



Alla C.A.
Insegnanti referenti

Oggetto : procedura operativa – procedura amministrativa - inizio attività – consigli per il corretto utilizzo da parte degli alunni.

Gentile Insegnante,

L'utilizzo de "La casa degli scacchi di Vittorio" tramite Tablet, Smartphone o Ipad è possibile SOLAMENTE usando un browser che supporti FLASH, come PUFFIN, PHOTON, FLASHFOX o altri. L'accesso tramite computer (Windows o Apple) invece non richiede l'uso di browser particolari.

Procedura operativa

1) Creazione nomi utente e password

Per ottenere un nome utente e relativa password, indispensabili per fornire identità univoca a ogni singolo alunno inserito nei database, sarà necessario crearli in modo semplice con l'aiuto dei ragazzi.

Date loro il compito di annotarsi sul diario o su un quaderno, per evitare di dimenticarsi, il loro nome proprio – staccato - seguito dall'iniziale del loro cognome – staccato – un colore a scelta – staccato – un numero a scelta tra 1 e 99, usando solamente lettere minuscole. Esempio: giorgio d giallo 09

Questi 4 campi saranno necessari per l'accesso al sito.

I primi 3 campi diverranno il nome utente (giorgiodgiallo) il quarto la password (09).

Sarà necessario che ogni insegnante referente segua la medesima procedura per la creazione di un proprio nome utente e password (solo se non è già in possesso). La creazione di questo utente servirà all'insegnante per visionare il sito prima di proporlo ai ragazzi. Crearsi un elenco delle password che servirà successivamente per l'inserimento nel sistema da parte dell'Insegnante.

2) Creazione elenchi e loro invio

Per permetterci la creazione delle classi e metterle in relazione con l'istituto scolastico, ogni referente dovrà comunicarci quanti utenti sono richiesti per ogni classe con relativa sezione, riportando di seguito il suo nome e cognome e il suo indirizzo mail. Specificare se classi di Primaria (P) o Secondaria inferiore (S) e riportare la sigla PL se una pluriclasse. **Esempio: classi 3B = 24 (P) 1B = 19 (S) PLS1 = 11 (Pluriclasse di Secondaria numero 1). – referente Mario Rossi indirizzo mail xxxx@xxxx.xx**

Nel caso che l'Istituto necessiti di più referenti dovrà inviare più elenchi, distinguendo sempre quali classi devono essere attribuite allo specifico referente.

Ogni classe deve avere come minimo un referente, ma non vi è limite di classi attribuibili al medesimo referente. Ogni classe avrà automaticamente un accesso gratuito per l'insegnante (se presente un solo referente per più classi vi saranno più accessi, utilizzabili da altri insegnanti, contando sempre che uno debba essere impiegato dal referente).

Le utenze gratuite saranno rilasciate automaticamente, non vanno quindi indicate nell'elenco classi.

L'invio andrà fatto via mail a info@alfierebianco.com contestualmente alla copia della ricevuta (punto 3).

3) Pratica amministrativa

Contemporaneamente alla richiesta di attivazione specifica per l'attività si dovrà effettuare il relativo pagamento tramite bonifico bancario per l'importo corrispondente.

La quota da inviare sarà di € 5,00 + IVA 22% moltiplicata per il numero di alunni iscritti dall'Istituto.

Nella causale inserire il nome dell'istituto scolastico.

Le coordinate bancarie sono:

INTESTATARIO: ALFIERE BIANCO SRL

IBAN: IT90I0326822500052311023150

Sarà inviata regolare fattura elettronica all'Istituto scolastico (l'IVA andrà versata da Alfiere Bianco – No split payment), riportante i dati di intestazione pervenuti con la scheda di adesione. Conservare una copia del bonifico e inviarla via mail a info@alfierebianco.com per attivare immediatamente il servizio.

4) Iscrizione on line degli alunni

Quando riceveremo la comunicazione riguardante gli utenti richiesti per ogni classe (punto 2) e sarà stata espletata la pratica amministrativa (punto 3), invieremo ad ogni referente, via mail, IL NOME UTENTE, la PASSWORD e l'indirizzo per poter inserire i dati degli utenti.

