Circolare n. 34/2022
Prot.Gen. 03042/01.08.2022 Milano, 1 agosto 2022

Ai Tecnici dell'Albo Federale
Agli Operatori societari, scolastici e universitari
Agli Affiliati FIGB
Alla Commissione federale dell'Insegnamento e della Sezione "Bridge a Scuola"
p.c.
Ai Comitati/Delegati Regionali FIGB
Ai Delegati FIGB delle Prov. Aut. Trento e Bolzano
Al Consiglio Federale
Al Collegio dei Revisori dei Conti

Oggetto: PROGETTO BRIDGE A SCUOLA E UNIVERSITARIO E ADESIONE AL PCTO 2022/2023

La FIGB ha deliberato di proseguire per l'anno scolastico e accademico 2022/2023 con il Progetto Universitario e con il Progetto Bridge a Scuola, per l'insegnamento del Bridge a Scuola, nelle Università e Associazioni Universitarie, e di aderire al Percorso per le Competenze Trasversali e l'orientamento (PCTO).
I corsi, approvati dal Dirigente Scolastico, potranno essere svolti in accordo con l'Istituto Scolastico/Ateneo in presenza o a distanza, con la frequenza di almeno 8 studenti.
Dovranno essere debitamente compilati i registri di classe e le schede individuali per il corretto censimento e uso dei dati personali e immagini degli studenti.
I corsi saranno riconosciuto nell'ambito del Progetto Universitario e Progetto BAS solo se lo svolgimento avverrà in ambito scolastico/universitario ovvero in altra sede previa autorizzazione dal Dirigente Scolastico o presso un Ente Affiliato, con specifico accordo siglato tra le parti. In quest'ultimo caso l'Affiliato dovrà provvedere al tesseramento degli studenti come Allievi CAS/Allievi Scuola Bridge.
La cadenza delle lezioni potrà essere settimanale, bisettimanale o in funzione delle disponibilità dell'Istituto stesso.
Il compenso massimo riconosciuto dalla FIGB all'Insegnate è di Euro 15,00/ora (lorde) per un massimo di 18 lezioni, per un totale massimo di Euro 270,00 per corsi tenuti fino alla scuola secondaria di secondo grado e di Euro 15,00/ora (lorde) per un massimo di 20 lezioni, per un totale massimo di Euro 300,00 per corsi svolti presso atenei e Associazioni Universitarie o rivolti a universitari.
Il numero di ore/lezioni svolte dovrà essere certificato dal Dirigente scolastico o dell'Ateneo, corso per corso,tramite apposito modulo federale.
La FIGB potrà stabilire di subordinare il pagamento dei corsi alla partecipazione ad attività sportive scolastiche/interscolastiche o altre manifestazioni comunque autorizzate dalla FIGB, dal MIUR o dal CONI.
Gli iscritti all'Albo Tecnici Federali e Registro degli Operatori Societari Scolastici e Universitari sono automaticamente abilitati all'insegnamento scolastico a seguito di una verifica sulle competenze didattiche. Il docente di scuola è inquadrato gratuitamente come "Precettore" se regolarmente tesserato alla FIGB e in possesso di una anche minima categoria giocatore. Avendone i requisiti anche altri tesserati della FIGB potranno essere inquadrati, gratuitamente per il primo anno, da parte del Settore Insegnamento come "Iniziatori BAS".
Tutte le figure abilitate all'insegnamento avranno accesso all'Area Riservata Insegnanti dove potranno scaricare tutte le informazioni e le didattiche consigliate. La FIGB fornirà un kit composto da 8 boards, 4 bidding box e una chiavetta USB contenente il materiale didattico.

Per ottenere l'autorizzazione allo svolgimento del corso dovrà essere inviata richiesta al Segretario Generale (gianluca.frola@federbridge.it) e al Settore Insegnamento (scuolafigb@federbridge.it). Il corso dovrà essere comunicato alla FIGB presentando:

1) Il modulo di adesione al progetto "BaS" con i dati dell'Istituto e del docente oltre ai dettagli di svolgimento del corso;

2) La richiesta di ufficializzazione del corso;

Ottenuta l'autorizzazione allo svolgimento del corso dovranno essere trasmessi:

3) La lista e le schede di adesione degli studenti frequentanti il corso, per la registrazione nel database federale:

4) La classifica dell'eventuale attività svolta a fine corso.

A completamento dovranno essere inviati:

5) Il modulo di certificazione dell'attività svolta, vidimato dall'Istituto;

6) Il modulo "Registro di Classe" debitamente compilato;

Per la richiesta del compenso nei limiti previsti l'Insegnante dovrà inviare:

7) Il modulo "Autocertificazione redditi per attività sportiva dilettantistica"

Per l'attivazione dei corsi presso Università, Associazioni universitarie e per le adesioni al progetto PCTO dovrà inoltre essere siglato il relativo protocollo d'intesa.

