

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO (PCTO)

Federazione Italiana Gioco Bridge



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL **CONI**

“Accrescere nei giovani la consapevolezza dell’importanza della cultura e della pratica sportiva, per perseguire uno stile di vita sano orientato al rispetto dei valori.”

CONVENZIONE PER LO SVOLGIMENTO DI PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO (PCTO)

tra

Liceo Statale Farnesina

con sede in **Via dei Giochi Istmici, 64 - 00135 Roma** e **05723890587**
d'ora in poi denominato "Istituzione scolastica", rappresentato dal **Dirigente Marina Frettoni**
nato a **Roma** il **23/12/1959** cod. fiscale **FRTMRN59T63H501Q**

e

Federazione Italiana Gioco Bridge

con sede in Milano, Via Giorgio Washington 33,
C.F. 03543040152
partita I.V.A. 03543040152
in persona del Presidente Francesco Ferlazzo Natoli, munito dei necessari poteri
per la sottoscrizione del presente atto (di seguito, per brevità, anche "F.I.G.B.");

visto che

- ≠ ai sensi dell'art. 1 D.Lgs. 77/05, i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento costituiscono una modalità di realizzazione dei corsi nel secondo ciclo del sistema d'istruzione e formazione, per assicurare ai giovani l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro;
- ≠ ai sensi della legge 13 luglio 2015 n.107, art.1, commi 33-43, i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento sono organicamente inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa dell'Istituzione scolastica come parte integrante dei percorsi di istruzione;
- ≠ i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento sono soggetti all'applicazione del D.Lgs. 9 aprile 2008, n. 81 e successive modifiche.

Premesso che:

- ≠ l'esigenza di legge degli Istituti scolastici di secondo grado di rendere disponibili Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (di seguito PCTO);
- ≠ l'esigenza di attivare PCTO che attraverso una modalità didattica innovativa e l'esperienza pratica aiutano gli studenti a consolidare le conoscenze acquisite a scuola e testare sul campo le attitudini e ad arricchirne la formazione e a orientarne il percorso di studio e in futuro lavorativo;
- ≠ considerando l'opportunità di sviluppare e una mentalità e una preparazione volta all'occupabilità e al lavoro e favorire lo sviluppo dell'orientamento universitario attraverso sia lo sviluppo di competenze trasversali quali il problem solving, la capacità logica e di analisi, la capacità deduttiva e strategia di analisi si attraverso un diverso approccio di competenze scolastiche.

Si conviene quanto segue:

Art. 1

Scopo della presente Convenzione è realizzare una partnership tra l'Istituzione scolastica e la Federazione Italiana Gioco Bridge, quale primo tassello che prelude al più ampio progetto delle attività di orientamento e sviluppo di competenze trasversali, oltre a quelle più specifiche legate alle discipline, affinando le abilità di pensiero logico e analitico attraverso la pratica del bridge. L'attività ha lo scopo, attraverso una didattica innovativa, di avere una ricaduta diretta sul curriculum e sugli apprendimenti degli studenti e studentesse e mira a far apprendere competenze utili all'effettivo futuro inserimento nel mondo del lavoro.

Art. 2

L'Istituto si impegna a:

- ≠ promuovere, attraverso i propri canali i PCTO connessi alla pratica del bridge;
- ≠ realizzare una comunicazione destinata a ciascuno degli studenti dell'Istituzione scolastica nella quale viene presentata la partnership tra l'Istituto e la Federazione Italiana Gioco Bridge;
- ≠ condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale.

Art. 3

La Federazione Italiana Gioco Bridge si impegna a:

- ≠ erogare a titolo gratuito presso le strutture dell'Istituzione scolastica PCTO per gli studenti e studentesse dell'Istituzione scolastica;
- ≠ realizzare una comunicazione destinata a ciascuno degli studenti dell'Istituzione scolastica nella quale viene presentata la partnership tra la Federazione Italiana Gioco Bridge e l'Istituzione scolastica;
- ≠ promuovere le attività di orientamento alla scelta degli studi a tutti i tesserati della Federazione Italiana Gioco Bridge per le loro future scelte;
- ≠ realizzare progetti di formazione bridgistica per tutti gli studenti e studentesse dell'Istituzione scolastica;
- ≠ condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale;
- ≠ realizzare competizioni dedicate competizioni dedicate ai partecipanti alle iniziative formative bridgistiche.

