

ISTITUTO “BACHELET” FERRARA

Anno Scolastico 2021-22

Dipartimenti di

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE e MATEMATICA

Progetto “MATTO!”

*Il Gioco degli SCACCHI come risorsa formativa curricolare e
ampliamento delle attività di Gruppo Sportivo Scolastico.*



Città di Marostica: tradizionale Partita Vivente di Scacchi nella splendida Piazza.

PREMESSA

Un gioco antico, quello degli Scacchi; che, evidentemente, non manca di suscitare interesse anche oggi stante il recente successo della fiction “*La Regina degli Scacchi*”: vediamo infatti a scuola durante gli intervalli, diversi ragazzi impegnati nello svolgimento di partite *online* utilizzando il cellulare.

Presso l’Istituto Bachelet da alcuni anni è iniziata un’attività volta a portare gli studenti che già hanno esperienze personali scacchistiche a conoscere alunni di altre Scuole in occasione di confronti agonistici che saggiano i diversi livelli di preparazione e competenza; l’ultima occasione nell’anno scolastico 2019-20, che ha riunito i giovani di tre Istituti Ferraresi in confronti agonistici giustificati dall’inclusione degli Scacchi tra le specialità del Piano Nazionale dei Campionati Sportivi Studenteschi.

Del gioco degli Scacchi preme, però, mettere in risalto soprattutto l’aspetto puramente ludico, quello che coinvolge le persone alla ricerca di un benessere ristoratore, di un piacevole modo di trascorrere il tempo libero, di soddisfare un’iniziale curiosità personale ed eventualmente trasformarla in conoscenze applicate con crescente abilità ed arrivare alla conduzione di una partita, dove le dinamiche sociali tra le parti hanno come tramite “i pezzi” e rivelano la personalità.

Poco importa che l’approccio ludico/ricreativo veda i contendenti fronteggiarsi fisicamente su un tavolo o agli antipodi del globo collegati digitalmente; o che il contesto sia casalingo, scolastico, amichevole: i minuti trascorsi giocando sono comunque un contributo alla crescita personale.

INTRODUZIONE

L’idea di PROGETTO “*MATTO!*” è quella di:

- **avviare** un percorso di ampliamento dell’offerta formativa scolastica (curricolare o complementare),
- eventualmente **consolidarne** la strutturazione all’interno del PTOF grazie anche all’apporto di Enti ed Esperti esterni per generare una Squadra Scacchistica d’Istituto con solide basi per la partecipazione ai Giochi Sportivi Studenteschi,

- e semmai **generare** una “tradizione scacchistica d’Istituto” in grado di promuovere/organizzare almeno un evento “open” annuale.

QUALE APPROCCIO?

Il fascino, la bellezza e l’attrattiva degli Scacchi possono essere apprezzati facilmente da chiunque a patto di avere un atteggiamento iniziale aperto alla comprensione delle fondamentali caratteristiche del gioco stesso, scevro dal diffuso pregiudizio che sia “difficile” e perciò riservato ai *cervelloni*.

Tutti i Giochi *da tavolo* comportano apprendimento e rispetto di regole, studio di strategie, attenzione al progresso degli altri contendenti, adattamento alle situazioni (spesso condizionate dalla sorte: utilizzo dei dadi): Dama, Backgammon, Dama Cinese, Tris, Forza4, Giochi di Carte, Risiko, ; impegnano la sfera cognitiva più della sfera motoria, e coinvolgono notevolmente gli ambiti sociale ed emotivo.

Ma pure i Giochi *da campo* o *della tradizione*, individuali o a squadre, sono altrettanto regolamentati od autoregolamentati: non si dimentichi che anche i bambini piccoli “concordano” tra loro le regole ed i comportamenti che stabiliscono cosa “vale o non vale” nelle attività ludiche. In più, per questi giochi è necessario avere od acquisire capacità fisiche e condizionali e coordinative a sostegno dell’impegno motorio nei gesti tecnici e nelle azioni più o meno protratte nel tempo.

Giochi *da tavolo* e i Giochi *da campo* sono comunque accomunati da alcuni aspetti che corrispondono agli obiettivi del praticante: la conquista delle competenze tecniche, delle abilità discriminative e tattiche, delle capacità di problem-solving, da verificare e consolidare nel confronto agonistico.

Il Gioco degli Scacchi è sulla *piazza dei giochi* contribuendo alla *ludodiversità* che garantisce a chiunque di trovare un interesse, una passione, uno sport se non addirittura una professione che forma ed arricchisce la persona: conoscerlo significa scoprire, non conoscerlo limita gli orizzonti individuali.

Poco importa come si inizia o si è già iniziato a divertirsi con gli Scacchi:

- *passatempo in famiglia o con amici*: regole elastiche imparate dal nonno o al Circolo, al bar;

- gioco codificato *nel tempo libero/vacanza*: cioè con regole corrette apprese, ad esempio, da un manuale;
- *amatoriale ma tecnico e di studio*: dopo le prime esperienze, con il supporto del manuale, da soli o in compagnia di un conoscente già capace, ci si applica in esercizi specifici, nella lettura e riproduzione di aperture, partite, finali; senza farsi mancare la *partita* vera e propria.