Effettuata l'autenticazione si presenterà una pagina in cui si potranno vedere due colonne, una per gli **utenti registrati** e l'altra per la **registrazione di un nuovo utente**. Il pulsante NUOVO UTENTE permette di aprire il pannello di creazione di un nuovo utente. Sotto il pulsante si potrà visionare la/le classe/i con indicato il relativo numero di studenti (es. disponibilità :25) che possono essere attivati per quella classe.

I dati da inserire saranno i seguenti:

Nome

Iniziale del cognome

Il colore

Il numero di 2 cifre (password)

Selezionare la classe (es. 3C)

Selezionare la tipologia classe frequentata (es. 3° Primaria)

Età

Selezionare il sesso

Nazionalità

I campi che troverete precompilati fanno riferimento alla comunicazione che avete inviato. il NOME UTENTE e la PASSWORD sono personali, in modo che ogni insegnante abbia il proprio accesso ed al momento del caricamento dei dati si possa prendere visione solamente degli alunni di competenza.

Iniziare con la registrazione del primo utente compilando i quadri e poi cliccare su continua, al fondo. L'utente comparirà così sulla colonna di sinistra, cioè sarà stato inserito, ma NON ATTIVATO.

A questo punto cliccare su nuovo utente, in alto a sinistra, e ripetere l'operazione per ognuno di loro. Sarà possibile richiamare i dati di utenti già inseriti cliccando una volta sul loro nome, solo per correggerli o eventualmente eliminarli. Per ATTIVARE lo studente permettendo quindi l'accesso al sito è fondamentale cliccare sul pulsante verde "ATTIVA".

E' importante sapere che dopo aver cliccato sul pulsante "ATTIVA" NON SARA' PIU' POSSIBILE agire sui campi compilati, essendo gli stessi inseriti nel sistema di autenticazione dello studente. Per eventuali problematiche contattare info@alfierebianco.com

Il numero di utenti per classe sarà fisso, dipendente cioè dalla vostra comunicazione al punto 2, con l'aggiunta dell'utenza gratuita per un insegnante per ogni classe.

5) Inizio attività



Completato l'inserimento degli utenti si potrà iniziare immediatamente l'attività. Effettuare l'accesso tramite <http://avviamento.scacchiedu.it>, inserire nome utente e password (tramite i soliti 4 campi) e accedere.

Ogni alunno dovrà avere a disposizione un computer, postazioni singole quindi, non impiegare un computer per più alunni contemporaneamente. Non impiegare la medesima password per alunni differenti.

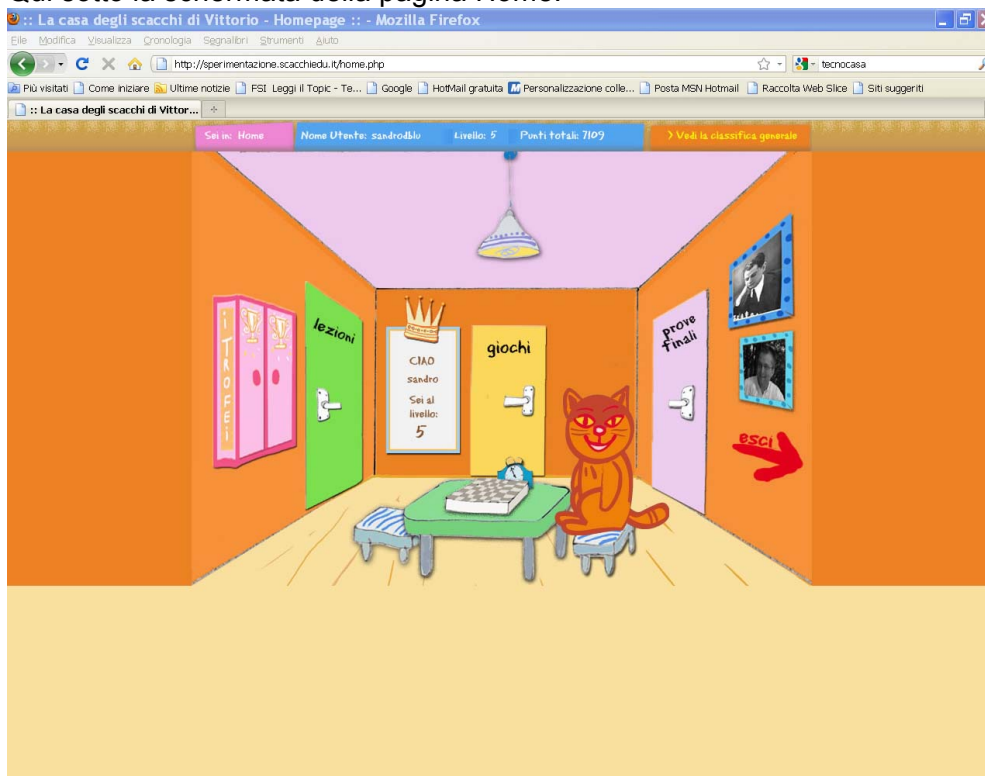
Proponete ai ragazzi, a quelli che possono o che vogliono farlo, di proseguire anche da casa, e dopo aver fatto i compiti, il percorso didattico iniziato a scuola. Potranno sempre accedere al sito e continuare a giocare, migliorando l'apprendimento e ottenendo così migliori risultati dall'attività, per tutto l'anno scolastico, con un computer che abbia la connessione internet e senza limiti (ragionevolmente!) di tempo. Sarà necessario avvisare tutte le famiglie di questa possibilità e della necessità che collaborino nel fatto che **i genitori non intervengano**, aiutandoli a vincere nei giochi. Ogni utenza verrà bloccata un anno dopo la sua attivazione.

