

Progetto PON 2018 < La Regina degli scacchi ... in classe >

Alla cortese attenzione del Dirigente Scolastico
Prof. Maurizio Fino
I.C. "Santa Chiara"
Viale P. Togliatti 4, Brindisi

Oggetto: Relazione Finale - Esperto prof. Marcello Perrone

Il corso PON **La Regina degli scacchi ... in classe**, periodo 20 settembre - 27 ottobre 2018, svolto presso questa Scuola, in cui negli anni passati si sono realizzati altri progetti di scacchi, è stato un ottimo strumento didattico per affrontare aspetti logico-matematici mediante l'uso e le regole del gioco degli Scacchi. Il corso si è sviluppato dal 1° livello tecnico di base, mediante lo studio e la conoscenza dei fondamenti, per concludersi, verso la fine, con approfondimenti tattici e strategici per una corretta conduzione di una partita. Elemento strategico principale: la costruzione di un minimo di elementi combinativi finalizzati ad un piano di gioco per concretizzare l'obiettivo principale degli scacchi, cioè scaccomatto.

Grazie alla lungimiranza del Dirigente Scolastico prof. Maurizio Fino e della Referente dei Progetti PON prof.ssa Emanuela Danese, con il validissimo contributo della Tutor docente Daniela Doria e le aspettative dei genitori, i ragazzi hanno potuto imparare e approfondire gli elementi fondamentali degli scacchi, una delle discipline che maggiormente contribuisce alla conoscenza di sé anche per il resto della vita.

L'esperienza è stata entusiasmante per tutti!

Il corso ha avuto anche il merito di esplorare nuovi percorsi di logica attraverso il gioco degli scacchi e non solo: ne hanno tratto beneficio i comportamenti interpersonali nonché nuove emozioni e spirito di gruppo.

Questa particolare disciplina sportiva, di carattere ludico essenzialmente mentale e introspettivo, costituisce una tappa fondamentale nel percorso evolutivo personale. Le forti valenze educative e pedagogiche, insite nel gioco stesso, contribuiscono allo sviluppo e alla maturazione del carattere e dell'apprendimento dei praticanti. Il gioco riveste un aspetto predominante nell'attività disciplinare, come nella pratica sportiva, inoltre costituisce strumento di simulazione per veicolare acquisizioni cognitive (artistica, musicale, tecnica, salute, alimentazione, ...). Il gioco diventa "linguaggio", trasversale, coinvolgente e in particolare motivante per l'autostima.

Al gioco in generale vengono riconosciute dalla pedagogia molteplici funzioni. Fra le tante, tre risultano davvero peculiari e comuni a tutte le attività ludiche: la funzione cognitiva, la funzione etica, la funzione creativa. Nella funzione cognitiva vengono consolidate le principali strutture dell'apprendimento quali la riflessione, la memoria, l'osservazione, il ragionamento, etc.; nella funzione etica viene promossa l'interazione con gli altri, l'accettazione e il rispetto delle regole sociali; nella funzione creativa vengono stimolate la fantasia, l'immaginazione, la ricerca di soluzioni nuove e originali.

La disciplina degli scacchi assolve tutte queste funzioni, contribuendo a rinforzare le capacità intellettive e mnemoniche dei bambini e degli adolescenti in fase di crescita. Infatti la partita a scacchi è finalizzata a raggiungere lo scacco matto attraverso il susseguirsi di problemi dinamici che richiedono un'attività cerebrale di tipo induttivo – deduttivo, che obbliga il giovane scacchista a sviluppare un piano di azione che comporta riflessione, valutazione, previsione, verifica, capacità di correggere errori di percorso. Un processo molto complesso che difficilmente l'insegnante può sperare di ottenere in una data disciplina di studio, ma che in forma più o meno semplificata o consapevole il giovane scacchista, dai sei ai tredici anni, realizza nelle proprie partite.