Art. 4

- ≠ L'attività di formazione e orientamento del PCTO è congiuntamente progettata e verificata da un docente tutor interno, designato dall'Istituzione scolastica, e da un tutor formativo della struttura, indicato dalla Federazione Italiana Gioco Bridge, denominato tutor formativo esterno;
- ≠ per ciascun allievo beneficiario del PCTO in base alla presente Convenzione è predisposto un percorso formativo personalizzato coerente con il profilo educativo, culturale e professionale dell'indirizzo di studi;
- ≠ la titolarità del percorso, della progettazione formativa e della certificazione delle competenze acquisite è dell'Istituzione scolastica.

Art. 5

Il docente tutor interno svolge le seguenti funzioni:

- ≠ elabora, insieme al tutor esterno, il percorso formativo personalizzato sottoscritto dalle parti coinvolte (scuola, struttura ospitante, studente/soggetti esercenti la potestà genitoriale);
- ≠ assiste e guida lo studente nei PCTO e ne verifica, in collaborazione con il tutor esterno, il corretto svolgimento;
- ≠ gestisce le relazioni con il contesto in cui si sviluppa l'esperienza dei PCTO, rapportandosi con il tutor esterno;
- ≠ monitora le attività e affronta le eventuali criticità che dovessero emergere dalle stesse;
- ≠ valuta, comunica e valorizza gli obiettivi raggiunti e le competenze progressivamente sviluppate dallo studente;
- ≠ promuove l'attività di valutazione sull'efficacia e la coerenza dei PCTO, da parte dello studente coinvolto;
- ≠ informa gli organi scolastici preposti (Dirigente Scolastico, Dipartimenti, Collegio dei docenti, Comitato Tecnico Scientifico/Comitato Scientifico) ed aggiorna il Consiglio di classe sullo svolgimento dei percorsi, anche ai fini dell'eventuale riallineamento della classe;

- ≠ assiste il Dirigente Scolastico nella redazione della scheda di valutazione sulle strutture con le quali sono state stipulate le convenzioni per le attività dei PCTO, evidenziandone il potenziale formativo e le eventuali difficoltà incontrate nella collaborazione.

Il tutor formativo esterno svolge le seguenti funzioni:

- ≠ collabora con il tutor interno alla progettazione, organizzazione e valutazione dell'esperienza dei PCTO;
- ≠ favorisce l'inserimento dello studente nel contesto operativo, lo affianca e lo assiste nel percorso;
- ≠ garantisce l'informazione/formazione dello/i studente/i sui rischi specifici aziendali, nel rispetto delle procedure interne;
- ≠ pianifica ed organizza le attività in base al progetto formativo, coordinandosi anche con altre figure professionali presenti nella struttura ospitante;
- ≠ coinvolge lo studente nel processo di valutazione dell'esperienza;
- ≠ fornisce all'Istituzione scolastica gli elementi concordati per valutare le attività dello studente e l'efficacia del processo formativo.

Le due figure dei tutor condividono i seguenti compiti:

- ≠ controllo della frequenza e dell'attuazione del percorso formativo personalizzato;
- ≠ raccordo tra le esperienze formative in aula e quella in contesto lavorativo;
- ≠ elaborazione di un report sull'esperienza svolta e sulle acquisizioni di ciascun allievo, che concorre alla valutazione e alla certificazione delle competenze da parte del Consiglio di classe.

Art. 6

Durante lo svolgimento del PCTO il/i beneficiario/i del percorso è tenuto/sono tenuti a:

- ≠ svolgere le attività previste dal percorso formativo;
- ≠ seguire le indicazioni dei tutor e fare riferimento ad essi per qualsiasi esigenza di tipo organizzativo o altre evenienze.

