

" Scacchi a scuola "

FINALITÀ:

1) Funzione cognitiva

Le prime capacità che vengono esercitate sono quelle di tipo intellettuale, e quindi la riflessione e il ragionamento logico-matematico su tutte. Il fatto poi che il gioco costringa il ragazzo ad allenare il proprio spirito di osservazione e a stimolare la memoria visiva e spaziale, oltre alla necessità di elaborare piani di gioco e strategie, aiuta a sviluppare la capacità di attenzione e concentrazione.

Per quanto espresso sopra il gioco degli scacchi non è fine a se stesso, ma è collegato strettamente alle varie discipline scolastiche e, pertanto, questo progetto si propone di promuovere un'attività inseribile nell'iter formativo scolastico al fine di offrire agli studenti occasioni per una crescita umana e civile e opportunità alternative per un proficuo utilizzo del tempo libero.

2) Funzione educativa

Come tutti gli sport anche il gioco degli scacchi è inquadrato da una serie di norme e regolamenti che abitano fin dall'inizio al rispetto delle regole e al rifiuto di atteggiamenti negativi come la prevaricazione, la scorrettezza e l'ingiustizia. Poi è basilare il rispetto dell'avversario in quanto i tre risultati possibili della partita, vittoria-sconfitta-patta, scaturiscono dall'interazione con l'avversario. Pertanto imparare a perdere senza drammatizzare e riconoscere i propri errori.

3) Funzione socializzante

Il confronto, la gara, la competizione, se incanalati dentro principi di lealtà sportiva, sono mezzi utilissimi per interagire e relazionarsi con gli altri, capire ed accettare i punti di vista altrui. Inoltre gli scacchi, pur essendo un gioco individuale, prevedono anche tornei a squadre, nei quali, i risultati dei singoli, influiscono sul risultato della propria squadra; ciò favorisce da un lato, lo spirito di solidarietà e la responsabilizzazione verso i compagni e contemporaneamente contribuisce a ridurre gli atteggiamenti eccessivamente egocentrici.

Inoltre questa disciplina sportiva può essere praticata anche da alunni svantaggiati e/o portatori di handicap; può essere utilizzata per il recupero di alunni con difficoltà di apprendimento e non richiede l'utilizzo di spazi particolarmente attrezzati.

OBIETTIVI:

Imparare le nozioni di base ed il Regolamento del Gioco degli Scacchi, nonché loro storia. Stimolare il pensiero e la logica in modo personale ed indipendente. Sviluppare il senso di creatività, l'intuito, la memoria e la concentrazione. Acquisire comportamenti utili per l'integrazione sociale.

Consolidare il carattere attraverso lo spirito sportivo per un corretto sviluppo della personalità dei giovani.

METODOLOGIA:

Le nostre modalità di insegnamento-apprendimento sono esperienziali e partecipative; non vogliamo comunicare solamente contenuti, ma essere una guida nel meraviglioso mondo degli scacchi, rinforzando negli allievi logica, intuito, creatività, memoria, concentrazione e senso di responsabilità nelle scelte effettuate. " Gli scacchi sono l'arte che esprime la bellezza della logica " cit. M. Bottvinnik.

I corsi sono rivolti a tutti gli alunni di tutte le scuole di ogni ordine e grado e saranno strutturati tenendo conto della tipologia dell'Istituzione scolastica:

SCUOLA PRIMARIA " GIOCO SPORT "

Il gioco degli scacchi, nella scuola primaria, ha una doppia valenza: **didattico-educativa** e **ludico-sportiva**.

A - Introduzione della terminologia scacchistica e primo contatto con la scacchiera come attività ludica di collegamento con le attività didattiche.

B - Dal gioco "con" la scacchiera al gioco "sulla" scacchiera per un primo avvio sistematico alla conoscenza del movimento dei pezzi ed alla tecnica iniziale del gioco, con particolare attenzione allo sviluppo delle abilità logico deduttive.

C - Ulteriore limitato approfondimento della tecnica del gioco come mezzo per il raggiungimento del fine previsto, attraverso la realizzazione di obiettivi a medio e lungo termine (ricerca delle strategie per giungere allo scacco matto o alla vittoria in altro modo o al pareggio).