In questo documento vengono allegati, nell'ordine:

1) Pag. 3: ProgettoBas_Universitario_2022-2023_Adesione_al_progetto
2) Pag. 4: ProgettoBas_Universitario_2022-2023_Richiesta_ufficializzazione_corso
3) Pag. 5: ProgettoBas_Universitario_2022-2023_Scheda_di _Adesione_individuale
4) Pag. 6: ProgettoBas_Universitario_2022-2023_Certificazione_Attività
5) Pag. 7: ProgettoBas_Universitario_2022-2023_Registro_di_classe
6) Pag. 8: Commissione_AGiov_Univ_Protocollo_Universita_2022-2023
7) Pag. 12: Commissione_AGiov_Univ_Protocollo_Associazioni_universitarie_2022-2023
8) Pag. 16: Commissione_AGiov_Univ_Progetto_Comunicazione_2022-2023
9) Pag. 24: Commissione_AGiov_Univ_Progetto_Brochure_2022-2023
10) Pag. 36: Commissione_AGiov_Pcto_Protocollo_2022-2023
11) Pag. 41: Commissione_AGiov_Univ_Progetto_Brochure_2022-2023
12) Pag. 48: Commissione_AGiov_Pcto_Progetto_Scheda_Valutazione _2022-2023

Il Settore Insegnamento resta a Vostra completa disposizione per qualsiasi chiarimento o necessità e, ringraziando fin d'ora per l'attenzione e la collaborazione, si inviano i più cordiali saluti.

Il Segretario Generale
Gianluca Frola

Il Presidente
Francesco Ferlazzo Natoli

Mod.2/2

Federazione Italiana Gioco Bridge

Settore Insegnamento

Adesione al Progetto "Il Bridge, Sport della Mente"

Bridge a Scuola

- anno scolastico 2022/2023 -

Denominazione Istituto Comprensivo	Codice fiscale / partita IVA
IC – indirizzo e-mail IC – sito internet	Nominativo del Dirigente Scolastico
Denominazione Istituto Scolastico sede del corso	Codice FIGB
Indirizzo sede del corso	Nominativo del Docente interno Referente del progetto BAS
e-mail sede corso_____ sito internet sede corso_____ e-mail Referente interno_____ tel. Referente interno	( ) Letta l'informativa Privacy della FIGB in qualità di Dirigente Scolastico acconsento al trattamento dei dati

CORSI PROGRAMMATI

(barrare)	livello del corso	periodo previsto di svolgimento (da/a)	nominativo del Docente incaricato	qualifica *
	gioco/ controgioco			
	licita			
	prosecuzione			

- As= Aspirante Promotore - **P** = Precettore (Docente Miur) – **I** = Insegnante (dell'Albo o del Registro) FIGB

Data____/___/_____

Timbro e Firma
Dirigente scolastico

Mod.1/2

Richiesta di UFFICIALIZZAZIONE del Corso di Bridge nell'ambito del Progetto "Bridge, lo Sport della Mente" Bridge a Scuola - Anno scolastico 2022/2023

Il Docente Precettore ( ) o (barrare) **l'Insegnante abilitato FIGB esterno ( )**

(Cognome,nome) (cod.figb)

in accordo con

Il Dirigente scolastico (cognome,nome) .....

Dell'Istituto (denominazione sede corso).....

(indirizzo sede corso).....(località/cap).....

Informano di voler organizzare presso la sede dell'Istituto un corso di Bridge e ne richiedono l'ufficializzazione federale, ai sensi delle normative correnti. Si impegnano a comunicare all'Ufficio Scolastico Regionale del MIUR – Coordinamento Attività Motorie e Sportive lo svolgimento del corso di bridge.

Il/I corso/i è/sono svolto/i (crocetta) come segue:
n. corsi:_____

() in presenza per le classi ---> (indicare n. classi): (1_____) , (2_____) , (3_____)
() in presenza per gruppi di studenti --->(indicare n. gruppi): (1_____), (2_____), (3_____)
() a distanza per le classi ---> (indicare n. classi): (1_____) , (2_____) , (3_____)
() a distanza per gruppi di studenti ---> (indicare n. gruppi): (1_____), (2_____), (3_____)
Specificare giorni e orari_____

Per gli adempimenti successivi, saranno forniti i dati completi degli studenti iscritti e le relative schede individuali debitamente compilate e firmate.

Iniziative sportive di confronto saranno oggetto di separata comunicazione.

A fine corso saranno inviati il Registro di classe debitamente compilato e la certificazione timbrata e firmata dall'Istituto Scolastico.

In fede

Data___/____/_____

Il Dirigente scolastico (<- firme ->) **Il Tecnico di Bridge incaricato**

da inviare (via e-mail) a : gianluca.frola@federbridge.it ed a scuolafigb@federbridge.it

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

IL BRIDGE, SPORT DELLA MENTE

BRIDGE A SCUOLA – SCHEDA DI ADESIONE INDIVIDUALE AS 2022/2023

ISTITUTO SCOLASTICO_____

OGGETTO: CORSO BRIDGE A SCUOLA

Nell'ambito del Progetto "Bridge, lo Sport della Mente"approvato da questo Istituto, nell'ambito delle finalità istituzionali previste dalla FIGB – Federazione Italiana Gioco Bridge, meglio definite nell'Informativa completa sulla privacy disponibile nella homepage del sito federale www.federbridge.it , sono raccolti i dati dei corsisti per procedere al censimento.