Art. 7

Il presente Protocollo ha durata annuale. Lo stesso è rinnovabile alla scadenza dell'anno, mediante richiesta, per iscritto, da inoltrarsi da una delle due parti, entro 30 (trenta) giorni dalla scadenza.

Art. 8

Per quanto non espressamente previsto dal presente Protocollo, si fa riferimento alle norme del Codice civile e ad ogni altra disposizione normativa in materia. Per qualunque controversia, ove non risolta amichevolmente, relativa all'interpretazione, applicazione ed esecuzione della presente convenzione, le parti stabiliscono in via esclusiva la competenza del Foro di Milano. Il presente accordo, redatto in tre originali, viene letto, approvato e sottoscritto.

Art. 9

Fatta salva la normativa vigente in materia di accesso, nonché quella relativa alla tutela della privacy e sicurezza dei dati e delle informazioni delle pubbliche amministrazioni, tutta la documentazione e le informazioni delle pubbliche amministrazioni di cui le parti verranno in possesso durante l'esecuzione delle attività oggetto della presente convenzione, potranno essere utilizzati solo ed esclusivamente per attività rientranti nell'ambito di attività istituzionali, nel rispetto degli obblighi imposti dalla vigente normativa in materia di riservatezza dei dati personali.

Art. 10

L'Associazione e la Federazione Italiana Bridge si riservano la facoltà di recedere dal presente accordo con un preavviso di 30 (trenta) giorni dal comunicarsi a mezzo raccomandata a/r, ovvero posta elettronica certificata. Il termine di preavviso decorre dalla data di ricezione della comunicazione di cui sopra.

Art. 11

Ogni modifica del presente accordo dovrà rivestire, a pena di nullità, la forma scritta ed essere sottoscritta da entrambe le parti.

Art. 12

La registrazione del presente accordo verrà effettuata dalla parte che ne abbia interesse solo in caso d'uso, ai sensi della vigente normativa. Le spese, compreso il bollo, sono a carico della parte medesima.

Art. 13

Le parti si danno reciprocamente atto che il presente accordo è stato tra le stesse integralmente negoziato e, pertanto, non trovano applicazione le disposizioni di cui gli artt. 1341 e 1342 del Codice Civile.

Art. 14

Qualsiasi comunicazione tra le parti dovrà essere effettuata presso i seguenti indirizzi:

Federazione Italiana Gioco Bridge
c.a.
Via G. Washington, 33 - 20146 Milano
Tel.
@mail

Liceo Statale Farnesina
c.a.
Indirizzo Via dei Giochi Istmici, 64 - 00135 Roma
Tel. 06/121127045
@mail rm49000c@istruzione.it

Luogo, _____ / _____ / _____

Federazione Italiana Gioco Bridge
Il Presidente
Francesco Ferlazzo Natoli

Liceo Statale Farnesina
Il Dirigente
Marina Frettoni

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO



Federazione Italiana Gioco Bridge



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

“Accrescere nei giovani la consapevolezza dell'importanza della cultura e della pratica sportiva, per perseguire uno stile di vita sano orientato al rispetto dei valori.”

IL GIOCO DEL BRIDGE: STRUMENTO PER SVILUPPARE LE SOFT SKILL

L'introduzione e l'esigenza di legge degli Istituti scolastici di secondo grado di rendere disponibili Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento ha posto l'attenzione dell'intero mondo della scuola e della formazione sull'importanza e necessità di sviluppare le competenze trasversali che contribuiscono alla maturazione da parte degli studenti di un atteggiamento di sempre maggiore consapevolezza delle proprie vocazioni, in funzione del contesto di riferimento e della realizzazione del proprio progetto personale e sociale.

La proposta di un'azione didattica integrata, mirata a favorire e potenziare le connessioni tra gli apprendimenti in contesti formali, informali e non formali, con l'obiettivo di valorizzare l'aspetto emotivo e relazionale come parte sostanziale del processo di formazione, nel quale apprendere, partecipare, comunicare, socializzare, condividere, sperimentare e scoprire costituiscono elementi essenziali del processo educativo, garantendo lo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

L'acquisizione delle competenze trasversali permette allo studente di arricchire il proprio patrimonio personale con una serie di conoscenze, abilità e atteggiamenti che gli consentono di assumere comportamenti adeguati rispetto alle diverse situazioni in cui si può venire a trovare, dalla più semplice alla più complessa.