D - Esercitazioni, individuali e a squadre, di gioco organico sia per mettere a confronto le diverse individualità che per abituare i bambini a comunicare senza prevaricarsi affinché i conflitti socio cognitivi siano produttivi e non si risolvano, come spesso accade, nella vittoria dell'uno e nella remissività o abbandono dell'altro.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

A- Dopo aver illustrato i successivi elementi base del gioco (scacco, scaccomatto, stallo, arrocco, ecc.) e la notazione delle mosse, si possono prevedere situazioni di complessità crescente sulla scacchiera. ad esempio: a) si considerano posizioni iniziali con più pezzi di colore diverso e si eseguono percorsi logici di movimento e cattura con lo scopo di incrementare abilità e capacità di attenzione, di previsione, di calcolo, di decisione (una volta eseguita la mossa, non si può più tornare indietro!); b) per sviluppare capacità di osservazione, di riflessione, di memorizzazione, di astrazione possono essere concretamente utilizzati i concetti di "scacco", "scaccomatto", "stallo" intesi rispettivamente come "minaccia", "impossibilità di difendersi", "impossibilità di proseguire" (questi termini sono ormai diventati patrimonio comune del linguaggio moderno della società, riuscendo a sintetizzare con una sola parola molte situazioni differenti).

B- Consolidamento del gioco, attraverso l'illustrazione di brevi partite, brillanti e non, ed esercitazioni per sviluppare nel ragazzo la progettazione di un'azione in vista di uno scopo (obiettivo a medio termine: conseguimento di una posizione dominante; obiettivo a lungo termine: guadagno di materiale e/o scacco matto).

C- Primi esempi di partite brevi e semplici, finali elementari di pezzi contro re solo, altri finali elementari.

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

A questo livello scolastico certi aspetti educativi assumono una valenza più incisiva, soprattutto nell'ambito relazionale, contribuendo notevolmente alla formazione globale attraverso:

A) consolidamento e potenziamento del controllo emozionale

B) acquisizione della autonomia decisionale con lo sviluppo della logica astratta e sintetica mediante un corretto rapporto causa-effetto

_ responsabilizzazione

_ sviluppo di attitudini psicologiche, di creatività e fantasia

_ assestamento della capacità combinatoria del pensiero che permette contemporaneamente di considerare e far uso di strategie più complesse.

Il corso deve partire dalla verifica preliminare dell'effettiva conoscenza delle regole, specialmente delle regole "speciali" (scacco matto, arrocco, stallo, presa al varco, promozione del Pedone), non sempre note anche a chi sa un po' giocare. Poi si può proseguire presentando a ogni lezione un paio di argomenti, calibrati sul livello degli studenti comprendenti per esempio i seguenti filoni: Una breve impostazione storica sull'origine del gioco degli scacchi, sul suo successivo sviluppo nell'Europa Occidentale e nel mondo.

L'impostazione di una partita, attraverso esempi di semplici partite (ad es. di giocatori italiani del Seicento) che illustrino l'importanza di un rapido sviluppo dei pezzi e della lotta per il controllo del centro.

Elementi di tattica ripetendo e ampliando con gradualità quelli presentati nel corso per principianti, fino ad arrivare al concetto di "combinazione".

Primi elementi di strategia: l'importanza delle strutture pedonali con esempi molto semplici.

e soprattutto: analisi delle partite giocate (e registrate) dai ragazzi nelle simultanee con il docente o fra di loro.

TEMPI E COSTI

I corsi saranno effettuati per classe, usufruendo di appositi ausili didattici quali una scacchiera murale e scacchiere da tavolo fornite dagli Istruttori.

Alla fine del corso è previsto l'Attestato di partecipazione a tutti e un Torneo con medaglia ai primi tre classificati.

Un corso consiste in 12 lezioni a classe, della durata di un'ora cadauna, per un costo complessivo di 400,00 Euro.

Il costo comprende noleggio materiale, attestato di partecipazione e medaglie.

PROGETTO ELABORATO DA ROBERTO BARTOLOZZI
con l'approvazione del direttivo.
Il Presidente Giovanni Monti