Gli scacchi mettono in moto l'intelligenza logico-matematica, l'intelligenza spaziale, l'intelligenza artistica. In particolare il gioco degli scacchi sviluppa capacità di risolvere problemi attraverso l'analisi dei rapporti di forza dei vari elementi presenti sulla scacchiera, come ad esempio il numero di pezzi in gioco, la posizione degli stessi, il tempo necessario per muovere.

Ma la componente fondamentale che viene stimolata dal gioco degli scacchi è la Memoria: la memoria a breve termine richiamata dal continuo movimento dei pezzi, perché ad ogni mossa segue una registrazione di una nuova posizione; la memoria a lungo termine che assimila esperienze e riconosce posizioni già risolte; la memoria operativa che consente l'esecuzione di processi standard; la memoria visiva in grado di fotografare una posizione statica che, senza intervento materiale, viene modificata in una situazione dinamica.

Tutto questo consente di passare da uno stato di momentanea attenzione ad uno di profonda concentrazione in un impegno prolungato ed esclusivo. Emergono evidenti molti elementi ed implicazioni che possono contribuire fortemente alla didattica nelle scuole.

Il corso, rivolto ad un gruppo di 20 alunni dalla terza Primaria alla prima classe della Secondaria di 1°, è iniziato con l'introduzione delle regole fondamentali degli scacchi, intercalate da alcune notizie di carattere storico sulla nascita e lo sviluppo del modo attuale di giocare in partita singola amichevole oppure in un torneo.

Attraverso il gioco degli scacchi è possibile l'apprendimento di alcune competenze di carattere aritmetico come moltiplicazione ed elevamento a potenza, fino a numeri con 6 cifre e oltre (es. la leggenda di Sissa), oppure la somma e la sottrazione o il confronto nel calcolo della forza di gioco. Dal punto di vista geometrico sono stati approfonditi gli aspetti topologici dell'orientamento spaziale (avanti, dietro, destra, sinistra) mediante l'uso del movimento dei vari pezzi. Sono stati proposti e risolti esercizi di Problem Solving creativo per la soluzione di un tema semplice come la ricerca dello scacco matto in una mossa.

Qualche volta, per allenare la memoria visiva, i ragazzi sono stati invitati ad individuare, anche ad occhi chiusi, le case sulla scacchiera usando il sistema ad incroci tra traverse e colonne, come nel caso dei diagrammi cartesiani della matematica.

Da un punto di vista tecnico si sono analizzate le partite storiche fondamentali, il matto dello stupido (lo scaccomatto più breve), il matto del barbiere e il matto di Legall, come prima applicazione del gioco combinatorio dei pezzi. Con lo studio e i commenti tecnici di queste storiche partite si sono sviluppati altri concetti strategici inerenti il modo di procedere in partita. E' stato anche possibile affrontare il modo di trascrivere le mosse con notazione algebrica su apposito formulario. Un esempio, commentato e trascritto in classe dai giovani allievi, la partita Edward Lasker vs George Alan Thomas giocata nel 1912, in cui il Bianco vinse con uno spettacolare sacrificio di Donna all'undicesima mossa dichiarando scaccomatto al re Nero in 8 mosse forzate.

Il corso ha affrontato anche elementi semplici di strategia e tattica nel finale e nel medio gioco: inchiodatura, attacco doppio, scacco doppio, attacco di scoperta, scacco di scoperta, deviazione, adescamento, interferenza. Sono stati studiati alcuni finali di pezzi pesanti (la scaletta delle due torri nel caso di Re e due Torri contro Re, Re e Torre contro Re, Re e Donna contro Re, Re e due Alfieri contro Re, Re e pedone contro Re) e inoltre alcuni matti elementari (Matto del corridoio, Matto arabo, Matto affogato, ...) per approfondire elementi di Problem Solving applicato alla ricerca di una strategia per la realizzazione dello scacco matto e all'uso competente delle regole di base del gioco degli scacchi.

