

Articolo tratto dal numero n. 90 febbraio 2019 de <http://www.lascuolapossibile.it>

Uno "ScacchiLab" per includere

Storia di inclusione, creatività e... regole

Inclusione Scolastica - di Dell'Orco Cristina



In questo articolo, illustro sinteticamente le fasi di un'attività laboratoriale realizzata a scuola, in cui gli studenti si sono messi davvero "in gioco" (per visionare alcune foto del lavoro, **visitate la photogallery**, posta nella colonna a destra dell'articolo).

I protagonisti: Scacchiere e Pedine

Il regista: una classe prima di Scuola secondaria di I grado

Gli aiutanti di scena: due Prof (italiano e sostegno) con il "sostegno" di tutto il Consiglio di Classe

La scena: un'aula scolastica

I materiali: cartoncino, matite, fogli, colla, tappi, bottoni, strass, spago, nastri colorati, pennarelli e matite colorate

Prologo

Una classe di prima media (con prevalenza di maschi): un gruppo di nuova formazione con la necessità di **conscersi meglio** e il desiderio di "produrre" qualcosa di tangibile a cui apporre un "Copyright di Classe". Due insegnanti (curricolare e sostegno) che lavorano in compresenza e che, dopo il primo periodo di osservazione del gruppo, rilevano la necessità di:

- individuare e mettere in campo strategie e soluzioni per favorire l'inclusione di alcuni alunni che risultano più fragili;
- contenere alcune "personalità più forti";

- favorire l'amalgama del gruppo per far emergere le specifiche competenze del singolo;
- lavorare sulle "regole condivise";
- introdurre la modalità "lavoro in gruppo";
- creare dei momenti di **flessibilità** del tempo scuola.

Primo atto: individuare interessi comuni che possano fare da "ponte"

Attraverso una "scatola delle passioni", dove ciascun alunno ha custodito e poi presentato ai compagni e ai prof i propri interessi, sono stati individuati e registrati alcuni interessi-ponte che potevano metterli in connessione, quali:

- giochi con regole
- creazione di piccoli manufatti da realizzare anche con materiali di riciclo
- disegno
- amore per "le sfide"

Tra i giochi, oltre ovviamente ai videogiochi, alle carte e ai giochi di ruolo, anche gli scacchi erano conosciuti da diversi alunni.

A questa fase di analisi ne è seguita una di discussione per scegliere quale "gioco" potesse essere fatto in aula, per spezzare le ore di lezione. Pur amando i videogiochi, il gruppo ha ritenuto non opportuno proporli anche perché per giocarci servivano dei device; qualcuno ha proposto il sempreverde "Impiccato", altri i "Fiori, frutti e città" e "I giocatori di Scacchi" hanno proposto appunto gli scacchi, dimostrandosi disponibili a portare da casa le scacchiere per far conoscere il gioco agli altri. Il gruppo ha accettato, anche se qualcuno ha fatto subito notare di non saperci giocare...

La settimana successiva in classe sono arrivate tre scacchiere con relative pedine e i giocatori esperti hanno iniziato a mostrare agli altri il gioco. I ragazzi si sono divisi in gruppi, hanno iniziato a seguire gli "esperti" e hanno deciso che fosse interessante ma che... non c'erano abbastanza scacchiere e pedine per giocare tutti. E da lì il passo è stato breve: "Si possono costruire!"

Secondo Atto: progettazione e costruzione delle scacchiere

In questa fase la classe si è divisa in quattro gruppi:

- Gli Istruttori: coloro che insegnavano a turno a chi non sapeva giocare
- I Regolatori: coloro che hanno realizzato un cartellone con le regole del gioco
- I Designers: coloro che hanno progettato e realizzato le pedine
- Gli Scacchieristi: coloro che hanno disegnato e realizzato le scacchiere e la locandina dello "ScacchiLab"

Questa suddivisione dei compiti ha potenziato negli alunni il saper trasferire conoscenze **rispettando i tempi** degli altri, individuare e schematizzare regole condivise, progettare e realizzare manufatti utilizzabili e pertinenti alle regole del gioco, **confrontarsi e trovare soluzioni**, mettersi TUTTI in gioco per realizzare un "prodotto di Classe": lo "ScacchiLab".

Terzo Atto: ci siamo "messi in gioco" e ora...GIOCHIAMO

Ogni Gruppo ha lavorato per un'ora a settimana, ciascun componente ha messo in campo le proprie competenze specifiche e tutti si sono sentiti partecipi di questa attività. Dopo circa due mesi di lavoro oggi la classe gioca con le "scacchiere", realizzate con cartoncino, carta, tappi di sughero, bottoni, nastri colorati, spago e strass. Coloro che non conoscevano il gioco iniziano a muoversi in maniera autonoma (alcuni dei più esperti si alternano a volte come tutor e comunque eventuali "dubbi" sulle mosse vengono spesso risolti in gruppo) e tutti stanno già parlando di organizzare un torneo dopo questa prima fase di test del prodotto. Non escludono infatti eventuali migliorie.

Cristina Dell'Orco

Docente di Lettere nella scuola secondaria di primo grado dell' IC "Maria Montessori" di Roma

Lorella Zullo

Docente di sostegno