Quest'ultima modalità appare adatta anche ad iniziare un idoneo percorso formativo a Scuola, luogo *eletto* per la riunione di giovani che già hanno comuni obiettivi, occasioni di confronto e scambio; quanto mai *inclusivo* se la parola *scambio* implica un travaso di interessi, conoscenze, competenze tra pari, senza distinzione di generi, condizioni sociali, provenienza etnica, abilità motorie, capacità sensoriali, ...

Se poi il processo di crescita lascia intravedere un'espansione agonistica, soddisfarne le esigenze conduce al salto di qualità: e il genuino gusto per il gioco competitivo, forse si consoliderà in una pratica di notevole potenza, soprattutto per la ricerca delle personali attitudini e l'acquisizione di una solida autostima.

Si conclude con alcune brevi considerazioni legate al curriculum di studi dei Corsi proposti da questo Istituto "Bachelet"; pur con opportune distinzioni per quantità e distribuzione temporale degli Insegnamenti, i quattro Corsi sono caratterizzati da discipline come:

- Matematica, con tutte le note applicazioni di logica;
- Economia Aziendale, spaziando dalla pianificazione organizzativa, al controllo finanziario, all'amministrazione fiscale;
- Diritto, Gestione, Marketing, per la tutela normativa, la gestione delle risorse, le strategie di mercato, la tempistica, la promozione dei prodotti;

... quanti ambiti, contenuti e abilità comuni richiesti nella conduzione di una partita di Scacchi!:

- **la scacchiera è un campo aperto (*un mercato*)**, ove due *start-up* rivali si contendono una nuova *nicchia* (caselle del centro scacchiera); sono disposti in bell'ordine speculare due opposti schieramenti, ciascuno composto di sedici elementi, pronti a concorrere;

- **i pezzi sono le risorse umane:** i dirigenti (re, torri, donne) si impegnano a proteggere e sostenere le maestranze (pedoni, alfieri, cavalli) per la conquista dei siti strategici appoggiandole nella preparazione del terreno per le possibili catture (*prodotto, prese di profitto*);
- **gli obiettivi:** occupare prima o meglio la *piazza* può significare non solo avere ampia visibilità e controllo del *mercato*, ma anche conquistare il monopolio nel settore eliminando o vincolando le risorse del rivale (*scacco*);
- **Il tempo:** nel Gioco agonistico è previsto che, a ciascun contendente, sia permesso un tempo complessivo “per pensare” scandito da un cronometro, in un inesorabile “conto alla rovescia” che, una volta esaurito, determina la sconfitta.

Il *tempo di pensata* per ciascun giocatore è giustamente cronometrato affinché le possibilità di “vedere, comprendere, prevedere, riprogettare, scegliere, agire” non si protraggano all’infinito; chi “ha il tratto”, ha interesse a rapide valutazioni per parare/contrastare le mosse avversarie, “risparmiando” tempo per pensare alle successive; ovviamente, si deve sfruttare il tempo che l’avversario impiega a *rispondere* per preparare le *probabili* contromosse; gestire i tempi per impostare manovre strategiche o aggirare o confondere l’avversario può bilanciare svantaggi, incrementare parziali conquiste, rilanciare l’impresa;

- **I giocatori:** sono i Manager, gli start-uppers che si gettano nell’impresa con idee personali ed innovative nella speranza del successo, decisi ad imporre il loro progetto nonostante la concorrenza del rivale; hanno piena facoltà nella *gestione e valorizzazione delle risorse*: contano sulla propria formazione di base, analizzano dati e situazioni, compiono scelte responsabili per collocare i subalterni nei punti focali commisurati alle loro doti, adattano le azioni al divenire.

REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

- Acquisto delle dotazioni minime a disposizione di Docenti, Personale, Studenti interessati: le seguenti voci di preventivo sono desunte dai cataloghi della Ditta specializzata “LE DUE TORRI” di Bologna, fornitore ufficiale della Federazione Scacchistica Italiana, della FIDE (Federazione Mondiale degli Scacchi), delle Olimpiadi degli Scacchi:

- A) n° 10 SCACCHIERE 50x50 piano plastificato con lettere e numeri;
- B) n° 10 SET SCACCHI IN PLASTICA
- C) n° 4 OROLOGIO DA TORNEO
- D) n° 2 MANUALI: “Corso Completo di Scacchi”;

- equa divisione delle dotazioni acquisite tra le due Sedi d’Istituto, individuando i locali ed i contenitori idonei alla custodia, conservazione, utilizzo;
- stabilire, innanzi tutto, con Esperti interni, modalità e tempi per lo svolgimento di un Corso di avviamento al Gioco (primo periodo dell’anno scolastico 2021/22); integrare il percorso formativo con l’apporto di Esperti Esterni per l’evoluzione degli studenti più motivati e capaci (presumibilmente secondo periodo dell’anno scolastico 2021/22). Il corso, complessivamente, prevede 16 ore di lezioni e prove pratiche.
- organizzare un Torneo d’Istituto al termine del Corso, eventuale partecipazione ai Campionati Studenteschi 2021/22 (squadra d’Istituto);
- studiare l’eventuale organizzazione di un Torneo aperto a rappresentative di altre Scuole (anno scolastico 2022/23)