6) Corretto utilizzo da parte degli alunni

Non è necessario per i docenti essere a conoscenza delle regole del gioco degli scacchi per realizzare l'attività, sarà comunque opportuno che siano informati sulle dinamiche basilari su cui poggia la struttura del sito e le sue finalità, per poter assistere i ragazzi durante la navigazione, nel caso qualcosa non risultasse loro di immediata comprensione, e soprattutto per condurli verso l'approccio corretto a questo metodo didattico.

E' quindi fortemente consigliato ai docenti di iniziare individualmente, precedendo i ragazzi di qualche giorno, con una visione d'insieme del sito stesso, accedendo con le password "insegnanti" che sono state auto - create al momento della registrazione delle classi e, seguendo le indicazioni di "Gatto Vittorio", provare a praticare facendosi un'idea di ciò che verrà richiesto ai ragazzi.

Qui sotto la schermata della pagina Home.



“La casa degli scacchi di Vittorio” ha 3 stanze (oltre alla home): una **verde** dove si tengono le lezioni, una **gialla** dove si gioca e una **viola** dove si effettuano le prove finali.

La sequenza che i ragazzi devono seguire deve essere sempre la stessa: andare prima in stanza lezioni, poi in stanza giochi e infine nella stanza prove finali. Questo percorso verrà ripetuto 10 volte poiché 10 sono i livelli del gioco, che vengono man mano raggiunti grazie a punti individuali, accumulati dai ragazzi durante i giochi e le prove finali. Ad ogni livello verranno insegnate, sperimentate e verificate nell'apprendimento differenti parti del percorso didattico.

Il passaggio di livello viene segnalato tramite la consegna di una coppa all'allievo, dopodiché il percorso andrà ripetuto dall'inizio, cioè andando di nuovo nella stanza lezioni per ascoltare nuovi argomenti, relativi al nuovo livello appena raggiunto. Finite le lezioni si passerà nella stanza giochi, per mettere in pratica ciò che è stato illustrato da gatto Vittorio, e solo quando il ragazzo avrà terminato tutti i giochi dovrà accedere alla stanza delle prove, per verificare definitivamente se l'argomento è stato compreso.

I ragazzi dopo poco tempo capiranno che solo i giochi e le prove danno punti, al contrario delle lezioni che non danno punti, e normalmente alcuni cercheranno di salire di livello più velocemente possibile, saltando le lezioni e andando subito ai giochi. Se questo succederà molto probabilmente i ragazzi si fermeranno, perché ad un certo punto non sarà loro chiaro come terminare il gioco o superare la prova, ma anziché andare ad ascoltare la lezione per capire, la loro tendenza sarà, generalmente, quella di risolvere il problema per tentativi.

E' fondamentale evitare che ciò accada.

