

Incontro 1

Il gruppo

Perché siamo qui (le motivazioni), ma qualunque sia la motivazione individuale, il nostro scopo è far crescere il nostro gruppo, renderlo sempre più consapevole del modo di pensare agli scacchi.

La vostra attività individuale non riguarda solo voi, perché la crescita del gruppo è delle persone che lo compongono è influenzata dall'attività di ciascuno. Qui ognuno guadagna dalle osservazioni e dalle riflessioni che ciascuno fa (dalle proprie, perché le idee si chiariscono esprimendole, e dalle altrui che si confrontano con le proprie e le fanno maturare)

Pertanto: qui ognuno ha il diritto di dire ciò che pensa, ha il diritto di sbagliare e anche di dire “sciocchezze”. Non si critica nulla, salvo quando è il momento stabilito della critica.

L'obiettivo

il NESCA non insegna qualcosa degli scacchi, ma qualcosa del nostro pensare gli scacchi.

Il NESCA si colloca nella prospettiva della psicologia cognitiva e, pertanto, non si occupa dell'affettività né dell'emotività, non di yoga o di training autogeno.

l'obiettivo del NESCA è il potenziamento dell'intuizione esperta

esempio 1: al primo livello l'intuizione esperta esclude le mosse illegali, non così un principiante. Al secondo livello il maestro vedrebbe come unica mossa Rd3.

Come si potenzia l'intuizione esperta, forse con il gioco lampo? No, come vedremo.

Sistema 1 e sistema 2

L'intuizione esperta lavora principalmente nel sistema 1, vediamo che cos'è.

test 1: differenza tra sistema 1 e sistema 2:

notiamo il diverso modo di pensare in questi due compiti.

sistema 2:

trova il contrario di “disturbo” (“comodità”, “gradevolezza”, “gradimento” “accettazione”)

sistema 1:

trova il contrario di “antipatico” (“simpatico”)

Sistema 1

Virtù: immediato, intuitivo, non produce sforzo, gradevole, abituale, sicuro di sé, non ama le alternative né i contraddittori...

Difetti: superficiale, propenso a errori abitudinari, tende a semplificare troppo, preferisce la narrazione alla riflessione, offre certezze spesso false...

Negli scacchi le partite lampo si giocano tutte nel sistema 1.

Sistema 2

Virtù: riflessivo, approfondisce, cerca varie soluzioni ai problemi, osserva analiticamente, sceglie dopo aver ben ponderato...

Difetti: è lento, faticoso, talvolta inconcludente, incerto, eccessivamente analitico, i dubbi possono renderlo incapace di valutazioni e di decisioni...

Negli scacchi il sistema 2 interviene quando la posizione non è chiara o sembra essere senza soluzioni positive.

Come sviluppare l'intuizione del sistema 1

Il sistema 1 si basa sull'intuizione, ma essa può essere fallace o esatta.

L'intuizione fallace è quella dell'inesperto, mentre quella esatta appartiene all'esperto

Per raggiungere l'intuizione esperta occorre fare e ripetere buone esperienze.

Per tale ragione il NESCA si basa molto più sull'esperienza che sull'insegnamento.

Devono però essere buone esperienze, è inutile giocare tanto. Le buone esperienze sono quelle in cui vediamo il risultato concreto delle nostre scelte. In questo modo impariamo a scegliere sempre meglio.

Per avere una buona esperienza essa non deve fermarsi al sistema 1, ma approfondirsi nel sistema 2

Con il tempo sempre più contenuti scivolano inconsapevolmente nel sistema 1 e non hanno più bisogno di grandi riflessioni.

Inutile fare cento partite lampo, meglio dieci sole ma ben assimilate.

La neuro-agenzia

L'esperienza va assimilata utilizzando varie modalità di pensiero, perché ciascuna permette di trovare elementi e funzioni diverse.

Per focalizzare meglio i procedimenti tipici delle varie modalità è opportuno immaginare la nostra mente organizzata come un'agenzia di lavoro.

La nostra agenzia si compone di 5 personaggi: il DIRETTORE, lo STRATEGA, il TATTICO, il BIBLIOTECARIO e il CREATIVO

Non parliamo oggi del DIRETTORE, quando capita ne farò semplici cenni intuitivi. Inizio invece con lo STRATEGA.

Lo STRATEGA e l'analisi tattica

Lo stratega è colui che, stimolato dal direttore che vuol trovare la mossa da giocare, analizza la posizione

Seguite questo **esempio 2**: La posizione del Re nero è fortemente compromessa, inoltre vi sono pezzi che stanno per accorrere velocemente (l'Alfiere, il Cavallo e anche la Donna). Lo STRATEGA non sta a pensare molto e incarica il TATTICO di realizzare con mosse concrete l'attacco al Re (eventualmente anche con sacrifici). Il tattico esamina varie linee: Ag5, Cg5, Ah6 e poi Dc1...

In partita il Bianco giocò b3 guadagnando un pezzo.

Che cosa aveva sbagliato lo STRATEGA? Egli aveva effettuato un'analisi rapida (sistema 1) e, constatata la debolezza del Re nero, aveva giudicato che esso andava attaccato. Aveva effettuato una superficiale analisi strategica prima della necessaria analisi tattica. (LA TATTICA VIENE PRIMA!)

ATTENZIONE: Nella prima fase lo stratega indossa il cappello bianco: cerca ciò che c'è senza giudicare.

Oggi ci fermiamo all'analisi tattica. Prendiamo una partita e scopriamo insieme ciò che deve cercare lo stratega nella sua analisi tattica. **esempio 3**

Un altro esempio: **esempio 4**