte da allievi si sfidano in una partita a scacchi sotto la guida dell'istruttore). Giochi a quiz a tema scacchistico.

II MODULO

Prerequisiti	Partecipazione al I Modulo, oppure semplice conoscenza delle regole e dei principi fondamentali del gioco.
A chi è rivolto	Agli alunni della Scuola Primaria e agli studenti della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado.
Obiettivi tecnici	Conoscenza dei principi strategici e tattici fondamentali. Capacità di giocare la partita applicando i principi strategici e tattici illustrati nel corso.
Materiali	LIM (dove presente), scacchiera murale con scacchi magnetici, scacchiera e scacchi (1 set ogni 2 studenti).
Verifica apprendimento	Partite in simultanea contro l'istruttore (partite dove ogni singolo allievo gioca contro l'istruttore contemporaneamente agli altri, ma su scacchiere separate). Partite collettive in TEAM (due squadre composte da allievi si sfidano in una partita a scacchi sotto la guida dell'istruttore). Giochi a quiz a tema scacchistico. Torneo di classe a fine corso.

III MODULO

Prerequisiti	Partecipazione al II Modulo, oppure conoscenza delle regole e dei principi strategici e tattici di base del gioco.
A chi è rivolto	Agli alunni della Scuola Primaria e agli studenti della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado.
Obiettivi tecnici	Approfondimento dei principi strategici e tattici fondamentali e loro applicazione in partita. Capacità di giocare in tornei scolastici (per es. i tornei dei Giochi Sportivi Studenteschi).
Materiali	LIM (dove presente), scacchiera murale con scacchi magnetici, scacchiera e scacchi (1 set ogni 2 studenti).
Verifica apprendimento	Partite in simultanea contro l'istruttore (partite dove ogni singolo allievo gioca contro l'istruttore contemporaneamente agli altri, ma su scacchiere separate). Partite collettive in TEAM (due squadre composte da allievi si sfidano in una partita a scacchi sotto la guida dell'istruttore). Giochi a quiz a tema scacchistico. Analisi posizioni di diverse complessità e problematica. Torneo di classe a fine corso.



Oggi, dopo centinaia di ricerche, le applicazioni educative, rieducative e formative scacchistiche hanno un solido fondamento scientifico. Possiamo affermare, quindi, che la clinica dei BES-Bisogni Educativi Speciali trova nel contesto scacchistico una miniera d'oro per la modulazione e il potenziamento cognitivo.

Roberto Miletto - Neuropsichiatra infantile, UONPI-Unità Operativa di Neuropsichiatria Infantile, ASL Roma H4, Pomezia.

Il contesto scacchistico, modulando l'aggressività tra pari a scuola, permette di fare reale prevenzione al bullismo nell'infanzia, oltre a contribuire nell'intervento sui disturbi dell'apprendimento specifici e non specifici.

Eleonora Di Terlizzi - Psicopedagogista e Formatrice; Docente di Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano 2009-17.



La psicomotricità su scacchiera gigante e l'interdisciplinarietà con gli scacchi sono la vera nuova frontiera per i tecnici dell'età evolutiva che vogliono affrontare i BES-Bisogni Educativi Speciali, i disturbi dell'apprendimento e favorire l'educazione alla cittadinanza.

Alessandro Pompa - Insegnante, 2° Circolo Didattico di Anzio (Roma), ideatore della psicomotricità scacchistica.

Da alcuni anni inseriamo nel Progetto d'Istituto obiettivi ambiziosi che raggiungiamo attraverso la mediazione degli scacchi. Si tratta di attività che recuperano e potenziano la motivazione alla relazione. Gli scacchi traducono e polverizzano difese e rigidità permettendo al rapporto insegnante - alunno intese cognitive ed affettive di particolare significato

Patrizia Roncoletta - Dirigente Scolastico - Istituto Comprensivo di Bozzolo (Mn).



Il rispetto per il prossimo, e la crescita dei giovani e della società civile, possono essere ben favoriti dalla pratica degli scacchi e dall'educazione in contesto scacchistico, connotate da valori come la responsabilità e il rispetto delle regole.

Don Alessio Albertini - Consulente Ecclesiastico Nazionale CSI - Centro Sportivo Italiano.

**Scuola
dell'Infanzia**



**Scuola
Primaria**

**Scuola
Secondaria
di primo
e secondo
grado**



Per informazioni:



Progetto "A scuola con i Re"
www.giocandoconire.it

giuseppe.sgro@giocandoconire.it - cell. 340-2334243 - fax 029254475

MENTAL  **GAMES™**
A.S.D.

Via San Francesco d'Assisi 2 (c/o Atrion) - 20061 Carugate (Mi)

Iscritta al Registro CONI delle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche e affiliata alla UISP