Nella seconda fase sono stati affrontati alcuni elementi strategici necessari per una buona conduzione della partita a scacchi. Sono state spiegate, ad esempio, le 5 regole d'oro del gioco in apertura. Certo le regole d'oro sono principi generali, ma ogni giocatore di scacchi all'inizio della propria carriera di giocatore ha il diritto di sperimentare qualsiasi tipo di impianto di apertura a lui più congeniale e più adatto al proprio stile di gioco. La conoscenza delle regole di apertura facilita lo sviluppo dei pezzi e questo è stato l'obiettivo durante tutte le fasi di pratica di allenamento e simulazione di tornei a tempo "rapid", 10-15-20 minuti a testa. Il tempo di riflessione così impiegato non è sufficiente per allenare la mente a riflettere e migliorare la propria tecnica di gioco. Per questo occorrono tempi di gran lunga superiori, minimo 2 ore a testa per un totale massimo di 4 ore complessive. Questo non si è potuto sperimentare durante il percorso didattico del progetto, dato il breve tempo a disposizione. Quei ragazzi che vorranno continuare nello studio agonistico del gioco degli scacchi, avranno modi e tempi necessari per questo, rivolgendosi alle Associazioni locali di scacchi.

Il test di ingresso è stato un questionario a risposte multiple su domande generali di matematica. Per le competenze tecniche acquisite relative al movimento dei pezzi e per le strategie di gioco alla ricerca dello scacco matto, si è pensato di realizzare Tornei con orologi segnatempo e con regole uguali per tutti (stretta di mano iniziale, pezzo toccato = pezzo giocato, silenzio in sala gioco, ...), che hanno costituito il corpus delle verifiche intermedie e finali. Il Torneo Finale a 3 turni di gioco ha stabilito i migliori giocatori di scacchi dell'Istituto. Senza nulla togliere a nessuno degli allievi per l'impegno e la volontà mostrati durante il corso, quelli che hanno vinto più partite sono risultati: Caretta Giacomo e Greco Simone. Ma anche tutti gli altri si sono meritati l'encomio personale dell'Esperto: per i ragazzi Fierro Francesco, Porcelluzzi Giacomo, Zinzeri Marco, Altavilla Antonio, Cavalera Antonio, Palamara Alessandro, Fontanarosa Andrea, Gioia Matteo, Caforio Federico, Dileo Giorgio, Montanaro Daniele, Cucinelli Cristian, Galluzzo Braian, Massagli Diego e per le ragazze Binetti Paola, Caforio Veronica, D'Alema Anna, Binetti Carola.

Durante lo svolgimento di una partita a scacchi i ragazzi hanno imparato a creare un piano strategico di gioco come sfida con sé stessi e con la propria intelligenza e, quel che più conta, hanno imparato a socializzare con i compagni alla scoperta di nuovi rapporti e complicità, sempre con lealtà e nel rispetto delle regole.

Al di là dei singoli risultati il gioco degli Scacchi abitua a riflettere. E questo è già un grande obiettivo perché l'abitudine alla riflessione si sposta sulla propria persona, conducendo l'essere umano ad una maggiore autostima e al controllo delle proprie azioni! Questi aspetti si sono presentati nella grande maggioranza dei nostri giovani che giocano a scacchi.

Infine una nota propositiva. In molte Nazioni europee, Ungheria, Finlandia, Germania, Francia, Inghilterra, più recentemente anche la Spagna, ai sensi della Direttiva europea 50/2011 che invita i paesi della UE ad inserire gli scacchi a scuola tra le materie di studio, si stanno sperimentando corsi di scacchi nelle scuole in orario curricolare, in particolare nelle scuole Primarie.

Ebbene anche in Italia si sta iniziando una simile sperimentazione nelle scuole mediante progetti scolastici rivolti agli alunni frequentanti un'ora la settimana.

La speranza è che queste sperimentazioni diventino una continua e concreta realtà formativa in tutte le scuole Primarie del nostro paese.

10 dicembre 2018

**prof. Marcello Perrone
(Istruttore e Tutor FSI)**