SCHEDA INDIVIDUALE STUDENTE

Cognome_____

Nome_____

Codice fiscale_____Cod.Fed.se già iscritto precedentemente alla FIGB_____

Data di nascita_____luogo di nascita_____(___)

Indirizzo_____CAP_____città_____(___)

e-mail_____@_____cell._____

Io sottoscritto_____studente maggiorenne/genitore o tutore dello studente minorenne summenzionato

( ) Acconsento al trattamento dati per le finalità descritte

( ) Autorizzo la FIGB all'utilizzo dei dati e delle immagini statiche e dinamiche

Data_____ firma_____

In caso di minore firma di chi esercita la responsabilità genitoriale o del tutore_____*

* Se l'informativa e liberatoria viene firmata da un solo genitore, costui, consapevole delle conseguenze amministrative e penali per chi rilasci dichiarazioni non corrispondenti a verità, ai sensi del D.P.R. 445/2000, dichiara di aver effettuato la scelta in osservanza delle disposizioni sulla Responsabilità genitoriale, di cui agli artt.316 comma 1, 337 ter comma 3 e 337 quater del Codice Civile, che richiedono il consenso di entrambi gli esercenti la Responsabilità genitoriale.

Trattamento a fine promozionale e di marketing

I suoi dati potranno essere trattati per finalità secondarie intese come attività di promozione e di marketing anche attraverso l'invio di newsletter, e-mail.

( ) Acconsento ( ) Non acconsento

Il consenso potrà essere liberamente espresso.

Trattamento a fine promozionale e di marketing cessione a terzi

I suoi dati potranno essere trattati per finalità intese secondarie come attività di promozione e di marketing anche attraverso l'invio di newsletter, e-mail e che potranno prevedere la cessione a terzi, autorizzati da FIGB nell'ambito di sponsorizzazioni, campagne pubblicitarie, rassegne stampa e iniziative CONI .

( ) Acconsento ( ) Non acconsento

Il consenso potrà essere liberamente espresso.

Trattamento a fine di profilazione

I suoi dati potranno essere trattati per finalità secondarie intese come attività di profilazione per valutare alcuni aspetti personali relativi alla persona fisica, in particolare per analizzare o prevedere aspetti riguardanti il rendimento professionale, la situazione economica, la salute, le preferenze e i gusti personali, l'ubicazione e gli spostamenti.

( ) Acconsento ( ) Non acconsento

Il consenso potrà essere liberamente espresso.

Trattamento a fine profilazione cessione a terzi

I suoi dati potranno essere trattati per finalità secondarie intese come attività di profilazione e che potranno prevedere la cessione a terzi, autorizzati da FIGB nell'ambito di sponsorizzazioni, campagne pubblicitarie e rassegne stampa e iniziative del CONI.

( ) Acconsento ( ) Non acconsento

Il consenso potrà essere liberamente espresso.

Data_____ firma_____

In caso di minore firma di chi esercita la responsabilità genitoriale o del tutore_____*

* Se l'informativa e liberatoria viene firmata da un solo genitore, costui, consapevole delle conseguenze amministrative e penali per chi rilasci dichiarazioni non corrispondenti a verità, ai sensi del D.P.R. 445/2000, dichiara di aver effettuato la scelta in osservanza delle disposizioni sulla Responsabilità genitoriale, di cui agli artt.316 comma 1, 337 ter comma 3 e 337 quater del Codice Civile, che richiedono il consenso di entrambi gli esercenti la Responsabilità genitoriale.

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

IL BRIDGE, SPORT DELLA MENTE

BRIDGE A SCUOLA

CERTIFICAZIONE DI ATTIVITA' DIDATTICA SCOLASTICA a.s. 22/23

Si certifica che l'Insegnante Federale……..

Qualifica…… **Codice figb**…… **Categ.** (2022)****……..

Ha condotto presso l'Istituto

denominazione……

Indirizzo ……

Un corso di Bridge (barrare) **di primo livello**

Per un totale di ore di insegnamento ……

Suddivise in Sedute (Nr……max.12**) ciascuna di ore** (circa)……..

A cadenza (barrare)**(settimanale) – (Bisettimanale) - Altro**……

Inquadramento delle lezioni (*barrare*)**:**

per classi ( ) …… per gruppi di studenti ( )
in presenza () a distanza ( )

Studenti iscritti…… **Studenti (mediamente) frequentanti**……..

Note di specifiche didattiche – primo livello

lista degli argomenti da svolgere, secondo il programma didattico pubblicato sul sito:
1/2 sedute per argomento (*Barrare quelle effettuate*)

1 – Imparo le regole

2 – Creo e realizzo della prese

3 – Giochiamo con una 'Atout'

4 – Alla scoperta della dichiarazione

5 – Le nostre prime aperture a colore

6 – Tabella decisionale del Minibridge ed il valore dei contratti

7 – Gioco assistito

8 – altro (indicare)……

Data…… **luogo**……..

L'Istituto (Timbro e Firma Dirigente scolastico) ……..

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE - CORSI 'BRIDGE A SCUOLA' (o Universitari)

Istituto:	**cod.figb**	**Insegnante:**	**cod.figb:**

LIVELLO CORSO (indicare per ogni studente nell'apposita colonna) ->	**Pre-Corso = 0**	**1° anno = 1**	**2° anno = 2**	**3° anno = 3**	**corso = 4**	**gioco = 5**
DESTINATARI ->	Alunni Elementari	Stud. Media Inf.	Studenti Media Superiore	Studenti Universitari	**avanzato**	**guidato**

REGISTRO DI CLASSE *(curriculum)*

presenze | ***inizio corso*** | ***fine prevista*** | ***livello***

nr.	***cognome, nome studente***	***nato il (o cod.figb)***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	14	15	16	
		data ->																	
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			

Anno scolastico 2020/2021

PROTOCOLLO D'INTESA

tra

[Logo]

e

Federazione Italiana Gioco Bridge

FIGB

ITALIA

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."

