

Formazione scacchistica e
capacità di base: didattica
tradizionale e didattica
assistita dal computer



Roberto Trinchero

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell' Educazione
Università degli studi di Torino

roberto.trinchero@unito.it

Questa presentazione è disponibile su
www.edurete.org

[Punto di partenza]

- I risultati delle Ricerche «Scacchi a Scuola» in Piemonte condotte dal 2005 al 2007 →
- La formazione al gioco degli scacchi sembra essere un buon veicolo di potenziamento cognitivo, ma:
 - E' importante che i percorsi non siano brevi (almeno 30 ore)
 - E' importante che il formatore lavori sulla motivazione dei ragazzi verso il gioco (voler agire) e che lavori in sinergia con gli insegnanti -> invogliare i bambini al gioco anche al di fuori del corso
 - E' importante predisporre un ambiente sereno e disciplinato (poter agire) -> enfasi sul rispetto delle regole

2007-2010: Due nuovi interrogativi di ricerca

- Quali capacità di base (scacchistiche e non) vengono sviluppate dalla formazione scacchistica?
- In relazione alle capacità sviluppate (scacchistiche e non), la formazione scacchistica tradizionale è più o meno efficace della formazione assistita da computer?

[Capacità]

- «termine generico volto a designare la possibilità e l' idoneità di un soggetto a svolgere un' attività o ad assolvere un compito» Galimberti (1992);
- «disposizione generale del funzionamento cognitivo *suscettibile di modificarsi e di crescere* nel corso del percorso di apprendimento del soggetto» (Roegiers, 1999).

Classificare le capacità

- Categorie di processi di pensiero (Anderson & Krathwohl, 2001):
 - Ricordare
 - Comprendere
 - Applicare
 - Analizzare
 - Valutare
 - Creare

Una definizione operativa delle capacità di comprensione

«**Comprendere**» (Understanding), include le capacità di:

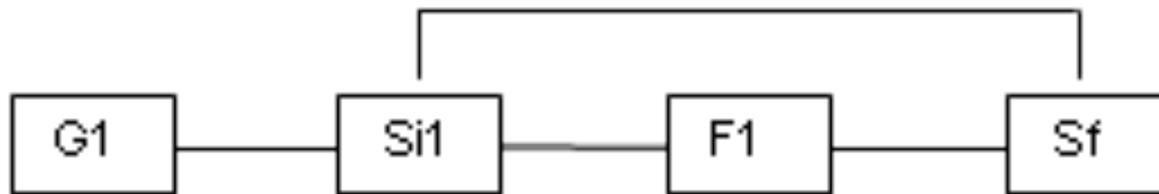
- **Interpretare** (spiegare con parole proprie)
- **Esemplificare** (dato un concetto, fare esempi)
- **Classificare** (dato un esempio, ricondurlo ad una categoria concettuale)
- **Riassumere** (identificare l'idea principale in un testo)
- **Inferire** (identificare elementi comuni, regole o criteri distintivi che caratterizzano un insieme di oggetti)
- **Confrontare** (identificare similarità, differenze, corrispondenze)
- **Spiegare** (identificare nessi causa-effetto e percorsi causali)

Ricerca pilota 2007-2008

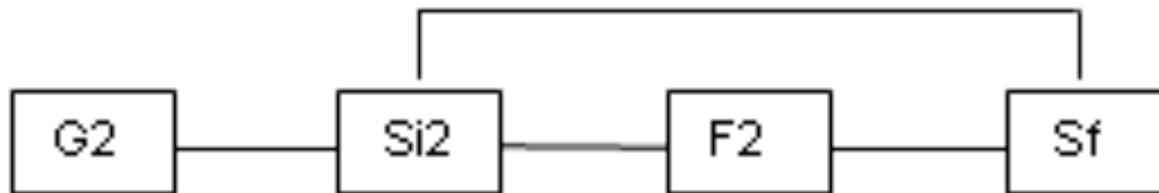
- Obiettivo: comparare gli effetti della formazione scacchistica tradizionale e assistita da calcolatore su un piccolo gruppo di soggetti
- Campione: 22 bambini, della classe terza scuola primaria “F. Costa” (Saluzzo, Cn), 12 hanno seguito la formazione tradizionale, 10 quella assistita da calcolatore
- Intervento: corso di scacchi della durata di 8 ore

[Disegno di ricerca 2007-2008]

Apprendimento con il software scacchistico



Apprendimento con didattica scacchistica tradizionale (1 istruttore)



[Test iniziale e finale]

- Doppio test:
 - Capacità di base
 - Capacità scacchistiche
- Entrambe declinate sulla base della definizione operativa tratta da Anderson & Krathwohl

Esempio di item non scacchistico: Interpretare

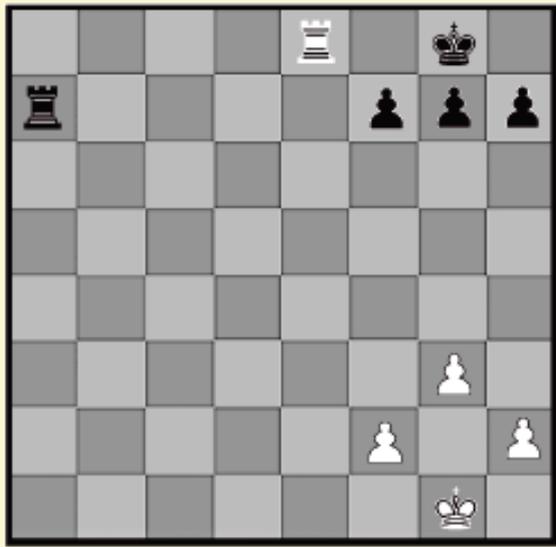
1. GUARDA QUESTA FIGURA, TRATTA DA UNA PUBBLICITA':



E' PENSATA PER VENDERE CRACKER (BISCOTTI SALATI). SAI SPIEGARE PERCHE' QUESTA FIGURA FA VENIRE VOGLIA DI COMPRARE CRACKER?

