



A.S.D.
ACCADEMIA SCACCHISTICA
DON PIETRO CARRERA
Cod. Fisc.: 93177300873
Indirizzo e-mail: accadpcarrera@email.it
Sede Sociale: Via Casa Nutrizione, 38 Catania
Istruttore: LEONARDI DANIELE

Al Dirigente scolastico
Liceo Classico N. Spedalieri
Catania

OGGETTO: SCACCHI, CORSO BASE DI FORMAZIONE

1) DESTINATARI

L'attività è finalizzata alla partecipazione della totalità degli studenti del liceo, tuttavia potrebbe mirare, in via sperimentale, ad un quadro più vasto del progetto educativo della scuola, coinvolgendo anche insegnanti e genitori.

2) FINALITA'

Stimolare il processo di sviluppo dell'intelligenza, tramite processi di tipo logico-matematico, alla realizzazione della personalità ed al suo adattamento autonomo nell'ambiente.

Il progetto opererà inoltre, affinché, l'attività sportiva diventi strumento significativo di aggregazione sociale, nonché luogo privilegiato di esperienze formative e di consolidamento di civismo e solidarietà, contro i pericoli dell'isolamento, dell'emarginazione sociale, delle devianze giovanili.

3) OBIETTIVI SPECIFICI

gli scacchi sono stati riconosciuti come attività sportiva e pertanto questa, insieme ed in stretta combinazione con le altre discipline sportive e le materie scolastiche, rientra nell'obiettivo finale di formare ed educare i giovani tramite un processo allargato di conoscenza e programmazione sviluppando e stimolando la capacità di valutazione, analitica e risolvere, anche casi problematici, con metodo e rigore scientifico. Così facendo verranno incentivate le capacità di apprendimento non solo in matematica, ma in generale, in tutte le materie scolastiche. **Verranno inoltre, coniugate, insieme, capacità creative di gioco comparate ad analisi di tipo matematico, ma anche umanistico e artistico.**

Sarà oggetto di attenzione la gestione e l'ansia del tempo, propedeutico a quella dello sviluppo delle prove scritte in classe.

4) METODOLOGIA – RISORSE MATERIALI OCCORRENTI

Modulo proposto:

MODULO A: programma in 12 lezioni per 18 ore totali
(corso minimo 6 studenti, max 30)

La scrivente associazione, A.S.D. Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera si impegna a mettere a disposizione scacchi, scacchiere, orologi, computer, video proiezioni, materiale didattico cartaceo con lezioni ed esercizi

5) CONTENUTI e ATTIVITA'

l'attività scacchistica, grazie alla sua componente ludica ed interattiva si pone come

strumento di acquisizione di competenze e capacità utili all'approccio scolastico delle materie scientifiche e non solo; comprendendo anche quelle a carattere «umanistico» con nozioni storiche, geografiche, letterarie e di lingua straniera.

Gioco: Esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

Stimolo del pensiero organizzativo

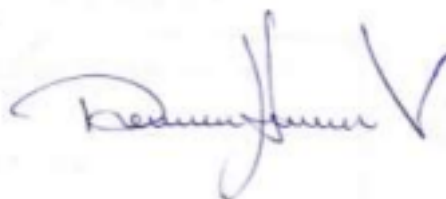
Il ricorso alle attività ludiche incentrate sul gioco degli scacchi e sul laboratorio del «fare attivo» permetterà agli studenti di sperimentare all'interno di un gruppo la cooperazione e l'interazione positiva con gli altri.

6) ELEMENTI DI INNOVAZIONE

si è da poco conclusa, in Italia, una ricerca sperimentale, il progetto Scacchi e Apprendimento della Matematica (SAM), promosso dal Comitato Regionale Piemonte della Federazione Scacchistica Italiana (FSI), con la quale è stata rilevata, da parte degli studenti, una maggiore capacità di apprendimento nelle materie scientifiche proprio a seguito dell'apprendimento del gioco degli scacchi. Si intende, in questa sede, proseguire il percorso già avviato.

7) PARTECIPAZIONE AI T.S.S.

Alla fine del corso, i ragazzi saranno in grado di poter partecipare per l'anno 2023 all'istituto al Campionato provinciale, Regionale e Nazionale



Scolastici 2022-23 ragazzi saranno in grado di poter partecipare per l'anno 2023 all'istituto al Campionato provinciale, Regionale e Nazionale

Il Presidente

Leonardi Daniele

A.S.D.