Tali competenze si riferiscono ai processi di pensiero, di cognizione e di comportamento. Esse rivestono un ruolo essenziale nel processo di costruzione del sé, in cui lo studente è attore della propria crescita umana, culturale, sociale e professionale, e sono rilevanti anche ai fini della pianificazione e della progettazione dell'azione formativa. Consentono, inoltre, allo studente di attivare modalità e capacità di riflessione e di utilizzare strategie di apprendimento e di auto-correzione dell'atteggiamento, in contesti sociali e di lavoro. Le competenze trasversali si caratterizzano per l'alto grado di trasferibilità in compiti e ambienti diversi e il livello con cui lo studente le possiede influenza e caratterizza la qualità del suo atteggiamento e l'efficacia delle strategie che è in grado di mettere in atto, a partire dalle relazioni che instaura, fino ad arrivare ai feed-back che riesce ad ottenere e alla loro utilizzazione per riorganizzare la sua azione e capacità.



La "Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" declina ciascuna competenza in termini di capacità, tra cui:

1. capacità di riflettere su sé stessi e individuare le proprie attitudini
2. capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni
3. capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma
4. capacità di lavorare con gli altri in maniera costruttiva
5. capacità di comunicare costruttivamente in ambienti diversi
6. capacità di esprimere e comprendere punti di vista diversi
7. capacità di negoziare
8. capacità di concentrarsi, di riflettere criticamente e di prendere decisioni
9. capacità di gestire l'incertezza, la complessità e lo stress
10. capacità di mantenersi resilienti
11. capacità di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo
12. capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi
13. capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi
14. capacità di trasformare le idee in azioni
15. capacità di riflessione critica e costruttiva
16. capacità di assumere l'iniziativa
17. capacità di mantenere il ritmo dell'attività
18. capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri
19. capacità di gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio

Tutte queste sono capacità che aiutano gli individui ad adattarsi e ad assumere atteggiamenti positivi in modo da riuscire ad affrontare efficacemente le sfide poste dalla vita professionale e quotidiana possono essere chiamate le *soft skill* e definiscono *chi siamo* rispetto agli *hard skill* che definiscono *quanto sappiamo*.

Il mondo del lavoro richiede figure sempre più specializzate, con elevate competenze tecnico-specialistiche, ma al contempo richiede con assoluta indispensabilità delle *soft skill* ovvero le *abilità sociali, comunicative e linguistiche, assertività, comportamenti e atteggiamenti che si manifestano a livello sia personale sia relazionale*.

Non esiste una definizione univoca e non esiste nemmeno un elenco esaustivo di queste competenze fondamentali ma facendo riferimento al decalogo dall'OMS, possiamo sintetizzare 10 competenze racchiuse in 3 macro aree.

- **Area emotiva**

- consapevolezza di sé;
- gestione delle emozioni;
- gestione dello stress.

- **Area relazionale**

- Empatia;
- comunicazione efficace;
- relazioni efficaci.

- **Area cognitiva**

- risolvere problemi;
- prendere decisioni;
- pensiero critico;
- pensiero creativo.

La scuola è sicuramente il laboratorio privilegiato per far emergere e sviluppare le competenze trasversali, ma anche l'esperienza quotidiana è maestra; questo perché le soft skill si acquisiscono grazie ad esperienze reali e sono frutto del proprio vissuto personale.

Il gioco del Bridge: strumento per sviluppare le soft skill

Il progetto nasce dalla consapevolezza che l'utilizzo pedagogico del gioco sia uno strumento educativo innovativo che risponde all'esigenza didattica di offrire un supporto per:

- la riuscita scolastica;
- affrontare problemi;
- rafforzare i rapporti interpersonali;
- organizzarsi nell'affrontare qualcosa di nuovo;
- sapersi organizzare nello studio;
- stimolare la volontà di riuscire.

