

Metodologia dell'insegnamento e dell'allenamento scacchistico

Trascrizione, e libera interpretazione con integrazioni di altri autori, della lezione tenuta da Andrea Serpi, M, Formatore FSI, al corso per Istruttore Elementare di scacchi di San Daniele del Friuli, 24-30 aprile 2006.

Lezione incentrata sul ruolo dell'istruttore elementare. Argomento già trattato con il formatore CONI. Si cercherà di declinare i punti specifici rispetto all'istruttore elementare di scacchi. Questo è il primo livello previsto dalla Federazione, mentre il secondo livello è l'Istruttore Giovanile.

Per svolgere il ruolo di istruttore elementare i contenuti tecnici non sono i più importanti. Questo deve essere assolutamente chiaro sia a noi che alle persone con cui dovremo collaborare: Dirigenti scolastici, Insegnanti, genitori. E' importante avere tutta una serie di competenze, abilità, conoscenze:

LE AREE DI CONOSCENZA DEL RUOLO DELL'ISTRUTTORE

- **Conoscenze psicologiche.** Non si intende le emozioni, sensazioni, affetti, disturbi, ecc... ma ciò che è attinente alla nostra mente, quindi interno. Nella nostra di istruttori e in quella degli allievi. C'è un incontro tra le due menti. Perché si realizzi questo incontro è importante che i pensieri vengano fuori, altrimenti si potrà solo immaginare quello che passa per la mente dell'allievo, ma non si può esserne certi. Perché la comunicazione sia chiara, non lasci adito a dubbi è necessario che i nostri pensieri vengano fuori. Quindi come Istruttore mi devo porre il problema di cosa pensa l'allievo degli scacchi, di come vede gli scacchi, di cosa gli passa per la testa, altrimenti vado per la mia strada e l'allievo rimane lì, e dopo un po' lo perdo. Un obbligo pedagogico dell'istruttore, direi da un punto di vista deontologico, è di cercare prima di tutto capire cosa succede nella mia mente (cosa penso io, quali sono i miei concetti), ma soprattutto comprendere cosa c'è nella mente dell'allievo. Non per psicanalizzarlo, non si parla di questo, bensì per creare una relazione. Non si parla di giusto/sbagliato, non do un valore. Semplicemente si intende la comprensione corretta di ciò che è nella mente dell'altro. Questo porta ad una comunicazione, ad una relazione. Ad esempio è sbagliato considerare solo la propria idea e quindi "chi mi ama mi segua". Questo può essere giustificato all'Università, dove il docente fa la propria lezione e chi gli sta dietro bene, non certo alle elementari o alle medie inferiori. L'istruttore deve porsi invece in un'ottica di dialogo e relazione e questa è una capacità di ordine psicologico. Detto così può sembrare semplice, in realtà è una disposizione che si deve avere, una apertura. L'istruttore deve essere aperto all'altro. Per quanto riguarda il ruolo, l'istruttore deve essere autorevole, quindi riuscire a tenere il gruppo classe, ma senza essere autoritario. Gli allievi riconoscono l'autorità dell'istruttore e questo deve essere giocato nella maniera giusta, quindi non c'è nulla di male in una discussione affermare che il mio punto di vista è corretto mentre quello dell'allievo è sbagliato. E' importante il come. Se dico all'allievo "hai sbagliato, non capisci niente!" non mi gioco un ruolo autorevole. Se gli dico "è una buona idea, ma cosa intendevi, quindi vediamo la tua idea" gli si dà spazio, si accoglie, poi però si porta l'allievo a comprendere che c'era qualche buco nella sua analisi, o che la sua valutazione aveva dei difetti, benissimo, lo porto verso di me, e poi in maniera autorevole gli faccio una restituzione. Non confondiamo i punti di vista con il ruolo. L'apertura deve essere nel considerare le posizioni. Le contrapposizioni spesso sorgono sul giudizio di valore. Quello che faccio io è giusto perché lo faccio io, quello che fai tu è sbagliato perché lo fai tu. E lì la risposta dell'allievo sarà negativa. La comprensione va messa sullo stesso piano, il ruolo va giocato.
- **Conoscenze didattiche** (metodologia dell'insegnamento). L'istruttore ha un obbligo pedagogico. Il bambino non è un piccolo adulto e quindi devo conoscere e adeguare il mio stile all'età cronologica e biologica del bambino, quindi alla fase di sviluppo evolutivo in cui

si trova. Per creare una situazione di apprendimento adeguata, devo usare delle tecniche, degli strumenti, una metodologia adeguata al bambino. C'è notevole differenza tra una 1.a media ed una 3.a elementare. Per esempio la guida tecnica della FSI ha 70 lezioni, ma non dà delle fasi di lavoro, dei programmi, non mi dice per chi è tarata. E' stata pensata per ambienti super motivati. L'istruttore deve adeguare il materiale alla situazione.

