



**COMITATO REGIONALE PIEMONTE
DELLA FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA (F.S.I.)**

Alla C.A.
Istituti Comprensivi e
Circoli didattici della Scuola Pubblica

Oggetto : ricerca scientifica “L'utilizzo delle tecnologie digitali per l'apprendimento scacchistico scolastico” – invito alla partecipazione (completamente gratuita).

Gentile Dirigente,

la ricerca *“Costruzione di un software per imparare a giocare a scacchi e sua sperimentazione con ragazzi di terza elementare”*, avviata nel 2007 con esiti positivi in due classi di terza elementare, prosegue quest' anno con la sperimentazione ***“L'utilizzo delle tecnologie digitali per l'apprendimento scacchistico scolastico”***.

Entrambe le ricerche rientrano all' interno del progetto *“Scacchi a Scuola in Piemonte”*, avviato grazie al contributo della Compagnia di San Paolo, e puntano alla possibilità di apprendimento delle regole del gioco degli scacchi da parte degli alunni, mediante un software appositamente realizzato.

“Costruzione di un software per imparare a giocare a scacchi e sua sperimentazione con ragazzi di terza elementare” (dei professori Domenico Parisi e Roberto Trincherò) è stata presentata nel 2009 al Convegno internazionale **“Gli scacchi: un gioco per crescere”** tenutosi a Torino e scaricabile sul sito dedicato www.turinchessinschools.com

La presente ricerca verrà svolta tramite una piattaforma web (in area riservata e protetta) **atta ad eseguire un programma di insegnamento delle regole di base del gioco degli scacchi**, rivolto esclusivamente a quelle classi terze della scuola primaria non in possesso di conoscenze scacchistiche (o almeno non provenienti da corsi già fatti in ambito scolastico, le specifiche conoscenze individuali non pregiudicheranno la ricerca). Il protocollo didattico prevede la possibilità di realizzare tra i ragazzi dei giochi on line, in forma interattiva con alunni di numerose scuole italiane, all'interno di uno specifico percorso di apprendimento comune a tutti. Il programma si svolge seguendo una serie fissa di lezioni, ciascuna accompagnata da esercizi, giochi interattivi e prova finale da superarsi per passare al livello successivo. **La fase di apprendimento richiederà in tutto 5 appuntamenti, a cadenza settimanale.** Sono previste due sezioni dei gruppi sperimentali: la A che

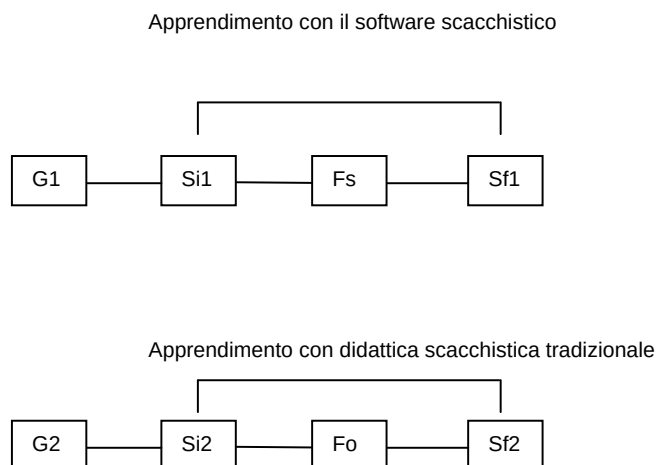
prevede 2 ore consecutive (oppure di un ora in due giorni diversi della stessa settimana) e la B per la quale sono sufficienti 5 ore complessive (una a settimana). L'attività è da svolgersi in aula informatica fornita di connessione adsl (saranno sufficienti circa 10 pc, se sarà possibile realizzare la rotazione dei ragazzi in orari diversi oppure se già proporzionati al bisogno per un gruppo ridotto). L'orario di inserimento sarà a discrezione degli insegnanti curricolari. Non sono richieste particolari competenze di didattica scacchistica da parte dei docenti, verranno comunicate successivamente alcune norme di comportamento essenziali per non inficiare il carattere scientifico della ricerca, contemporaneamente ai dettagli per l'assistenza tecnica al lavoro degli alunni.

La ricerca verrà realizzata dai **prof. Domenico Parisi (C.N.R. di Roma)**, **prof. Roberto Trincherò (Università di Torino)** e **prof. Filippo Spagnolo (Università di Palermo)** e verrà avviata entro il mese di Marzo 2010. Tra le sue finalità principali vi è quella di **indagare l'efficacia delle tecnologie digitali nella didattica scacchistica scolastica**.

Cenni sulla ricerca

E' stato messo a punto un piano di valutazione scientifica dei risultati che saranno ottenuti comparandoli ai risultati nelle lezioni tradizionali. La valutazione dell'efficacia del software verrà realizzata secondo la logica del piano sperimentale a 2 gruppi (fig. 1), in cui verrà preso in considerazione l'apprendimento come differenziale di competenze e capacità tra una situazione iniziale (prima dell'intervento) e una situazione finale (dopo l'intervento). Entrambi gli interventi avranno una durata di 10 ore e sarà possibile per i bambini aggiungere altre ore di attività a casa. L'impatto dell'attività svolta a casa verrà valutato tenendo conto dei tabulati di attività dei singoli bambini (ogni bambino avrà un codice attraverso il quale potrà accedere al sistema e il sistema potrà tracciarne le attività).