**ACCADEMIA SCACCHISTICA
DON PIETRO CARRERA**

ARTICOLAZIONE DEL MODULO: programma in 12 lezioni per 18 ore totali

Ogni lezione, circa 90', sarà suddivisa in tre parti di 30' ciascuna. Nella prima parte verranno trattati aspetti storici, letterari ecc., nella seconda verranno spiegate le regole tecniche del gioco ed infine l'ultima parte sarà dedicata al gioco libero

1.a lez.(2 h): Presentazione: - un gioco, uno sport

- attività con più studi e libri di settore
- aspetti di democrazia: pari gioco, pari forze
- no discriminazioni: sessuali, età, razza
- forza della mente e del controllo

La scacchiera:

(*Inquadramento generale con nozioni di tipo geografico, orientamento spaziale e geometrico (coord cartesiane, ecc...)*)

- 8x8= 64 case
- concetto di simmetria, assi di simmetria
- disposizione asimmetrica dei pezzi
 - traverse, colonne, diagonali e salti nello spazio (cavallo)
- orientamento convenzionato: il nord

La storia - Origine e storia degli scacchi

- Leggende
- Curiosità matematiche.

Conoscenza dei pezzi. Il Re: - spostamenti (avanti e indietro)

- volontarietà di mangiare (pezzo accanto)
 - case vietate (da propri pezzi o case controllate da altri pezzi vedi Re avversario)

2.a lez.(1,5h): proiezione film (durata 20' - cinematografia storica, 1925)

Conoscenza dei pezzi. Lezione a: Regina, Torre ed Alfiere (*funzione e movimento*)

3.a lez.(1,5h): Gli scacchi nella letteratura

Conoscenza dei pezzi. Lezione b: Cavallo e pedoni (*funzione e movimento*)

Il Cavallo: - movimento

- controllo ottogonale
 - alternanza del colore da nero a bianco e vicev
- l'attacco doppio.

I Pedoni: - movimento (solo avanti)

- arresto corsa
- mangiata in diagonale
- la forchetta
- la promozione
- la catena dei pedoni
- pedone isolato
- pedone passato

4.a lez.(1,5 h): Riferimenti Artistici e storici

(*Inquadramento sociale: Ruoli e competenze nella società. Il Re e lo Stato. L'esercito e la guerra*)

- Gli scacchi nelle rappresentazioni artistiche
- Gli scacchi nella storia: la guerra fredda (America-Urss)
- I campioni di oggi

Le regole del gioco (lo Scacco al Re, lo Scacco Matto): (*Il rispetto delle leggi*)

Lo Scacco al Re: - spostare il re

- Mangiare il pezzo che minaccia

- Coprire con altro pezzo

- Lo Scacco Matto:**
- il matto più rapido
 - Il matto del barbiere
 - Matto affogato (cavallo)
 - Matto di corridoio (torre)
 - In finale: matto di torre
 - In finale: matto di 2 torri
 - In finale: matto di regina

Gioco libero

5.a lez.(1,5 h): Le regole del gioco (la patta e gli arroccchi)

- L'arrocco corto:**
- movimento re/torre
 - condizioni

- L'arrocco lungo:**
- movimento re/torre
 - condizioni

- la patta:**
- per accordo
 - insufficienza di pezzi (tecnico)
 - per ripetizione di mosse e (scacco perpetuo)
 - per ripetizione di posizione
 - 50.a mossa
 - Stallo: - in finale, con regina
 - In finale con torre

Gioco ed esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

6.a lez.(1,5 h): Il tempo di gioco: l'orologio

(Gestione del tempo e delle conseguenti ansie emotive).

- Partite a tempo lungo
- Partite Rapid
- Partite bullet

Scrittura e lettura delle partite: il formulario

Gioco: Esercitazioni pratiche singole ed a squadre

7.a lez.(1,5 h): Etica e regole comportamentali durante il gioco: *(Il controllo del proprio corpo, il rispetto dell'avversario e dei compagni di squadra. Norme comportamentali educative e di rispetto)*

I tatticismi e le strategie

(sviluppo del processo logico matematico)

Gioco ed esercitazioni pratiche singole ed a squadre

8.a lez.(1,5 h): La conquista della posizione o il vantaggio materiale ?

Essere o avere?

Il sacrificio

(percorso didattico per sviluppare l'analisi, la logica, la sintesi e la valutazione della scelta con sviluppo delle capacità di ragionamento secondo le proprie attitudini).

- Confronto tra logiche Umanistiche e Romantiche con quelle di tipo matematiche e speculative.

Le fasi di gioco: l'apertura, 1.a lezione. L'apertura di RE *(stimolo)*

dell'attenzione e della memoria)

Le fasi di gioco: l'apertura, 2.a lezione. L'apertura di Donna Gioco:

Esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

9.a lez. (1,5 h): Le fasi di gioco: l'apertura, 3.a lezione. Aperture eccentriche

Gioco: Esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

10.a lez. (1,5 h): Le fasi di gioco: il medio gioco

(interazione degli spazi e dei movimenti, modificazione della geometria. La geometria variabile)

Gioco: Esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

11.a lez. (1,5 h): Le fasi di gioco: i finali

(sviluppo capacità d'immaginazione e scenari provvisori)

- La regola del quadrato

Gioco: Esercitazioni pratiche, singole ed a squadre

12.a lez. (1,5 h): torneo interno

N.B.: I programmi possono essere variati secondo necessità.