

Progetto bridgematica

Prevenire la dispersione scolastica e raggiungere il successo formativo nelle discipline scientifiche e matematiche

L'insegnamento della matematica e di discipline affini è il contesto dove è più dolente la divaricazione tra la strutturazione mentale del ragazzo e il tipo di apprendimento astratto e privo di attività concrete richiesto dai Programmi Ministeriali.

Questo problema che genera frustrazione e mancanza di entusiasmo può essere affrontato avvalendosi di tecniche di simulazione realizzabili attraverso la pratica del gioco-sport bridge, Mediante un laboratorio scientifico in cui **bridge e matematica** si interfacciano viene adottata una metodologia didattica fondata su compiti reali dove il discente diviene protagonista del suo percorso formativo

perchè:

- Progetta insieme al docente la realizzazione di un prodotto reale, visibile e fruibile da se stesso e dagli altri
- Partecipa attivamente a tutte le fasi di produzione imparando a rispettare regole, vincoli e tempi
- Conosce se stesso, perché deve fare scelte autonome assumendosene la responsabilità sia nel caso di successo che di errore
- Deve confrontarsi e comunicare con tutti, pertanto deve superare qualsiasi tipo di pregiudizio o barriera ideologica
- Deve acquisire la consapevolezza che la conquista del sapere e delle competenze è frutto di lavoro, impegno e sacrificio in cui ha posto anche la sconfitta, intesa come pausa di riflessione sui propri limiti e su come superarli. Nel bridge non esiste il "tutto e subito" bisogna imparare a gestire la sconfitta e a riconoscere e rispettare chi è migliore e non chi è più prepotente

Perché proprio il bridge

- ❖ Tutte le componenti del gioco, sia teoriche che pratiche, hanno un'assoluta matrice logico- matematica e statistica, che impegna in continui ragionamenti, migliorando la capacità di concentrazione e di analisi,
- ❖ Nella pratica del gioco e di analisi del medesimo, sono necessarie elevate capacità di attenzione e concentrazione, memoria e conoscenze tecniche, tutte caratteristiche che, sviluppate nella fase primaria di studio, generano nelle fasi successive una più analitica e matura capacità critica;;
- ❖ inoltre gli alunni nell'esercizio del bridge hanno la possibilità di utilizzare in modo immediato e concreto le nozioni apprese, verificando la necessità di una strutturazione tecnica e culturale sempre più efficiente. In questa ottica il docente diventa un riferimento fondamentale per la formazione culturale e il ragazzo non lo subisce più ma ne avverte il bisogno e ne riconosce il ruolo formativo.

TARGET DI RIFERIMENTO

- Studenti delle scuole Medie Inferiori
- Docenti

per i docenti:

- Sensibilizzare i docenti e gli operatori scolastici alla validità dell'inserimento del bridge come attività trasversale allo studio tradizionale, perché è una pratica ludica che fa lavorare la mente, favorisce il corretto stare insieme e può prevenire il disagio scolastico
- Contribuire alla formazione dei docenti interessati alla didattica del bridge sia come attività da inserire nell'offerta formativa curriculare sia come attività sportiva da inserire nell'ambito dei giochi sportivi studenteschi

MODALITA' ATTUATIVE

Il Progetto si attiva mediante la realizzazione di 2 Fasi:

Prima Fase

Alfabetizzazione degli studenti

Programma

- Attivazione di unità di studio di 30 ore ciascuna con cadenza di 1 ora a settimana, da svolgere in orario curriculare in collaborazione con i docenti interessati;
- Ciascuna unità di studio è dedicata ad un gruppo classe e dura per l'intero anno scolastico
- E' prevista la partecipazione alle manifestazioni sportive organizzate dalla FIGB e ai Giochi Sportivi Studenteschi

DURATA DEI LAVORI

- Tre anni per gli allievi, dalla prima alla terza media
- Un anno per i docenti

Seconda fase:

Formazione dei docenti

- Individuazione dei docenti interessati all'apprendimento e alla didattica del bridge
- Corso intensivo teorico-pratico da svolgere nell'arco dell'anno scolastico

Funzione del patrocinio degli Enti locali e della collaborazione della FIGB

La FIGB, contribuendo all'attivazione del Progetto, in collaborazione con i Dirigenti Scolastici e le Associazioni Sportive, può svolgere parte della sua attività istituzionale nel settore bridge a scuola con modalità nuove: **il bridge diventa argomento di lezione curriculare**, riappropriandosi delle sue funzioni di allenamento della mente per il miglioramento delle capacità logiche e di concentrazione.