PROTOCOLLO D'INTESA

tra

[Denominazione]
con sede in **[indirizzo]**
e **[C.F.]**
[Partita I.V.A.]
in persona del
in forza di procura speciale giusto **[atto numero di repertorio]**
[notaio in]
(di seguito, per brevità, "Università");

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

- la Risoluzione del Consiglio dell'Unione europea del 15 luglio 2003 riguardante il capitale sociale e umano;
- il Libro Bianco sullo Sport presentato dalla Commissione Europea l'11/07/2007;
- la Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, su un piano di lavoro dell'Unione europea per lo sport per il 2011-2014 [GU C 162 dell'1.6.2011];
- la Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato Economico e Sociale Europeo e Al Comitato delle Regioni del 18/11/2011: "Sviluppare la dimensione europea dello sport";
- il Trattato sul funzionamento dell'Unione Europea, "Titolo XII ISTRUZIONE, FORMAZIONE PROFESSIONALE, GIOVENTÙ E SPORT", Art. 165 e Art. 166, del 26/10/2012;
- il progetto "Erasmus plus" approvato con Regolamento UE N. 1288/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport e che abroga le decisioni n. 1719/2006/CE, n. 1720/2006/CE e n. 1298/2008/CE e favorisce l'istruzione e la formazione professionale degli sportivi di alto livello in parallelo con i loro allenamenti intensivi per prepararli a una duplice carriera (dual career);
- i documenti internazionali, le Raccomandazioni dell'UNESCO e le Direttive comunitarie, che costituiscono un quadro di riferimento generale entro cui collocare l'educazione alla cittadinanza, alla legalità, ai valori sedimentati nella storia dell'Umanità come elementi essenziali del contesto pedagogico e culturale di ogni Paese;
- lo Statuto della Federazione Italiana Bridge (26.3.2019).

Premesso che:

- lo Sport è uno strumento promotore di valori universali legati alla socializzazione, al rispetto tra compagni e avversari, al benessere psicofisico delle persone;
- lo Sport ~~come~~ è un mezzo di prevenzione in quanto l'attività sportiva favorisce la salute fisica e~~d un~~ contribuisce a proteggere da quantità di disturbi cronici come patologie cardiovascolari o diabete, predisposizioni a stati ansiosi o depressivi;
- la Federazione Italiana Gioco Bridge, riconosciuta dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.), come Disciplina Sportiva Associata, è una Associazione senza fine di lucro con personalità giuridica di diritto privato, riconosciuta a sensi del D.Lgs. 8.1.2004 n. 15, gode di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione, sotto la vigilanza dello stesso, ed è qualificata a disciplinare l'attività bridgistica dilettantistica in Italia;
- la Federazione Italiana Gioco Bridge aderisce alla World Bridge Federation (W.B.F.) e alla European Bridge League (E.B.L.), riconosciute dal Comitato Olimpico Internazionale (C.I.O.);
- la Federazione Italiana Gioco Bridge sviluppa, propaganda, organizza e disciplina lo Sport del Bridge, in tutte le sue forme e manifestazioni, nel territorio nazionale. Promuove l'attività bridgistica intesa come elemento di formazione morale, culturale e sociale del bridgista

Si conviene quanto segue:

Art. 1

Le premesse costituiscono parte integrante e sostanziale della presente convenzione.

Art. 2

Le parti con il presente Protocollo formalizzano la loro collaborazione secondo i termini e le modalità di seguito indicate.

Art. 3

Scopo del presente Protocollo è realizzare una partnership tra l' niversità e la Federazione Italiana Gioco Bridge, quale primo tassello che prelude al più ampio progetto delle attività di orientamento e della promozione della formazione universitaria che coinvolgerà tutti i tesserati della Federazione Italiana Gioco Bridge per le loro future scelte accademiche. Al contempo il progetto promuoverà la pratica bridgistica a tutti gli studenti dell'Ateneo affinando le abilità di pensiero logico e analitico.

Art. 4

L' niversità si impegna a:

- promuovere, attraverso i propri canali ed azioni la pratica del bridge a tutti i livelli all'interno degli ambiti universitari;
- realizzare una comunicazione destinata a ciascuno degli studenti dell'Ateneo nella quale viene presentata la partnership tra l' niversità e la Federazione Italiana Gioco Bridge;
- condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale.

Art. 5

La Federazione Italiana Gioco Bridge si impegna a:

- promuovere, attraverso i propri canali ed azioni la pratica del bridge a tutti i livelli all'interno degli ambiti universitari;
- realizzare una comunicazione destinata a ciascuno degli studenti dell' niversità nella quale viene presentata la partnership tra la Federazione Italiana Gioco Bridge e l' niversità;
- promuovere le attività di orientamento alla scelta universitaria a tutti i tesserati della Federazione Italiana Gioco Bridge per le loro future scelte accademiche;
- realizzare progetti di formazione bridgistica per tutti gli studenti dell' niversità;
- condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale;
- realizzare competizioni dedicate ai partecipanti alle iniziative formative bridgistiche.

Art. 6

Le parti, inoltre, potranno organizzare convegni, tavole rotonde ed altri eventi seminariali e di studio su tematiche attinenti al gioco del Bridge.