Il gioco del bridge è ambiente cognitivo per eccellenza perché determina la necessità di analizzare e prevedere, costruire strategie, valutare i rischi e i benefici legati ad ogni possibile mossa strategica.

L'idea è sfruttare il gioco come momento fondamentale di apprendimento, in un'ottica costruttivista: infatti partendo dalle regole e dai rudimenti della tecnica bridgistica, si determina la necessità di analizzare e prevedere, costruire strategie, valutare i rischi e i benefici legati ad ogni possibile mossa strategica.

I punti di forza di questa attività:

- chi gioca a bridge sviluppa e allena le soft skill e le capacità trasversali;
- chi gioca a bridge è più incline ad applicare comportamenti cooperativi per via del lavoro di squadra;
- chi gioca a bridge sviluppa il dialogo e la comunicazione;
- chi gioca a bridge sviluppa il rispetto e l'osservanza di precise e inderogabili regole etiche e di gioco;
- chi gioca a bridge sviluppa l'aggregazione, la socializzazione, l'incontro e l'amicizia.

Il progetto è dedicato a tutti gli studenti perché la capacità di vagliare le informazioni in proprio possesso e utilizzarle in maniera proficua all'interno di una strategia mirata permette che si generi collaborazione con le altre persone e dal rispetto delle regole. Il bridge rappresenta un modello ideale per incentivare questo sistema di apprendimento.

L'interesse degli studenti è subito attirato dal meccanismo del gioco, e tutti si sentono coinvolti già dalle prime "pillole" che servono per capire le regole. Poi l'esigenza agonistica di capire "cosa fare per vincere" avvincherà gli studenti.

Il bridge è l'unico gioco di carte classificato come "sport" ed è l'unico in cui le regole sono codificate a livello mondiale. Il bridge è una disciplina associata al CONI con una sua federazione (F.I.G.B.).

Il progetto avrà carattere tecnico-pratico e persegue i seguenti obiettivi mediante la pratica di una disciplina sportiva:

- controllo delle funzioni fisiche (imparare a stare fermi) e mentali (abitudine alla concentrazione);
- senso di responsabilità e carattere: ogni mossa rappresenta una decisione e quindi una assunzione di responsabilità;
- sviluppo della socialità: giocare secondo regole precise e condivise coltiva il senso della relazione con gli altri perché s'impara l'importanza del limite e della norma in ciò che alla fine dovrebbe apportare piacere;
- competenza teorica: sviluppo della relazione tra il momento sintetico dell'azione e quello analitico della riflessione;
- controllo dell'aggressività: il gioco per suo carattere di competizione, quasi "marziale", può rappresentare una sana valvola di sfogo dell'aggressività del giovane, imparandola a controllare.

Il percorso formativo verterà sull'apprendimento delle regole fondamentali del gioco del bridge e perseguirà lo scopo di potenziare ed affinare negli studenti: la capacità di previsione, l'analisi, il problem solving, la strategia (ragionamento divergente, euristico), la tattica (capacità di astrazione, visualizzazione spazio-temporale), la capacità decisionale, l'autocontrollo, il rispetto delle regole e, il rispetto dell'avversario.

Durante il primo incontro verrà proposto un percorso che permetta agli studenti di scoprire in cosa consistono competenze e capacità trasversali e le soft skill, e la loro importanza come strumenti indispensabili per il raggiungere i propri obiettivi di vita.

Nel secondo incontro verrà presentato come la pratica del bridge permetta di sviluppare ed allenare quelle competenze emotive, relazionali e cognitive che sono alla base delle competenze trasversali e dei soft skill.

Nei restanti 13 incontri settimanali, di circa un'ora e mezza, gli studenti impareranno a licitare e a giocare, impareranno a prevedere come sono distribuite e impareranno il movimento delle carte utilizzando strutture logiche e problem solving.



