

# LICEO STATALE "FILIPPO BUONARROTI"

Liceo Scientifico-Liceo Scientifico opzione scienze applicate  
Liceo linguistico ESA.BAC

## SCHEDA DI PROGETTO 2024/25

### A. DENOMINAZIONE DEL PROGETTO

#### A1.TITOLO

CLUB SLAVA - giochi della mente (Go e Scacchi)

### B.DATI IDENTIFICATIVI DEL PROGETTO

#### B1.DOCENTE REFERENTE

Giulia Signorini

#### B10. MODALITA'

Presenza

#### B2.Email

giulia.signorini@liceofilippobuonarroti.it

#### B3.DESTINATARI

Tutti gli studenti

#### B4.CLASSE/I PARTECIPANTE/I

Tutte le classi

#### B5.NUMERO COMPLESSIVO DI STUDENTI PARTECIPANTI

8

#### B6.NUMERO DEI DOCENTI PARTECIPANTI

2

#### B7. NOMI DEI DOCENTI PARTECIPANTI

Abramo Bertucco, Giulia Signorini, Andrea Mori (esterno)

#### B8. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "CLUB SLAVA: i giochi della mente (Go e Scacchi)" ha come obiettivo quello di mettere a confronto due sport della mente molto diffusi nel mondo occidentale (gli Scacchi) e nel mondo orientale (il Go).

Confrontandosi con i giochi del Go e degli Scacchi gli studenti avranno l'opportunità di socializzare e di potenziare le proprie capacità strategiche e metacognitive, con ricadute positive sia sulla loro crescita personale che scolastica, in particolare in ambito logico-matematico e visuo-spaziale.

La struttura del progetto sarà in parte flessibile in funzione degli interessi dei partecipanti e gli incontri si divideranno in due fasi: la prima di insegnamento e introduzione ai giochi, la seconda di studio delle partite e delle strategie.

Al termine degli incontri è prevista l'organizzazione della terza edizione del torneo di Go e Scacchi

intitolato alla memoria di Lorenzo Mori.

## **B9. RELATIVAMENTE AI CONTENUTI IL PROGETTO SI QUALIFICA COME:**

Extracurricolare

### **C. TEMPI E DURATA**

<b>C1. ORE PREVISTE</b> 32	<b>C2. DI CUI IN ORARIO CURRICOLARE MATTUTINO:</b> 0
<b>C3. DATA DI AVVIO</b> 01/11/2024	<b>C4. DATA DI CONCLUSIONE</b> 31/05/2025

### **D. IL PROGETTO**

#### **D1. FINALITA'**

- sviluppare competenze logico-matematiche per il problem-solving in situazioni globali e locali
- sviluppare abilità visuo-spaziali
- sviluppare abilità strategiche e capacità metacognitive
- potenziare la creatività
- sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione
- acquisire rigore espositivo sotto il profilo logico e linguistico
- educare gli alunni alla relazione con gli altri mediante l'ascolto, il confronto, il dialogo, il rispetto reciproco, la collaborazione e il lavoro di squadra
- favorire l'integrazione con la cultura orientale

<b>D2. RISULTATI DA RAGGIUNGERE</b>		
<b>Risultati (descrizione)</b>	<b>Indicatori di risultato misurabili</b>	<b>Indicatori di risultato valutabili</b>
Adesione al progetto da parte degli studenti	Numero degli studenti che partecipano agli incontri	
Gradimento del corso	Percentuale di gradimento rilevata mediante questionario di valutazione conclusivo	

#### **D3. FASI DI LAVORO**

	<b>Fase</b>
	individuazione degli studenti partecipanti
<b>N. Fase</b>	torneo scolastico (ed extra scolastico con altre scuole pisane) "Lorenzo Mori"
1	somministrazione di un questionario di valutazione conclusivo
7	introduzione alle possibili varianti del gioco
6	studio di strategie efficaci in situazioni complesse globali e locali
5	
4	introduzione al gioco sul tavoliere regolamentare (solo per i principianti)
3	
2	introduzione al gioco sul tavoliere ridotto (solo per i principianti nel gioco del Go)

#### **D4. MONITORAGGIO INTERMEDIO**

I controlli intermedi saranno continui poiché gli allievi interagiranno costantemente con gli insegnanti di Go e Scacchi durante le partite di allenamento.

#### **D5. MODALITA' DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE UTILIZZATI**

Saranno valutati la partecipazione assidua tramite il registro delle presenze e il gradimento del corso tramite questionario di valutazione conclusivo. Si riterranno insufficienti una partecipazione media di meno di 8 studenti e una percentuale di risposte affermative alla domanda "Nel complesso, sei soddisfatto degli incontri del Club per l'a.s. 2024/25?" inferiore al 50% del totale.

#### **D6. TIPO DI ATTIVITA' PREVISTE**

gruppi di discussione  
 uso di strumenti multimediali  
 lezioni frontali  
 simulazione di casi  
 altro

##### **specificata "altro"**

gioco

#### **D7. METODOLOGIE**

lavori di gruppo  
 lezioni espositive  
 brainstorming  
 simulazioni  
 altro

##### **specificata "altro"**

gioco

#### **D8. STRUMENTI**

audio/video

siti internet  
altro

## **specifica "altro"**

materiale da gioco (tavolieri e pezzi)

### **D9. CRITERI E MODALITA' PER LA VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI PARTECIPANTI**

Verrà valutata la creazione di un gruppo sereno e coeso in cui incentivare collaborazione e spirito di squadra, utilizzando la griglia di valutazione PCTO (scheda di valutazione competenze chiave di cittadinanza) limitatamente all'indicatore n. 5 "Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare".

### **D10. ABSTRACT PER IL POF**

Il progetto "CLUB SLAVA", inizialmente dedicato al gioco degli Scacchi, è nato diversi anni fa per mantenere vivo il rapporto della scuola con la madre di Stefan Slava, giovane e promettente scacchista. Il progetto, ampliato grazie a un corso di Go attivato con il sostegno dell'associazione ToscanaGo, è al suo terzo anno di attuazione e mira a fare nascere nei partecipanti un interesse che prosegua negli anni e porti come risultato finale alla costituzione di un club di Scacchi e Go permanente all'interno dell'istituto, gestito dagli studenti stessi. Il club prevede l'organizzazione della terza edizione del torneo finale di Scacchi e Go intitolato alla memoria di Lorenzo Mori, studente della scuola particolarmente appassionato alle attività del club.

Il progetto ha lo scopo di divulgare la filosofia che si cela dietro il gioco del Go e degli Scacchi, potenziando così le capacità metacognitive e le abilità di problem-solving dei partecipanti. Queste finalità sono coerenti con obiettivi educativi legati all'incontro e alla socializzazione tra ragazzi in un contesto di confronto e rispetto reciproco e con obiettivi cognitivi legati nello specifico dei giochi della mente, che attivano competenze logiche e di strategia della scelta.

### **D11. IMMAGINE DA INSERIRE SUL SITO**

[Logo\\_ScacchiGo.pdf](#)

### **D10. IL PROGETTO RICHIEDE FINANZIAMENTO?**

SI

#### **Data**

12/10/2024