Art. 7

Il presente Protocollo ha durata triennale. Lo stesso è rinnovabile alla scadenza del terzo 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' niversità e la Federazione Italiana Gioco 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

[denominazione]
c.a.
Indirizzo
Tel.
@mail

Luogo, _____ / _____ / _____

Federazione Italiana Gioco Bridge
Il Presidente
Francesco Ferlazzo Natoli

[denominazione Associazione]
[Il Rappresentante Legale / Il Dirigente]
[nome e cognome]

PROTOCOLLO D'INTESA

tra

[Denominazione Associazione]
[Logo Associazione]

e

Federazione Italiana Gioco Bridge

FIGB

ITALIA

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."

PROTOCOLLO D'INTESA

tra

[Denominazione Associazione]
con sede in **[indirizzo]**
e **[C.F.]**
[Partita I.V.A.]
in persona del **[Rappresentante Legale / Dirigente] [Nome e Cognome]**
in forza di procura speciale giusto **[atto numero di repertorio]**
[notaio in]
(di seguito, per brevità, "Associazione");

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

- la Risoluzione del Consiglio dell'Unione europea del 15 luglio 2003 riguardante il capitale sociale e umano;
- il Libro Bianco sullo Sport presentato dalla Commissione Europea l'11/07/2007;
- la Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, su un piano di lavoro dell'Unione europea per lo sport per il 2011-2014 [GU C 162 dell'1.6.2011];
- la Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato Economico e Sociale Europeo e Al Comitato delle Regioni del 18/11/2011: "Sviluppare la dimensione europea dello sport";
- il Trattato sul funzionamento dell'Unione Europea, "Titolo XII ISTRUZIONE, FORMAZIONE PROFESSIONALE, GIOVENTÙ E SPORT", Art. 165 e Art. 166, del 26/10/2012;
- il progetto "Erasmus plus" approvato con Regolamento UE N. 1288/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport e che abroga le decisioni n. 1719/2006/CE, n. 1720/2006/CE e n. 1298/2008/CE e favorisce l'istruzione e la formazione professionale degli sportivi di alto livello in parallelo con i loro allenamenti intensivi per prepararli a una duplice carriera (dual career);
- i documenti internazionali, le Raccomandazioni dell'UNESCO e le Direttive comunitarie, che costituiscono un quadro di riferimento generale entro cui collocare l'educazione alla cittadinanza, alla legalità, ai valori sedimentati nella storia dell'Umanità come elementi essenziali del contesto pedagogico e culturale di ogni Paese;
- lo Statuto della Federazione Italiana Bridge (26.3.2019).

Premesso che:

- lo Sport è uno strumento promotore di valori universali legati alla socializzazione, al rispetto tra compagni e avversari, al benessere psicofisico delle persone;
- lo Sport è un mezzo di prevenzione in quanto l'attività sportiva favorisce la salute fisica e contribuisce a proteggere da quantità di disturbi cronici come patologie cardiovascolari o diabete, predisposizioni a stati ansiosi o depressivi
- la Federazione Italiana Gioco Bridge, riconosciuta dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.), come Disciplina Sportiva Associata, è una Associazione senza fine di lucro con personalità giuridica di diritto privato, riconosciuta a sensi del D.Lgs. 8.1.2004 n. 15, gode di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione, sotto la vigilanza dello stesso, ed è qualificata a disciplinare l'attività bridgistica dilettantistica in Italia;
- la Federazione Italiana Gioco Bridge aderisce alla World Bridge Federation (W.B.F.) e alla European Bridge League (E.B.L.), riconosciute dal Comitato Olimpico Internazionale (C.I.O.);
- la Federazione Italiana Bridge sviluppa, propaganda, organizza e disciplina lo Sport del Bridge, in tutte le sue forme e manifestazioni, nel territorio nazionale. Promuove l'attività bridgistica intesa come elemento di formazione morale, culturale e sociale del bridgista

Si conviene quanto segue:

Art. 1

Le premesse costituiscono parte integrante e sostanziale della presente convenzione.

Art. 2

Le parti con il presente Protocollo formalizzano la loro collaborazione secondo i termini e le modalità di seguito indicate.

Art. 3

Scopo del presente Protocollo è realizzare una partnership tra l'Associazione e la Federazione Italiana Gioco Bridge, quale primo tassello che prelude al più ampio progetto dell'attività sportiva promossa dall'Associazione che coinvolgerà tutti i tesserati della Federazione Italiana Bridge.

Art. 4

L'Associazione si impegna a:

- promuovere, attraverso i propri canali ed azioni la pratica del bridge a tutti i livelli all'interno degli ambiti universitari;
- realizzare una comunicazione destinata a ciascuno dei membri dell'Associazione nella quale viene presentata la partnership tra l'Associazione e la Federazione Italiana Bridge;
- condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale.

Art. 5

La Federazione Italiana Bridge si impegna a:

- promuovere, attraverso i propri canali ed azioni la pratica del bridge a tutti i livelli all'interno degli ambiti universitari;
- realizzare una comunicazione destinata a ciascuno dei membri dell'Associazione nella quale viene presentata la partnership tra la Federazione Italiana Bridge e l'Associazione;
- realizzare progetti di formazione bridgistica per tutti i membri dell'Associazione;
- condividere progetti comuni di sviluppo dell'attività bridgistica agonistica e amatoriale;
- realizzare competizioni dedicate ai partecipanti alle iniziative formative bridgistiche.