Esempio di item scacchistico: Interpretare

1. GUARDA QUESTI PEZZI SULLA SCACCHERA:



IL BIANCO HA APPENA DATO SCACCO MATTO AL NERO. SAI SPIEGARE PERCHE' QUESTO E' UNO "SCACCO MATTO"?

Risultati 2007-2008

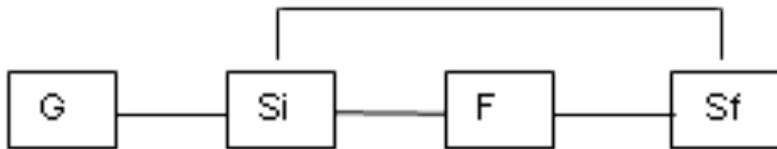
- La durata del corso pare essere troppo breve per poter avere miglioramenti significativi, sia sulle capacità scacchistiche, sia su quelle non scacchistiche
- Unici miglioramenti significativi: Classificare le mosse dei pezzi
- Per le capacità Interpretare, Riassumere, Inferire, chi ha buoni risultati negli item scacchistici li ha anche negli item non scacchistici
- Non vi sono differenze significative tra formazione tradizionale e assistita da calcolatore

[Ricerca 2009-2010]

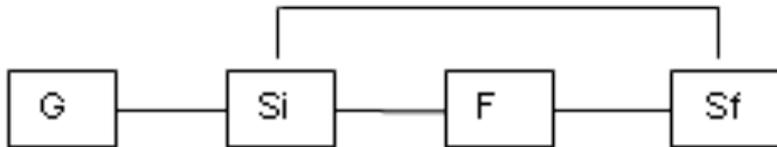
- Obiettivo: confrontare l'efficacia della formazione scacchistica tradizionale e assistita da calcolatore;
- Stesso quadro teorico;
- Solo test scacchistico (2 item per ogni capacità);
- Campione di 813 casi, quattro gruppi:
 - 512 calcolatore
 - 155 singolo istruttore
 - 70 doppio istruttore più insegnanti
 - 36 singolo istruttore più insegnanti di classe.

Disegno della ricerca 2009-2010

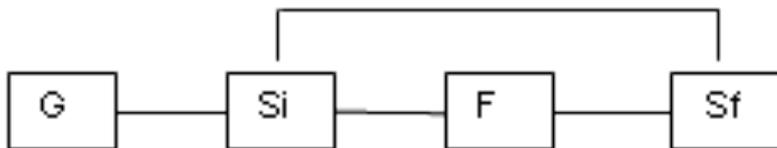
Apprendimento con il software scacchistico



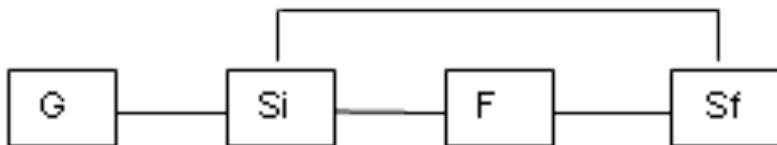
Apprendimento con didattica scacchistica tradizionale (1 istruttore)



Apprendimento con didattica scacchistica tradizionale (1 istruttore + insegnanti)



Apprendimento con didattica scacchistica tradizionale (2 istruttori + insegnanti)



[Miglioramenti a confronto]

Categoria	Numero di casi	Media	Scarto tipo
Doppio istruttore + insegnanti	70	9.56	4.16
Istruttore + insegnanti	36	5.94	3.7
Istruttore	155	4.86	3.93
Computer	552	4.07	4.07
Intero campione	813	4.78	4.32

Risultati 2009-2010

- Lavorare con più istruttori/insegnanti offre maggiori opportunità di interazione didattica e quindi di apprendimento;
- La formazione tradizionale con singolo istruttore ha la **stessa efficacia** di quella assistita da calcolatore (la differenza tra le medie dei miglioramenti non si può considerare significativa) e promuove le **stesse capacità**;
- I bambini che hanno raggiunto il livello 12 con il computer hanno avuto un miglioramento medio significativamente **più alto** (6,37) rispetto a coloro che hanno seguito il corso con il singolo istruttore (4,86) → lasciare un **tempo sufficiente per l'apprendimento** è un elemento chiave.

[roberto.trincher@unito.it]

Questa presentazione è
disponibile su

www.edurete.org

3000.170

R. TRINCHERO

GLI SCACCHI, UN GIOCO PER CRESCERE



Roberto Trincherò

Gli scacchi, un gioco per crescere

Sei anni di sperimentazione
nella scuola primaria



FRANCOANGELI