1) Ogni volta che viene vinta una coppa la norma dovrebbe essere quella di ripartire sempre dalla stanza lezioni. Solo nel caso in cui il ragazzo avesse vinto la coppa senza aver avuto bisogno di terminare i giochi e quindi anche prima della prova finale (potrà succedere agli alunni più abili poiché faranno i giochi con meno errori), potrà continuare dal punto in cui è arrivato, finire i giochi e fare il test di quel livello, dopodiché passerà alle lezioni del livello successivo.

2) La stanza lezioni deve essere “frequentata” ogni volta che un alunno non riesce a risolvere una prova finale.

Poiché la prova non riuscita può essere ritentata, bisogna che l'alunno torni nella stanza lezioni per ascoltare di nuovo ciò che evidentemente non è stato ben compreso, oppure, dopo averlo riascoltato, **giocare ancora un po' per sperimentare meglio** e infine provare a ripetere la prova finale.

Le prove non superate potranno essere sempre ripetute, quelle già superate no, ma se una prova risultasse difficile per l'alunno, dopo un po' di tentativi, potrà essere tralasciata.

In ogni caso le prove “difficili” non saranno un ostacolo in quanto il superamento del livello potrà avvenire comunque, grazie ai punti ottenuti nei giochi.

Sia le lezioni come tutti i giochi, di tutti i livelli già raggiunti, saranno sempre disponibili e ripetibili in qualunque momento.

3) Per aiutarli nella comprensione sarà anche utile indicare la lettura dei testi, che si trovano nella stanza lezioni e sono cliccabili dalla libreria, i quali riportano in breve le prime 4 lezioni (le più importanti poiché, tutte insieme, illustrano lo scacco matto, che è l'obiettivo principale del corso), che nell'ordine sono: la scacchiera e i pezzi, il re e la prima regola d'oro, la torre e la seconda regola d'oro, lo scacco matto.

Le lezioni in formato testo sono le stesse già spiegate da gatto Vittorio, ma, soprattutto quando risultasse una difficoltà di comprensione, questo rinforzerà l'apprendimento dell'argomento (da proporre solo dopo aver ascoltato la spiegazione animata).

Terminata la lezione in classe **far sempre uscire gli allievi dal sito cliccando sulla freccia rossa ESCI in basso a destra**, perché in caso di rotazione degli alunni si potrà così ritornare alla pagina di accesso (quella con la porta e i campi utente) per cambiare utente.

E' possibile richiedere un report gratuito sull'attività effettivamente svolta dagli alunni, a fine corso, inviando una mail a info@alfierebianco.com . Vi sarà inviato il risultato dei punti ottenuti, dei livelli raggiunti e del tempo effettivamente dedicato di ogni allievo.



Consigli utili

- Durante il gioco premere il tasto F11 della tastiera per permettere la visualizzazione a schermo intero dei ragazzi (con qualunque browser). Premendo nuovamente F11 si ritornerà alla visualizzazione normale.
- Se ci fossero problemi di sovraccarico sulla linea (estrema lentezza nel caricamento delle pagine) della vostra classe potrebbero ad esempio comparire pagine bianche, con scritte "pagina non trovata" o similari: in tutti questi casi può essere sufficiente premere il tasto F5 della tastiera per aggiornare la pagina e risolvere il problema. Premendo il tasto F5 (ricaricare la pagina) potrà servire, a volte, anche quando qualcosa non dovesse funzionare nel modo corretto.
- Se possibile, utilizzare le cuffie, in quanto l'audio sovrapposto su più terminali potrà disturbare, soprattutto se i PC dell'aula sono molti.
- Nel caso in cui un allievo dovesse erroneamente chiudere il browser, digitando nuovamente l'indirizzo <http://avviamento.scacchiedu.it> sarà necessario ripetere l'accesso con i dati dell'allievo. I risultati ottenuti, fino all'ultimo gioco effettivamente completato, saranno automaticamente salvati.
- Nel caso dei giochi interattivi (gioca con un amico) potrebbe verificarsi un ritardo nell'apertura del gioco dell'amico sfidato. In questo caso sarà necessario attendere completamente il caricamento. Trascorsi oltre 60 sec premere il tasto indietro del browser.

**Per eventuali chiarimenti è possibile contattare Alessandro Dominici
mail dominici@alfierebianco.com tel. 3932277051**