Art. 6

Le parti, inoltre, potranno organizzare convegni, tavole rotonde ed altri eventi seminariali e di studio su tematiche attinenti al gioco del Bridge.

Art. 7

Il presente Protocollo ha durata triennale. Lo stesso è rinnovabile alla scadenza del terzo 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

[denominazione Associazione]
c.a.
Indirizzo
Tel.
@mail

Luogo, _____ / _____ / _____

Federazione Italiana Gioco Bridge
Il Presidente
Francesco Ferlazzo Natoli

[denominazione Associazione]
[Il Rappresentante Legale / Il Dirigente]
[nome e cognome]

PERCORSI PER LE UNIVERSITÀ E LE ASSOCIAZIONI UNIVERSITARIE

Federazione Italiana Gioco Bridge

FIGB

ITALIA

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

La Federazione Italiana Gioco Bridge (FIGB) nella volontà di dare ulteriore impulso alle attività giovanile del Bridge ha introdotto un modello di riferimento a livello nazionale di "best practices e format" di percorsi formativi che partono dal Bridge a Scuola nella Scuola Secondaria Inferiore, passando per Progetti di sviluppo per le competenze trasversali nella Secondaria Superiore per giungere ai percorsi in ambito universitario – sia nelle Università sia nelle Associazioni Universitarie.

Per quanto riguarda l'ambito universitario sono stati definiti due modelli formativi: uno legato alla proposta formativa del bridge come elemento che contribuisce alla maturazione da parte dei partecipanti di un atteggiamento di sempre maggiore consapevolezza delle soft skill e delle competenze trasversali permettendo così la partecipazione non solo di studenti/studentesse ma anche di personale docente ed amministrativo.

Il secondo legato all'unione di formazione accademica (teoria dei giochi, calcolo delle probabilità, sistemi decisionali, ecc) come componente formativa universitaria coniugato con forme laboratoriali di apprendimento ed esercizio del Bridge che possa eventualmente portare al riconoscimento per i partecipanti di Crediti Formativi Universitari (CFU).

Infine, si intende promuovere un Campionato Universitario, propedeutico alla partecipazione alle Universiadi.

Entrambi i modelli hanno come elemento caratterizzante la formazione bridgistica quale motore dello sviluppo di soft skill, coniugato o meno alla formazione universitaria, per contribuire alla maturazione da parte dei partecipanti di conoscenze che li supportino, in funzione del contesto di riferimento, alla realizzazione del proprio progetto professionale e personale.

La proposta di un'azione didattica, mirata a favorire e potenziare le connessioni tra gli apprendimenti in contesti formali con l'obiettivo di valorizzare l'aspetto emotivo e relazionale come parte sostanziale del processo di formazione, nella quale apprendere, partecipare, comunicare, so-

cializzare, condividere, sperimentare e scoprire costituiscono elementi essenziali del processo formativo, garantendo lo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

L'acquisizione di tali competenze permette ai partecipanti 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 l'individuo 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, 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/studentessa 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 vengono 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 ma-*

nifestano 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 macroaree.

- **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.

L'ambito universitario 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 formativo del gioco sia uno strumento educativo innovativo che risponde all'esigenza didattica di offrire un supporto per:

- 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/studentesse ma anche a personale docente e amministrativo 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 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" avvincerà i partecipanti.

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.

IL BRIDGE:

Strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

Percorsi per le Università e le Associazioni Universitarie

FIGB

ITALIA

DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL **CONI**

Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

La Federazione Italiana Gioco Bridge (FIGB) nella volontà di dare ulteriore impulso all'attività giovanile ha introdotto a livello nazionale di «best practices e format» di percorsi formativi che partono dal Bridge a Scuola nella Scuola Secondaria Inferiore, passando per Progetti nella Secondaria Superiore per giungere ai percorsi in ambito universitario.

In ambito universitario sono stati definiti due percorsi: uno legato alla proposta formativa del Bridge come elemento che contribuisce alla maturazione da parte dei partecipanti di un atteggiamento di sempre maggior consapevolezza delle soft skill e delle competenze trasversali permettendo così la partecipazione non solo di studenti/studentesse ma anche di personale docente ed amministrativo.

Queste competenze e capacità trasversali costituiscono quell'insieme di caratteristiche definite soft skill, che definiscono chi siamo rispetto agli hard skill che definiscono quello che sappiamo.