Gli Enti Locali, contribuendo all'attivazione del Progetto, possono svolgere parte della loro attività istituzionale in un settore completamente nuovo, mediante l'utilizzo di una disciplina sportiva che ha insiti in sé elevati aspetti culturali, sportivi e ricreativi ("IL BRIDGE E' HOBBY, SPORT E CULTURA").

Le modalità attuative, specifiche e innovative, del Progetto, consentono di mirare l'intervento dell'Ente sia verso fasce sociali disomogenee sia verso categorie di persone di età, sesso e livello culturale diversi.

L'iniziativa, che prevede costi di realizzazione contenuti in considerazione della grande mole di contatti effettuabili, offre ad entrambi i partner un considerevole ritorno d'immagine data la possibilità di coinvolgere un interessante numero di utenti e si configura, quindi, anche come una buona operazione di marketing sociale

Nell'ottica di una collaborazione quadrangolare FIGB, Associazioni Sportive, Dirigenti Scolastici ed Enti Locali:

i compiti delle A.S. sono

- 1) collaborare mediante il proprio staff al reclutamento dei vari tecnici necessari;
- 2) reperire il materiale tecnico (carte da gioco, boards, scores, tovaglie e bidding box);
- 3) distribuire gratuitamente i supporti didattici per seguire proficuamente i corsi;
- 4) curare l'aspetto tecnico e organizzativo dei corsi;
- 5) collaborare all'aspetto tecnico e alla direzione delle manifestazioni (tornei);

la FIGB dovrà, invece, provvedere a :

- A) fornire materiale da premiazione
- B) curare la formazione dei docenti

i D.S. devono invece

- curare la logistica per svolgere le lezioni e i tornei
- dare la massima diffusione al progetto
- invitare i docenti alla formazione

gli Enti Locali dovrebbero:

- dare il Patrocinio
- dare un contributo economico per il pagamento degli operatori scolastici
- sensibilizzare i D S delle scuole di loro competenza al progetto
- mettere a disposizione spazi attrezzati per Manifestazioni interscolastiche
- fornire materiale per premiazione

Sperimentazione del progetto bridgematica presso la Scuola Media Statale Giuseppe Sinopoli di Roma.

L'attuazione di questo progetto è nata dalla collaborazione tra l'Associazione La Rotonda e la Scuola Sinopoli con il patrocinio del 2 Municipio che ha dato un piccolo contributo economico.

La fase 1 del progetto è stata sperimentata:

- nel corso dell'anno scolastico 2006/7 per le 2 classi prime 1°A e 1C
- nel corso dell'anno 2007/8 è proseguita per i ragazzi della 2°A e 2C ai quali si sono aggiunti i ragazzi delle nuove prime 1°A e 1C

La fase 2 che prevedeva il completamento del ciclo triennale per i ragazzi e la formazione per i docenti si è articolata nel corso dell'anno 2008/9

. Nei primi due anni l'Associazione ha investito esclusivamente proprie risorse per la realizzazione di questo progetto.

Nella seconda fase la FIGB, riconoscendo la validità della sperimentazione, ha assicurato il proprio patrocinio permettendo la conclusione della sperimentazione con i ragazzi e la formazione dei docenti.

Al termine del progetto il DS prof. MariaLaura Calamida e l'Istruttore Mariarosaria Antozzi sono state invitate al Convegno dell' EBL per presentare una relazione sul progetto e sulla sperimentazione effettuata. Inoltre tale sperimentazione è stata anche oggetto di studio per una tesi di laurea di una studentessa di Scienze Motorie sulla valenza formativa dello sport giovanile.

Roma, gennaio 2010

**Presidente A.S. La Rotonda bridge club
Mariarosaria Antozzi**