Di seguito la **Tabella: Capacità vs Soft Skill vs Bridge** nella quale viene presentata la concordanza tra le Competenze trasversali, le relative Capacità e le corrispondenti Aree/Soft Skill e la relazione con le principali fasi del gioco del bridge (licita, gioco attacco, gioco difesa)

Competenze trasversali			Bridge		
Capacità	Aree	Soft Skills	Licita	Gioco attacco	Gioco difesa
1 Riflettere su se stessi e individuare le proprie attitudini	Competenze emotive	Consapevolezza di sé	X		
2 Gestire efficacemente il tempo e le informazioni	Competenze cognitive	Risolvere problemi	X	X	X
3 Imparare e lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma	Competenze cognitive	Prendere decisioni	X		X
4 Lavorare con gli altri in maniera costruttiva	Competenze relazionali	Relazioni efficaci	X		X
5 Comunicare costruttivamente in ambiti diversi	Competenze relazionali	Comunicazione efficace	X		
6 Esprimere e comprendere punti di vista diversi	Competenze relazionali	Empatia	*	*	*
7 Negoziare	Competenze relazionali	Comunicazione efficace	X		
8 Concentrarsi, riflettere criticamente e prendere decisioni	Competenze cognitive	Pensiero critico	X	X	X
9 Gestire l'incertezza, la complessità e lo stress	Competenze emotive	Gestione delle emozioni	X	X	X
10 Mantenersi resilienti	Competenze emotive	Gestione dello stress	X	X	X
11 Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo	Competenze emotive	Gestione delle emozioni	*	*	*
12 Pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi	Competenze cognitive	Risolvere problemi		X	X
13 Pensiero strategico e risoluzione dei problemi	Competenze cognitive	Pensiero creativo		X	X
14 Trasformare le idee in azioni	Competenze cognitive	Prendere decisioni		X	X
15 Riflessione critica e costruttiva	Competenze cognitive	Pensiero critico	*	*	*
16 Assumere l'iniziativa	Competenze cognitive	Prendere decisioni	X	X	X
17 Mantenere il ritmo dell'attività	Competenze emotive	Consapevolezza di sé	X	X	
18 Comunicare e negoziare efficacemente con gli altri	Competenze relazionali	Relazioni efficaci	X		
19 Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio	Competenze emotive	Gestione dello stress	X	X	X
* Le righe con l'asterisco rappresentano caratteristiche e capacità trasversali di applicazione generale al gioco del Bridge					

Il gioco si articola in due fasi: la dichiarazione o "licita" ed il "gioco della carta". La dichiarazione è quella fase in cui una delle due coppie, attraverso dichiarazioni convenzionali, "vince il contratto" cioè stabilisce quale sarà il seme della briscola (a bridge si chiama atout) oppure se non verrà usata l'atout e quante prese (su 13) dovrà almeno aggiudicarsi per realizzare il contratto. Durante la licita i giocatori parlano a turno (Tabella: Capacità vs Soft Skill vs Bridge 1,2,3,4,5,7, 8,9,10,16,17,18,19).

La difficoltà maggiore nel gioco consiste nell'arrivare al miglior contratto. Nessun giocatore, per quanto abile, potrà riuscire a mantenere un contratto troppo elevato e viceversa, se non sono state dichiarate, le prese fatte in più sono di scarsa utilità.

È importante quindi che i compagni riescano a ottenere il maggior numero di informazioni circa le carte che possiedono. Per rendere più proficuo lo scambio di informazioni, sono utilizzati numerosi sistemi licitativi all'interno dei quali le varie dichiarazioni assumono significati codificati talvolta secondo logiche naturali, talvolta del tutto convenzionali.

Ogni sistema è basato innanzi tutto sulla valutazione della mano che avviene tenendo conto della distribuzione, vale a dire di come le carte sono ripartite nei vari semi, e delle carte alte (onori) possedute.

