



Circolo Scacchistico Alessandrino

Il gioco degli scacchi, strumento pedagogico e metafora educativa

Il progetto CASTLE: Chess curriculum to Advance Students Thinking and Learning Skills Education

nasce con l'intento di potenziare in ambito socio-educativo e ricreativo le alleanze educative sul territorio, per rendere i giovani partecipanti protagonisti e progressivamente consapevoli delle proprie competenze. In uno spazio privilegiato e protetto, la scacchiera, diventa un'esperienza ponte tra realtà e immaginazione, miscelando gioco e consapevolezza, nel rispetto di sé e dell'altro, entrando in relazione in modo leale, responsabile e cooperativo, imparando ad accettare le reciproche differenze e a valorizzarle.

Il gioco degli scacchi si configura come strumento valido per stimolare lo sviluppo armonico della personalità, delle abilità cognitive e sociali nei minori dai 4/14 anni, contribuendo allo sviluppo di concentrazione, creatività, problem solving, capacità decisionali, perseveranza, pazienza e abilità metacognitive.

Attraverso la collaborazione con le reti sociali del territorio e cooperando con gli enti locali, si desidera promuovere il diritto allo sviluppo individuale e relazionale in una comunità solidale e, in spazi pedagogicamente pensati: laboratori, corsi, centri estivi, spazi gioco, oratori e altri contesti educativi della provincia, con l'obiettivo di favorire l'inclusione, il contrasto alla povertà educativa per la prevenzione del disagio giovanile.

Con l'applicazione delle metodologie elaborate dall'Università degli Studi di Torino, s'intende organizzare un corso di formazione gratuito rivolto a insegnanti, educatori e animatori, finalizzato a trasferire le competenze necessarie per effettuare lezioni di scacchi.

Il Corso avrà durata di 32 ore suddivise in:

12 ore on line

20 ore in presenza (venerdì pomeriggio e sabato mattina)

Per rafforzare le competenze emotive, affettive, sociali, espressive, creative, sensorie sia in aula didattica sia in attività outdoor.

Utilizzando gli scacchi, il progetto intende inaugurare l'apertura di un centro stabile di promozione educativa, sul territorio, per fornire una struttura di supporto ai bisogni educativi attraverso azioni mirate all'inclusione sociale e alla prevenzione precoce del disagio giovanile.



Per info e iscrizioni: ettslb@gmail.com

Obiettivi Educativi

CASTLE vuole essere un aiuto nel cambiamento delle politiche educative degli Stati, in completa sintonia con la Dichiarazione del Parlamento Europeo, che invita all' introduzione di "Scacchi a Scuola nei sistemi educativi degli Stati Membri del 15/03/2012.

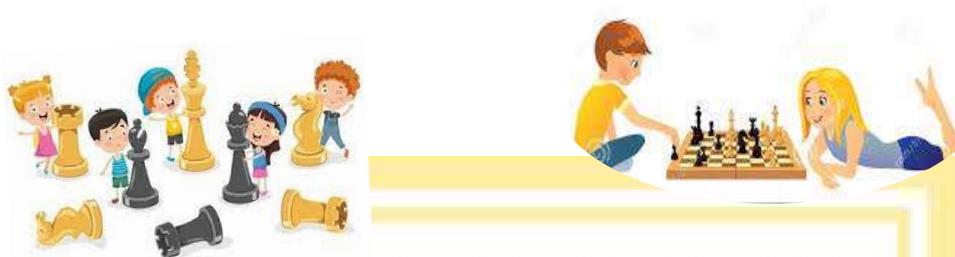
Età 4-7 anni: gioco-motricità su scacchiera gigante

L'esperienza motoria avviene in uno spazio privilegiato e protetto, la scacchiera, e diventa un'esperienza magica, ponte tra realtà e immaginazione, miscelando gioco e consapevolezza nel rispetto per sé e per l'altro, per conoscere se stessi ed entrare in relazione con gli altri in modo leale, responsabile e cooperativo.

- Padroneggiare la lateralità e la lateralizzazione per migliorare l'organizzazione spazio-temporale.
- Conoscere le direzioni (verticale avanti e indietro; orizzontale destra e sinistra, diagonale).
- Conoscere le lettere e i numeri partendo da un'esperienza motoria.
- Interiorizzare la capacità di lettura delle coordinate.
- Conoscere e sperimentare ritmi differenti.

Età 7-14: gioco a banco

- Migliorare la capacità di concentrazione e reazione ad uno stimolo dato.
- Sviluppare l'autocontrollo e la padronanza delle proprie possibilità e limiti in senso ampio.
- Acquisire sicurezza nel rispetto delle regole.
- Sollecitare la capacità di risolvere situazioni problematiche.
- Sviluppare una strategia.
- Arricchire e precisare il proprio bagaglio lessicale
- Metacognizione
- Auroregolazione



Dimmelo e lo dimenticherò
Insegnamelo e lo **ricorderò**
Coinvolgimi e
IMPARERO'