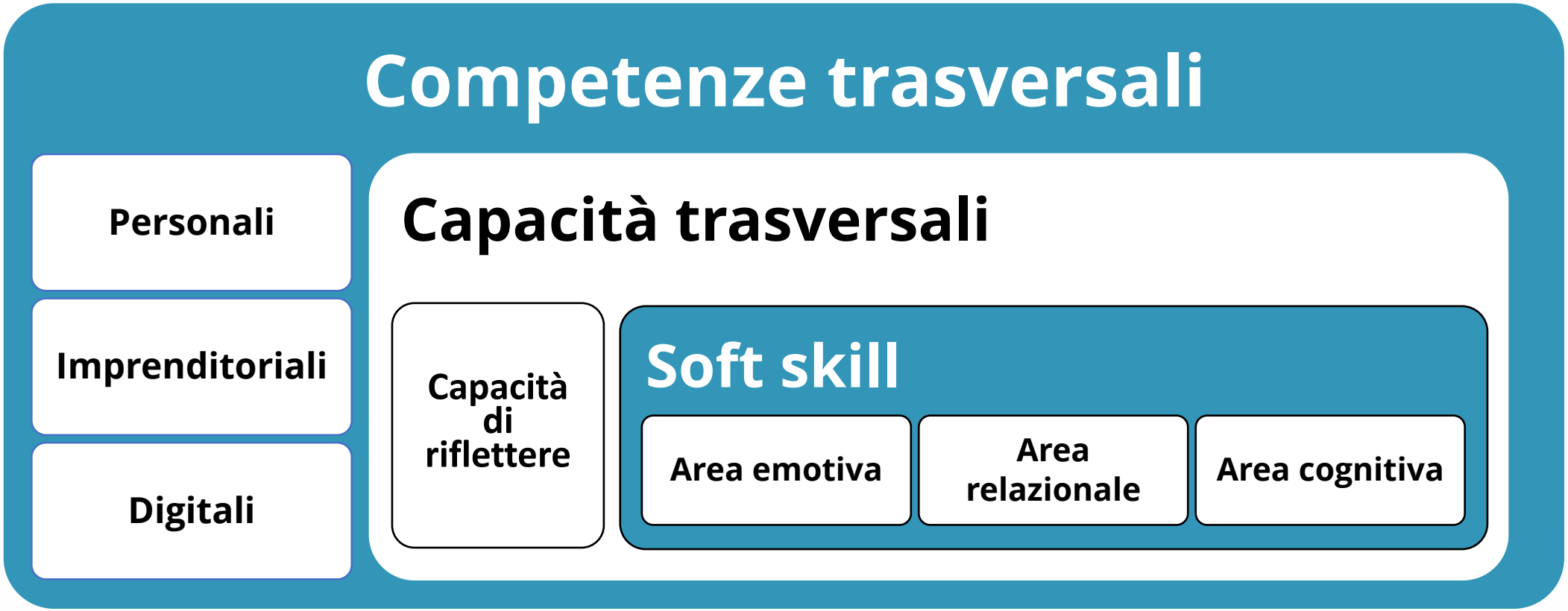
Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

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

Il secondo legato all'unione di formazione accademica (teoria dei giochi, calcolo delle probabilità, sistemi decisionali, ecc.) come componente formativa universitaria coniugato con forme laboratoriali di apprendimento ed esercizio del Bridge che possa eventualmente portare al riconoscimento per i partecipanti di Crediti Formativi Universitari (CFU).

Infine, si intende promuovere un Campionato Universitario, propedeutico alla partecipazione alle Universiadi.

Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie



Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

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

La riuscita universitaria

Organizzarsi nell'affrontare qualcosa di nuovo

Affrontare i problemi

Sapersi organizzare nello studio

Stimolare la volontà di riuscire

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.

Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

L’interesse dei partecipanti 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” conquista gli studenti.

Il Bridge è l'unico gioco di carte classificato come "sport" ed è una disciplina associata al CONI con una sua Federazione (F.I.G.B.).

Bridge come strumento per allenare la mente perché sviluppa le competenze dell’asse matematico, la logica e la capacità di analizzare velocemente una situazione e dedurre la migliore strategia, anche senza conoscere tutte le informazioni.

Il Bridge è uno sport

Dal 1993 il Bridge è riconosciuto dal CONI come Disciplina Sportiva Associata.
Il Bridge è classificato come Sport della Mente.

FIGB

ITALIA

DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL **CONI**

A livello internazionale, il Bridge è Associato allo
IOC (International Olympic Committee).
La Federazione Mondiale di Bridge ha sede nella *Maison du Sport* a Losanna.

FISU

UNESCO

Il Bridge è uno sport…

…IN CUI L'ITALIA ECCELLE!

27 TITOLI MONDIALI

39 TITOLI EUROPEI

«[Il Bridge] è il miglior esercizio intellettuale che esista! Ogni dieci minuti ti si presenta una situazione nuova. Nel mercato azionistico, non bisogna basare le proprie decisioni sul comportamento del mercato stesso, ma su elementi razionali. La strategia nel Bridge è basata su un calcolo fra guadagni e perdite, e occorre calcolare e ricalcolare in continuazione. »

(Warren Buffett, considerato l'investitore di maggior successo di tutti i tempi)

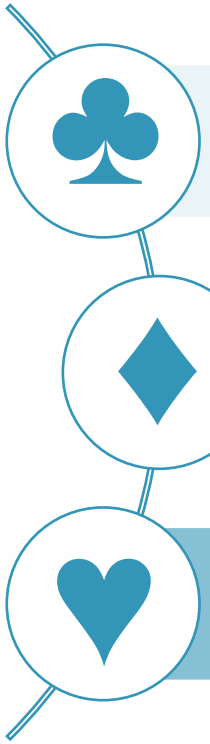
Warren Buffett e Bill Gates

«Adoro il Bridge! Il Bridge è uno sport che ti aiuta a pensare.
Puoi giocarci per tutta la tua vita e continuare a migliorare giorno dopo giorno.
Chi sa giocare a Bridge riuscirà bene in molte altre cose nella vita.»

(Bill Gates, fondatore di Microsoft)

Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill e competenze universitarie

Il percorso perseguirà l'obiettivo dello sviluppo delle Competenze e capacità trasversali attraverso la scoperta delle Soft Skill grazie alla relazione di queste con le principali fasi del gioco del bridge.



