

<b>Titolo</b>	<b>Imparare gli scacchi</b>	<b>Tempo</b>	2 ore
<b>Discipline:</b>		<b>Sport, Attività extrascolastiche</b>	
<b>Obiettivi</b>		<b>Competenza generale</b> <sup>1</sup> : Generare spiegazioni semplici utilizzando elementi di logica <b>Competenza specifica</b> <sup>2</sup> : 5.2. Descrizione di un piano di lavoro utilizzando alcuni termini scientifici, rappresentazioni grafiche e operatori logici "e", "o", "o no" <b>Scopo dell'attività</b> : Sviluppare il pensiero strategico, la concentrazione e le capacità di risoluzione dei problemi degli studenti attraverso l'apprendimento e la pratica degli scacchi.	
<b>Elementi chiave del CS:</b>		Decomposizione; Riconoscimento di modelli; Astrazione; Progettazione di algoritmi.	
<b>Fasciad'età:</b>		<b>6-8 anni</b>	
<b>Luogo di apprendimento</b>	scuola	<b>Tipo di attività:</b>	<b>Attività al coperto</b>
<b>Risorse:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesso a un tablet</li> <li>• App di scacchi (ChessKid o Chess.com)</li> </ul>	
<b>Sviluppo dell'apprendimento:</b>			
<b>Definizione del problema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarizzare gli studenti con la scacchiera e i pezzi utilizzando un'interfaccia digitale intuitiva.S</li> </ul> <b>Quattro principi del pensiero computazionale:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Decomposizione:</b> Suddividere passaggi complessi in parti più piccole e gestibili.</li> <li>2. <b>Riconoscimento di modelli:</b> Identificazione somiglianze o modelli all'interno dei dati.</li> <li>3. <b>Astrazione:</b> Discutere l'astrazione: concentrarsi sui dettagli essenziali ignorando le informazioni non necessarie</li> <li>4. <b>Progettazione dell'algoritmo:</b> Determinare le fasi della progettazione dell'algoritmo</li> </ol> <b>I. Decomposizione:</b> Decomposizione – Analisi degli elementi base (20 minuti) Obiettivo: gli studenti esplorano la scacchiera in modo interattivo, comprendendo il ruolo di ogni pezzo con feedback immediato dall'app. Attività: usa un'app di scacchi (ChessKid o Chess.com) per studiare ogni pezzo ed esercitarti nei suoi movimenti.			

<sup>1</sup> Secondo il Curriculum Nazionale di Matematica e Esplorazione Ambientale, gradi 0-II, approvato con Ordinanza del Ministro dell'Istruzione Nazionale n. 3418/19.03.2013

Lo stesso

Gli studenti possono sperimentare individualmente con i propri dispositivi, esplorando le mosse specifiche di ogni pezzo attraverso il tutorial dell'app.

## **II. Riconoscimento di modelli** – Individuare strategie e mosse (30 minuti)

Obiettivo: gli studenti osservano modelli, analizzando e replicando le aperture e le forme di attacco utilizzate di frequente.

Attività: nelle app di scacchi, gli studenti attraversano sezioni dedicate al riconoscimento di schemi, come set di apertura e attacchi comuni.

Gli studenti sono incoraggiati a identificare i modelli osservati in un gioco online predeterminato e a discutere le loro strategie.

Utilizzando l'app, gli studenti possono sperimentare modelli come difendere il re o proteggere pezzi essenziali e visualizzare le conseguenze in modo interattivo.

## **III. Astrazione:** Concentrarsi sui dettagli essenziali ignorando le informazioni non necessarie;

Obiettivo: gli studenti imparano a concentrarsi su ciò che conta, eliminando le mosse che non contribuiscono direttamente alla loro strategia; Semplificare situazioni complesse.

Attività: le applicazioni di scacchi offrono esercizi specifici per trovare soluzioni ai problemi e proteggere i pezzi essenziali. Gli studenti possono esercitarsi nei movimenti chiave utilizzando la lavagna digitale, concentrandosi sui movimenti essenziali senza essere distratti da dettagli non necessari.

## **IV. Progettazione dell' algoritmo:** Creazione di un piano passo passo per risolvere un problema.

Obiettivo: gli studenti strutturano una strategia sequenziale e imparano a salvare il proprio piano di gioco per valutare le prestazioni.

Attività: gli studenti utilizzeranno piattaforme online che consentono di creare e salvare sequenze di mosse, sviluppando una strategia di apertura. Utilizzando le app di scacchi, gli studenti si esercitano con le prime cinque mosse e salvano il loro piano di gioco per analizzarlo e migliorarlo in seguito.

Passaggio 1: seleziona una strategia di apertura;

Passo 2: nota quali pezzi sono essenziali da muovere per primi per stabilire una posizione forte;

Passaggio 3: stabilire le prime 3-5 mosse, comprendendo lo scopo di ciascuna;

Passaggio 4: esercitati in ogni mossa in sequenza con l'app;

Passaggio 5: utilizza il feedback dell'app per capire perché determinate mosse sono essenziali;

Passaggio 6: provare mosse alternative per vedere risultati diversi;

Passaggio 7: salva il piano di gioco sulla piattaforma.

### **Conclusione**

Attraverso questo processo, gli studenti strutturano un piano di gioco sequenziale, lo salvano per la valutazione e imparano ad applicare il pensiero algoritmico per adattare e perfezionare le loro mosse, rafforzando la loro strategia generale e comprendendo il gioco.

### **Valutazione:**

Durante la lezione, monitora gli studenti mentre completano ogni fase del pensiero computazionale.

Indicatori: notare se gli studenti suddividono le attività in passaggi, riconoscono schemi, filtrano informazioni non necessarie e seguono o creano una sequenza di passaggi.

Insegnante: Sulea Vasile Alin

Oggetto: Sport

	Fornisci feedback in tempo reale per guidare gli studenti, rafforzare le strategie di successo e aiutarli a perfezionare il loro approccio.
<b>Risultati attesi:</b>	Alla fine della lezione, gli studenti avranno sviluppato una strategia di gioco e imparato come applicare il pensiero computazionale per risolvere i problemi.
<b>Note:</b>	Questo approccio di valutazione multiforme incoraggia gli studenti non solo ad applicare il pensiero computazionale, ma anche a riflettere sul proprio processo di apprendimento, a valutare i propri compagni e a consolidare la propria comprensione della tecnologia e dei principi coinvolti.