Figura 1 – Piano sperimentale a due gruppi



Considerando un numero congruente di classi sperimentali e di classi di controllo (almeno 30 classi che apprendono con software didattico e 30 classi che apprendono con didattica scacchistica tradizionale, per un totale di almeno

1.200 ragazzi distribuiti sul territorio nazionale), verranno rilevate eventuali differenze di apprendimento relativamente alle conoscenze scacchistiche di base e alle seguenti capacità ad esse relative (le capacità sono tratte dalla classificazione di Anderson & Krathwohl, 2001):

<i>Capacità</i>	<i>Applicazione scacchistica. All'allievo viene chiesto di:</i>
Rievocare	Rievocare situazioni significative viste nel corso impostandole sulla scacchiera (es. scacco, minaccia, difesa, ecc.)
Riconoscere	Riconoscere situazioni significative sulla scacchiera (es. scacco, minaccia, difesa, ecc.)
Interpretare	Spiegare con parole proprie situazioni scacchistiche
Esemplificare	Proporre esempi concreti di mosse spiegate nella teoria (es. scacco)
Classificare	Classificare mosse in base alla loro tipologia
Riassumere	Riunire insiemi di mosse sotto termini specifici (es. promozione del pedone)
Inferire	Identificare elementi comuni in insiemi di mosse date
Confrontare	Identificare similarità e differenze tra mosse e tra situazioni scacchistiche
Spiegare	Identificare i percorsi causali che hanno portato a determinate situazioni scacchistiche e prevedere le conseguenze delle proprie mosse
Eseguire	Porre in atto attacchi e difese tipiche

Trattandosi di un corso di base rivolto a bambini, non verranno prese in considerazione capacità di ordine superiore quali differenziare, organizzare/attribuire chunk e strategie, controllare/criticare strategie, generare/pianificare/produrre strategie.

Tali capacità di base verranno rilevate con prove sviluppate ad hoc per i bambini coinvolti nella sperimentazione, uguali per i due gruppi considerati. All'interno di tali prove saranno presenti: a) domande sulle attività

scacchistiche effettivamente svolte (utilizzo del software a scuola o lezione frontale, utilizzo del software a casa, gioco libero o guidato, collaborazione con altri utenti nella soluzione di un problema); b) item per rilevare le conoscenze e le abilità scacchistiche summenzionate; c) domande per rilevare preferenze e abitudini relativamente al gioco e all'utilizzo del software.

L'efficacia del software di formazione scacchistica, in termini di apprendimento, verrà rilevata avendo come parametro di riferimento l'apprendimento ottenuto con la didattica tradizionale (gruppo di controllo). Attraverso opportune analisi statistiche sarà possibile di affermare se gli apprendimenti ottenuti sono significativi (migliori di quelli che si sarebbero potuti ottenere per l'intervento del caso, test di Student per campioni appaiati, test T di Wilcoxon per rilevazioni prima-dopo) e significativamente maggiori di quelli ottenuti con la didattica scacchistica tradizionale (analisi della varianza dei due gruppi G1 e G2, per stabilire eventuali differenze significative tra le due medie). Verranno inoltre effettuate statistiche per rilevare l'influenza degli altri fattori, soprattutto quelli legati all'autoapprendimento (utilizzo del sistema in modo autonomo a casa, ore di gioco spontaneo o pilotato, collaborazione con altri utenti nella soluzione di un problema).

Per aderire

Nel caso in cui l'istituto scolastico da lei rappresentato intenda aderire alla nostra proposta (atta a ricercare i soli gruppi sperimentali, cioè le classi che usufruiranno dell'insegnamento via web, per i quali non vi è un limite numerico) sarà sufficiente far pervenire l'allegata **scheda di adesione**, debitamente compilata, entro il 25 Marzo 2010 indirizzandola al Comitato regionale Piemonte F.S.I., presso il delegato Alessandro Dominici, via Cacciatori delle Alpi 27 – 12038 Savigliano (CN). Inviarne contemporaneamente una copia tramite e-mail a scuola@piemontescacchi.org o fax **0172 370895**. **Sarà necessario indicare inizialmente un solo referente**, che verrà contattato per la conferma di avvenuto inserimento nel progetto. Le modalità previste permetteranno di aggiungere altri referenti in un secondo tempo e conseguentemente al numero di classi coinvolte.

Per qualunque informazione rivolgersi ad Alessandro Dominici **cell. 393/2277051** – mail wingolab64@libero.it

Distinti saluti.

Torino, 7 Gennaio 2010

Il Presidente del Comitato regionale Piemonte F.S.I.
dott. Roberto Rivello



Spett.le Comitato regionale Piemonte F.S.I.

Ricerca scientifica:

“L'utilizzo delle tecnologie digitali per l'apprendimento scacchistico scolastico”

SCHEDA DI ADESIONE

Denominazione istituto scolastico

Indirizzo

Classe/i interessata/e con **N° totale**
degli alunni coinvolti

Cognome e nome dell'ins.referente

N° di tel. del referente

(preferibile un cellulare)

Indirizzo e-mail del referente

Data e Firma del Dirigente Scolastico

Indicare la sezione sperimentale scelta (A o B)
con orari e giorni preferibili per tutti i gruppi.
Note e richieste particolari.

Inviare via mail a scuola@piemontescacchi.org o via fax al 0172 370895
Per informazioni: Alessandro Dominici 3932277051 wingolab64@libero.it