Nella fase di gioco solamente uno dei due componenti della coppia che ha vinto la dichiarazione proverà a rispettare il contratto assunto nella fase di dichiarazione: il dichiarante, cioè il giocatore che ha annunciato per primo il seme che ha prevalso come atout o che per primo ha deciso di giocare senza atout. Il suo compagno, una volta che l'avversario alla sua destra avrà giocato la prima carta (carta di attacco), calerà le proprie carte sul tavolo rendendole visibili a

tutti e diventerà il morto, potendo per quella mano solo osservare l'andamento del gioco, senza parteciparvi attivamente. Durante la smazzata, ogni giocatore muove una carta alla volta e la presa si completa quando ognuno dei quattro giocatori ha fornito la propria (Tabella: Capacità vs Soft Skill vs Bridge 2,8,9,10,12,13,14,16,17,19).

Un tipico problema del bridge è quello di prevedere come sono distribuite tra i due avversari le carte di un certo seme che mancano sulla linea, Allo stesso tempo i difensori, durante il gioco, devono ricostruire la possibile "mano" del dichiarante e prevedere possibili contromosse per battere il "contratto" (Tabella: Capacità vs Soft Skill vs Bridge 2,3,4,8,9,10,12,13,14,16,19).

Con i metodi del calcolo combinatorio si possono contare gli elementi di un insieme, in altre parole possiamo calcolare quanti sono i casi possibili in una data situazione e bisogna quindi studiare ciò che è più o meno probabile. La teoria della probabilità studia concetti e metodi per esprimere quantitativamente il grado di fiducia sul verificarsi di certi eventi. A ciascun evento può essere associata una probabilità, che, dal punto di vista matematico, è una funzione definita sull'insieme degli eventi.

È importante fare presente che il Bridge è un gioco nel quale non è permesso ai giocatori comunicare informazioni parlando o utilizzando altre forme e anzi tali azioni sono considerate gravi violazioni dell'etica di questo gioco e vengono sempre sanzionate, talune volte anche con lunghe squalifiche. Nelle gare le dichiarazioni vengono effettuate mediante appositi cartellini, in modo da evitare che si possano dare informazioni anche con il semplice tono della voce. Inoltre, nei campionati internazionali e nei tornei più prestigiosi, si usano addirittura dei sipari che tagliano diagonalmente il tavolo e che hanno una piccola apertura per vedere le carte. I sipari non permettono di vedere il partner e quindi impediscono segnali corporei o di altro genere.



PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO (PCTO)

Denominazione
[Logo]

Federazione Italiana Gioco Bridge



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL **CONI**

“Accrescere nei giovani la consapevolezza dell’importanza della cultura e della pratica sportiva, per perseguire uno stile di vita sano orientato al rispetto dei valori.”

Il gioco del Bridge: strumento per sviluppare le soft skill

SCHEDA DI VALUTAZIONE						
SCUOLA						
STUDENTE:						
AZIENDA:						
PROGETTO:						
REFERENTE:						
AMBITI E CRITERI DI VALUTAZIONE						
La valutazione dello studente è rivolta principalmente ai seguenti ambiti: 1) Competenze Comportamentali 2) Competenze Organizzative 3) Competenze Tecnico-professionali Inserire una X nella casella corrispondente al grado di soddisfazione: NV = non valutabile 1 = negativa; 2 = solo in parte adeguata; 3 = rispondente alle attese; 4 = superiore alle attese						
ASPETTI DA VALUTARE	VALUTAZIONE					
	NV	1	2	3	4	
1) Competenze Comportamentali						Note:
1.1) Capacità di concentrarsi, di riflettere criticamente						
1.2) Capacità di prendere decisioni						
1.3) Capacità di comunicare costruttivamente in ambienti diversi						
1.4) Capacità di gestire l'incertezza, la complessità e lo stress						
2) Competenze Organizzative						Note:
2.1) Capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni						
2.2) Capacità di lavorare con gli altri in maniera costruttiva						
2.3) Capacità di assumere l'iniziativa						
2.4) Capacità di lavorare in modo collaborativa e autonoma						
3) Competenze Tecnico-professionali						Note:
3.1) Capacità di problem solving						
3.2) Capacità di negoziare						
3.3) Capacità di pensiero strategico						
3.4) Capacità di pensiero critico						
Note:						