



L'attività laboratoriale del gioco degli scacchi si è svolta nel I quadrimestre in orario curricolare nelle classi II della Scuola Secondaria di I grado di Belforte e di Caldarola.

Si è trattato di un corso base di scacchi articolato in 10 lezioni pratiche di un'ora pomeridiana ciascuna, a cura del professor Dante Guglielmi, esperto di scacchistica.

Le lezioni sono state organizzate secondo il seguente schema:

- presentazione del gioco degli scacchi e brevi cenni storici;
- la scacchiera e il movimento dei pezzi;
- lo scacco e lo scacco matto;
- regole speciali: l'arrocco, la forchetta, l'infilata e l'attacco doppio;
- l'apertura;
- sviluppo e conclusione della partita.

Le ultime lezioni si sono incentrate sull'attività pratica di quanto appreso nella fase preliminare, quindi nel gioco libero a squadre.

Queste ultime sono state formate tenendo conto di una dinamica di gruppo, concernente il mantenimento di un buon equilibrio tra le conoscenze dei partecipanti per evitare che, come spesso accade, diversi alunni ostentino ai compagni le proprie abilità nel gioco, mettendo in difficoltà i principianti in assoluto, che potrebbero sentirsi intimoriti e poco inclini a mettersi alla prova. Tali gruppi sono risultati, pertanto, equilibrati nelle loro componenti e hanno favorito l'autostima di tutti, secondo modalità cooperative in cui la collaborazione tra allievi ha portato a soluzioni, anche originali, di situazione problematiche, ampliando il bagaglio di conoscenze di tecnica scacchistica di ognuno e agevolando l'organizzazione e lo sviluppo di schemi logici.

Tra le abilità cognitive da raggiungere abbiamo evidenziato l'attenzione, la concentrazione, la memoria, la previsione, la deduzione, l'intuizione, l'individuazione di problemi e la creatività. Tra le abilità sociali, invece, sono state individuati l'autocontrollo e il rispetto delle regole, l'accettazione di punti di vista diversi, l'assunzione di responsabilità, la consapevolezza dei propri limiti e il confronto con i compagni, la capacità di interazione e di collaborazione, nonché l'accettazione della sconfitta come stimolo per migliorare.

Al termine di tale attività, ma anche durante l'esperienza stessa, abbiamo potuto notare gli effetti positivi del lavoro ed il suo valore didattico educativo: gli alunni hanno dimostrato, oltre all'apprendimento di nozioni e regole, di saper collaborare in silenzio e concentrazione, per non disturbare il gioco degli altri, di sapersi controllare per non prevaricare, di gestire in modo responsabile la voglia di vincere a tutti i costi, di volersi mettere in gioco e migliorare le proprie abilità.