Un principio assolutamente fondamentale è che non è possibile alcun apprendimento senza coinvolgimento emotivo. E' un aspetto sul quale soffermarsi a riflettere. Non esiste un'acquisizione di conoscenze puramente intellettuale (=slegato da emozioni). Esso infatti avviene in un contesto di emozioni, sentimenti, piacere. Gli scacchi non sono materia obbligatoria e quindi questo aspetto è fondamentale. L'emozione deve essere positiva. Le emozioni possono essere positive o negative. Per esempio, se mi trovo in mare con un pescecane imparo a nuotare, e questo sarà associato a emozioni negative. Difficilmente andrò poi a fare delle gare di nuoto. Imparare scacchi deve essere piacevole. Un bravo istruttore saprà creare le emozioni positive. L'Istruttore Elementare deve fare questo, l'aspetto tecnico va in secondo piano. L'obiettivo è interessare, appassionare, divertire. Se l'Istruttore non è egli stesso appassionato o non si diverte a fare la lezione, non c'è speranza che gli allievi siano contagiati positivamente. Devo monitorare, osservare quello che succede, le facce dei miei allievi. Devo capire se si stanno divertendo o aspettano solo di finire. Viceversa, l'allenatore che magari ha un gruppo limitato di ragazzi già 2.a nazionale si può concentrare sull'aspetto tecnico e gli altri passano un po' in secondo piano. L'opera di divulgazione con ragazzini, insegnanti, preside e genitori presuppone certamente di dare le nozioni tecniche corrette però bisogna appassionare. Questa dimensione è specifica per l'Istruttore Elementare. Egli non deve avere fretta di bruciare le tappe e che imparino tante cose in poche lezioni, li devono invece coinvolgere e creare situazioni di piacere. Sarà poi un investimento per il futuro.

Molto pericoloso per l'Istruttore è il "burn out", quando perde motivazione, entusiasmo a fare le cose, magari perché troppo ripetitive. In realtà bisogna considerare che anche se la materia d'insegnamento rimane più o meno uguale di anno in anno, cambiano i ragazzini, cambia il gruppo classe. Si può variare l'insegnamento anche passando dalla scuola al circolo, o da una scuola elementare ad una scuola media. Si può usare materiale diverso, creare situazioni diverse.

- **Conoscenze della comunicazione.** Ormai tutto è comunicazione. In termini semplicistici la comunicazione può essere intesa come passaggio o trasferimento di conoscenze, informazioni tra due persone. Ma non è così. Il solo fatto di comunicare non è sufficiente, deve essere anche efficace, altrimenti il messaggio viene subito scartato e quindi non assimilato. Ci dobbiamo quindi porre il problema che la comunicazione sia efficace, perché raggiunga l'effetto desiderato. Ci sono diverse forme di comunicazione: mediatica (tipica dei mass media) oppure interpersonale (come nel nostro caso tra istruttore ed allievo). La comunicazione poggia su alcuni pilastri:

I PILASTRI DELLA COMUNICAZIONE

- Dimensione verbale. A questo proposito prendo a prestito da un formatore CONI con cui ho lavorato in altri corsi per Istruttori, il Dott. Daino, lo slogan: "ciò che è espresso è impresso". Quindi il principio ripetuto molte volte rimane impresso. Una tecnica molto semplice in un gruppo è quella di far scrivere. Invece di chiedere una cosa e far rispondere per alzata di mano, la posso far scrivere. Infatti è molto efficace associare alla comunicazione che dò un'immagine. Quando dico una cosa devo poter creare una rappresentazione nella mente dell'altro, perché lui la fissi. Di un discorso molto teorico alla fine non rimane nulla perché non crea niente. Il bambino ha una comprensione concreta e quindi ha bisogno di vedere, toccare, un'immagine chiara. Da questo punto di vista gli scacchi offrono delle possibilità enormi, dato il patrimonio storico, culturale, artistico. Si può lavorare molto per immagini, metafore. E' una guerra in miniatura, ci sono delle figure,

dei personaggi in carne e ossa. Per esempio con dei bambini piccoli posso creare delle immagini per l'Alfiere, colorarlo. Creo delle immagini, delle rappresentazioni. Se dico che l'Alfiere porta la bandiera, e la porta sulle diagonali, creo una rappresentazione che il bambino sicuramente recepirà. Se invece sono in prima media dirò semplicemente come muove l'Alfiere, perché il bambino possiede capacità di astrazione. Ricapitolando, la ripetizione, la scrittura e le immagini aiutano la comunicazione verbale.

- Dimensione non verbale. Linguaggio simbolico: corpo, gesti, espressioni, uso dello spazio, timbro di voce, guardo. E' difficile da imparare perché connaturato a ciascuno di noi, alla nostra personalità. Il comunicatore eccellente è colui che in qualche modo riesce a catturare l'attenzione degli astanti, per la presenza scenica, la brillantezza. Noi non dobbiamo fare i presentatori TV, però pensate alla differenza tra un relatore che legge e uno che si alza, parla a ruota libera e gesticola. La dimensione non verbale ci dà anche il feedback, cioè il messaggio di ritorno dagli allievi. Se si nota stanchezza o distrazione bisogna interrompere la lezione e inventare qualcosa (break o intermezzo) che riattivi la comunicazione. Se il mio ritmo è troppo incalzante, proverò a scandire di più i messaggi, se sono troppo immobile, posso provare ad alzarmi e fare dei passetti, se ho un timbro di voce sempre uguale ...
- L' Ascolto. L'attenzione all'altro. Devo essere attento e mentre sono attento seleziono. Se mi parlano in 5 o 6, devo essere attento ma anche selezionare quello che in quel momento mi serve.
- I riconoscimenti. Rinforzi. Il rinforzo è positivo o negativo. "stai zitto perché non capisci niente", "quello che dici è sbagliato" è un rinforzo negativo. Il riconoscimento è invece un rinforzo positivo da dare al bambino perché parli una seconda volta, con fiducia, si provi ad andare avanti. Il rinforzo deve essere ben dosato, perché un uso eccessivo alla fine perde di efficacia.
- **Conoscenze tecniche.** Ovviamente più alto è il livello tecnico dell'istruttore, tanto più semplice sarà per lui selezionare il materiale da proporre per il corso, tenendo conto del target a cui si propone. Il GM potrà avere un patrimonio culturale più ampio dalla 2N. Ma è importante che questo non sia ritenuto sufficiente.

Gli scacchi possono essere usati come strumento didattico per educare ad altre funzioni: cognitiva, sociale, emotiva, motoria. Per esempio, in 2.a elementare posso usare come elementi tecnici solo il movimento e la cattura dei pezzi, che sono già cose che piacciono, adeguatissime per bambini che stanno scoprendo, che stanno crescendo, per un anno intero. Il canale di apprendimento del bambino è il gioco. Devo utilizzare gli scacchi come ausilio per il gioco. Abbiamo una grande ricchezza, varietà di stimoli e situazioni. E attraverso il coinvolgimento emotivo, il piacere per il gioco, i bambini imparano gli scacchi. I bambini cominciano a vedere la scacchiera gigante = movimento, le scacchiere sui tavoli = manipolazione e la scacchiera murale di riferimento. Questo dà degli stimoli fantastici da un punto di vista psicomotorio, spaziale, topografico, perché ci sono tutte le varie dimensioni. Posso far immedesimare i bambini nei pezzi, c'è chi fa il Cavallo, chi la Torre o l'Alfiere. Qualcuno potrà obiettare che questi non sono scacchi. Infatti, gli scacchi si fanno alla scuola di scacchi, lì allora le cose sono diverse perché si ha a disposizione un gruppo selezionato e già motivato. E' bello anche organizzare la partita vivente in piazza, con costumi da paggetto medioevale. E' però più indicato per ragazzini più grandi perché devono stare fermi sulla scacchiera, e i piccolini non ci riescono.

E' stata proposta una riflessione sulla scarsa partecipazione femminile. Il numero dei praticanti maschi è statisticamente molto maggiore di quello femminile, più o meno allo stesso modo in ogni parte del mondo. A questo proposito una considerazione di un certo interesse: la ragazzina che trova

poche altre ragazze nei tornei sarà probabilmente meno incentivata a parteciparvi, trovandosi in un'età in cui è importante invece il gruppo dei pari dello stesso sesso. Di fatto le facciamo giocare ai tornei giovanili e studenteschi assieme ai ragazzi, quindi essendo in poche, si sentono sole. Qui non è in discussione l'aspetto cognitivo, ma evidentemente l'aspetto emotivo e sociale. Potrebbe essere un'idea creare un circuito di tornei giovanili riservato solo al femminile e vedere dopo qualche anno se si riduce l'abbandono.

UN APPROCCIO DIDATTICO AL GIOCO MODERNO (funzionale)

Con i ragazzini delle elementari è bene usare un approccio pratico, adeguato alle conoscenze e all'età. Gli scacchi sono un gioco altamente formalizzato e astratto, laddove invece il gioco libero, istintivo, con poche regole è quello che piace ai bambini. Come Istruttore Elementare devo proporre gli scacchi con un approccio funzionale. Partire dal movimento dei pezzi e dalla scacchiera. Partire dalle caratteristiche del movimento, mobilità, capacità offensive dei pezzi, evitando invece di partire dal valore dei pezzi come assioma. Il valore dei pezzi è una categoria slegata dalla concretezza, è un approccio che può andare bene in alcune fasi, ma è sicuramente teorico. Il bambino, in base ad un suo ragionamento, scoprirà con naturalezza che la Donna vale più del Cavallo, ecc... Questo ci permette di lavorare in maniera dinamica sul movimento dei pezzi e sulle relazioni tra pezzi, le cosiddette connessioni elementari. La meccanica del gioco si fonda su:

LE AZIONI DEI PEZZI (in progressione di difficoltà)

- MUOVERSI –TRASFERIRSI. I pezzi vanno da una parte all'altra della scacchiera, qualcuno più velocemente di altri.
- MANGIARE – CATTURARE. Un pezzo presente sulla linea d'azione di un nostro pezzo può essere catturato; cosa gradita anche ad un ragazzino di 1.a elementare!
- MINACCIARE – ATTACCARE. Mi fermo un attimo prima della cattura, quindi attacco il pezzo.
- CONTROLLARE – DOMINARE. Controllare una casa anche se non c'è nessun pezzo. Questo è un livello di astrazione ancora superiore, non concreto, non adatto ai più piccoli. Per esempio il tema dell'adescamento del pezzo che difende l'arrocco per poi dare il matto del corridoio, laddove quindi si minaccia una casa libera va proposto come perfezionamento.
- DIFENDERE – SOSTENERE. Difendere è già una relazione di valore. Difendo il Cavallo se è minacciato da una Torre, ma non difendo il Cavallo se lo attacca il pedone, lo sposto. Sostenere la Donna per il matto del barbiere, significa aver già acquisito il concetto della cattura, dello scacco, della difesa, ... I matti semplici non vanno proposti fin da subito, proprio in considerazione di quanto detto.
- COLLABORARE. Reti di matto: Cavallo e Alfiere, Cavallo e Torre, ecc...

Queste 6 modalità costituiscono le connessioni elementari, la dinamica del gioco. Non le devo dare come punto di partenza, devo tenere in considerazione l'età degli allievi. Tanto più piccoli sono i bambini tanto più questi diventano un dato di arrivo, un obiettivo; posso dedicare più lezioni al movimento dei pezzi. Quindi inventare tutta una serie di giochi sul portare la Torre da a1 a h7, il Cavallo da b1 ad h8, ... Poi piano piano la cattura, ecc... La modalità di apprendimento è concreta, operativa. Quindi devo giocare, vedere le relazioni tra i pezzi, le specifiche costellazioni dinamiche che si creano sulla scacchiera, e poi piano piano scoprirò il valore dei pezzi. Vedo che con la Torre posso dare scacco matto più facilmente che con il Cavallo, o vado meglio a mangiare i pedoni con la Torre che con il Cavallo, allora in partita attribuirò più valore alla Torre.

Non bisogna avere fretta. E' molto importante che gli allievi costruiscano l'abilità con l'allenamento, quindi con la ripetizione del gesto. La tecnica si basa sull'esperienza. Per imparare il matto di Re e Donna contro Re devo ripetere molte volte da posizioni differenti. Da abile posso eseguire la sequenza di mosse senza pensarci su, magari controllando l'avversario e l'orologio. All'inizio è importante capire il movimento dei pezzi, come li trasferisce sulle colonne, sulle diagonali, la minaccia, la cattura e della difesa.

Per riassumere, LE COMPETENZE PEDAGOGICHE dell'Istruttore, nella fase iniziale dell'apprendimento ben più importanti di quelle tecniche, sono:

- Saper comunicare efficacemente.
- Saper gestire la relazioni con l'allievo.
- Saper osservare e comprendere i bisogni dell'allievo.
- Saper motivare all'apprendimento.
- Saper definire, organizzare, un programma.
- Conoscere i metodi e gli strumenti didattici.

Tutto ciò è ottimale. E' bene comunque avere presente il quadro completo delle competenze richieste.

Proposta di programma per la scuola. PROPOSTA DI PROGRESSIONE TECNICA su 3 livelli.

1° Livello di gioco: essere in grado di giocare correttamente una partita

- Conoscenza della scacchiera, del movimento dei pezzi e di tutte le regole, comprese l'arrocco, la presa en-passant, la promozione, lo stallo
- Conoscenza dei matti elementari: R e 2T contro R, R e D contro R, (R e T contro R)
- Conoscenza elementare della notazione algebrica
- Conoscenza dei principi elementari dell'apertura. Siccome abbiamo un obiettivo didattico, si consiglia di far giocare 1) e4, e5 creando una serie di possibilità che non si hanno con altre aperture. Poi si può giocare sull'attacco al pedone e5 con 2) Dh5, oppure 2) Cf3, oppure 2) d4. L'altro obiettivo d'attacco può essere il pedone f7, quindi 2) Ac4 ... E' sconsigliato insegnare 1) d4, d5, lo si potrà fare in un secondo momento. L'importante è non sovraccaricare l'allievo che già si trova a dover gestire una situazione complessa con 32 figure sulla scacchiera. Egli tenderà ad iniziare con mosse tipo 1) h4, h5 ed è dura spiegargli che non va bene, oppure glielo lascio fare perdendo però del tempo prezioso. e4 mi permette di uscire con l'Alfiere e la Donna e minacciare subito il matto in poche mosse, con l'apertura di Donna non si ha la stessa possibilità. Per variare e divertirsi si può giocare il gambetto di Re o la Due Cavalli.
- Conoscenza dei principi elementari del finale. Promozione del pedone, chi arriva prima? Posso muovere il Re quindi creare delle semplici posizioni del finale (il Re che attraversa tutta la scacchiera per catturare il pedone avversario, e poi promuovere il proprio, come racconto). Ad esempio finale con pedoni in d5 e d6 ed i due Re. Ci si può lavorare molto, costruirci una storia, ecc...

In 1.a media questo livello lo posso raggiungere in 2 mesi. Alle elementari ci posso mettere un anno intero. Per i bambini di 3.a elementare si può impostare un programma su due anni, in modo che, ad esempio, al termine sappia giocare con sicurezza il finale di Re e Torre contro Re. Non bisogna avere fretta, non c'è nessuna fretta!

2° Livello di gioco: essere in grado di giocare un torneo giovanile

- Conoscenza dei più semplici motivi tattici: attacco e scacco doppio, infilata, scacco di scoperta, inchiodatura
- Conoscenza delle 3 fasi della partita. Sapere che ci sono l'apertura, il mediogioco ed il finale e saperle identificare.

- Conoscenza dei primi elementi strategici. Attività dei pezzi, struttura del centro, colonna aperta, pedoni deboli, doppiati, ecc...
- Conoscenza dei finali semplici.
- Approccio ai sistemi di apertura di Re. Per esempio dopo 1) e4, e5 fare 2) Cf3, Cc6, ecc...
- Capacità di valutazione elementare della posizione
- Possesso della tecnica elementare di gioco: scambio di pezzi, sviluppo della partita, valorizzazione del vantaggio materiale. Devono poter condurre una partita a livello elementare.
- Utilizzo sicuro della notazione algebrica e partite di torneo interno; uso dell'orologio

In riferimento alle lezioni del manuale tecnico, circa 40 lezioni sono nell'area del 2° livello. Elementi strategici e posizionali che sono trattati estesamente. Per esempio il programma può essere svolto in un anno alla scuola media. Alle elementari possono essere necessari 2 anni. Ovviamente, per quanto detto in precedenza i tempi devono essere tarati sulle capacità degli allievi. Va fatta anche una valutazione delle conoscenze di ingresso degli allievi, e se è possibile rendere omogeneo il gruppo. Il bambino particolarmente dotato potrebbe inserirsi in un gruppo di più grandi e gli dovrà prestare più attenzione. Queste considerazioni sono puramente indicative, a volte irrealizzabili nella scuola, dove si lavora con gruppo classe.

3° Livello di gioco: essere in grado di giocare un torneo con adulti (questo per verità è più adatto alla scuola di scacchi presso il circolo scacchi e richiede anche un livello tecnico dell'istruttore superiore)

- Conoscenza e utilizzo di motivi tattici complessi
- Affinamento della capacità di valutazione della posizione
- Conoscenza e utilizzo di elementi strategici complessi nel mediogioco
- Conoscenza e conduzione di finali di pezzi
- Approccio all'apertura di Donna
- Conduzione sicura della partita
- Prime partecipazioni a tornei esterni