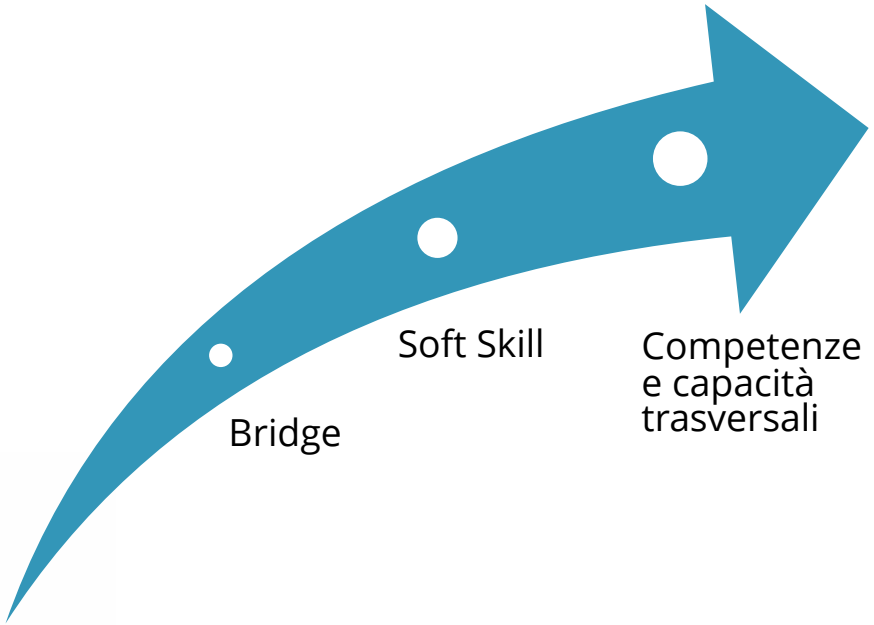
Durante il primo incontro verrà proposto un percorso che permetta agli studenti di scoprire in cosa consistono competenze e capacità trasversali e i soft skill, e la loro importanza come strumenti indispensabili per il raggiungere i propri obiettivi di vita.

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.

Il Bridge: strumento per sviluppare le Soft Skill

Il percorso formativo verterà sull'apprendimento delle regole fondamentali del gioco del bridge e perseguirà lo scopo di potenziare ed affinare negli studenti abilità sociali, comunicative e linguistiche, assertività, comportamenti e atteggiamenti che si manifestano a livello sia personale sia relazionale.



Nr.	Competenze trasversali			Bridge		
	Capacità	Aree	Soft Skills	Licita	Gioco attacco	Gioco difesa
1	Capacità di riflettere su se stessi e individuare le proprie attitudini	Competenze emotive	Consapevolezza di sé	X		
2	Capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni	Competenze cognitive	Risolvere problemi	X	X	X
3	Capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma	Competenze cognitive	Prendere decisioni	X		X
4	Capacità di lavorare con gli altri in maniera costruttiva	Competenze relazionali	Relazioni efficaci	X		X
5	Capacità di comunicare costruttivamente in ambienti diversi	Competenze relazionali	Comunicazione efficace	X		
6	Capacità di esprimere e comprendere punti di vista diversi	Competenze relazionali	Empatia	*	*	*
7	Capacità di negoziare	Competenze relazionali	Comunicazione efficace	X		
8	Capacità di concentrarsi, di riflettere criticamente e di prendere decisioni	Competenze cognitive	Pensiero critico	X	X	X
9	Capacità di gestire l'incertezza, la complessità e lo stress	Competenze emotive	Gestione delle emozioni	X	X	X
10	Capacità di mantenersi resilienti	Competenze emotive	Gestione dello stress	X	X	X
11	Capacità di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo	Competenze emotive	Gestione delle emozioni	*	*	*
12	Capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi	Competenze cognitive	Risolvere problemi		X	X
13	Capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi	Competenze cognitive	Pensiero creativo		X	X
14	Capacità di trasformare le idee in azioni	Competenze cognitive	Prendere decisioni		X	X
15	Capacità di riflessione critica e costruttiva	Competenze cognitive	Pensiero critico	*	*	*
16	Capacità di assumere l'iniziativa	Competenze cognitive	Prendere decisioni	X	X	X
17	Capacità di mantenere il ritmo dell'attività	Competenze emotive	Consapevolezza di sé	X	X	
18	Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri	Competenze relazionali	Relazioni efficaci	X		
19	Capacità di 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

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

Federazione Italiana Gioco Bridge

FIGB

ITALIA

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

[Denominazione]
con sede in **[indirizzo]** e **[C.F.]**
d'ora in poi denominato "Istituzione scolastica", rappresentato dal **[XXXXXXXX]**
nato a **[XXXXXXXX]** il **[XXXXXXXX]** cod. fiscale **[XXXXXXXX]**

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 curricolum 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

[denominazione]
c.a.
Indirizzo
Tel.
@mail

Luogo, _____ / _____ / _____

Federazione Italiana Gioco Bridge
Il Presidente
Francesco Ferlazzo Natoli

[denominazione istituzione scolastica]
[Il Rappresentante Legale / Il Dirigente]
[nome e cognome]

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO

Federazione Italiana Gioco Bridge

FIGB

ITALIA

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" avvincerà 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

FIGB

ITALIA

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: