

Elena Sedina
Yuri Simkin

Allena e sviluppa la mente scacchistica

Messaggerie

Scacchistiche

Indice

Prefazione - Il processo decisionale nel gioco degli scacchi <i>di Pier Paolo Pedrini</i>	pag. 7
Premessa	13
Capitolo 1. Contenuto e struttura della prestazione scacchistica	15
1.1. Prestazione tecnica e funzionale degli scacchisti	15
1.2. Diagnostica della memoria operativa	19
1.3. Diagnostica e allenamento della funzione della valutazione	21
1.4. Diagnostica e allenamento del processo decisionale	27
Capitolo 2. Esercizi di valutazione della posizione	29
Soluzioni	83
Capitolo 3. Esercizi di risoluzione	89
Soluzioni	141
Bibliografia	158

Premessa

Il mondo contemporaneo richiede uno sviluppo intellettuale degli individui più evoluto.

Gli scacchi, nella loro qualità di gioco intellettuale per eccellenza, contribuiscono parecchio a questo sviluppo.

La realtà scacchistica d'oggi è caratterizzata dall'ampia integrazione degli scacchi umani e cibernetici. Siccome quest'ultimi si stanno perfezionando molto velocemente per via dello sviluppo delle nanotecnologie, gli scacchi umani per reggere la concorrenza dei computer sono costretti, nel senso buono della parola, a modificare alcuni aspetti creando sistemi di preparazione degli scacchisti più efficaci.

Senza dubbio le possibilità insite nelle forme tradizionali dell'allenamento scacchistico sono quasi esaurite. Il loro senso viene mantenuto solamente grazie alle capacità individuali e alle ambizioni dei giocatori e degli allenatori.

Gli autori del libro propongono delle idee nuove basate sulla comparazione della dinamica di perfezionamento dello scacchista biologico con quello cibernetico. Ad esempio, l'allenamento intenso della valutazione subconscia della posizione rappresenta una metodologia nuova e, si spera, piuttosto efficace.

Le possibilità dello sviluppo delle funzioni psichiche professionalmente importanti sono state esaminate nei libri *Allenamento scacchistico moderno* (Simkin, 2007) e *64 ricette del successo* (Simkin, Bondarchuk, Shtatnov, 2010). Questi libri rappresentano la conclusione di un ventennio di ricerche di un gruppo scientifico presso la nazionale ucraina di scacchi e dei collettivi delle specializzazioni scacchistiche presso le Università della Cultura Fisica di Leopoli e Kiev.

Le vie per realizzare queste ricerche in pratica sono proposte in questo lavoro, nato da una collaborazione tra l'allora ricercatrice dell'Università della Cultura Fisica di Kiev, Elena Sedina, con il suo scientific supervisor, professore Yuri Simkin, alla fine degli anni Novanta.

I futuri scacchisti le potranno utilizzare per migliorare la diagnostica e l'allenamento delle funzioni psichiche, determinanti per la qualità della mossa scelta. L'elaborazione dei programmi per il training moderno richiede un grande volume di materiale scacchistico attendibile. Quest'ultimo ha determinato la necessità dell'utilizzo di mezzi informatici affidabili.

Gli autori sono sicuri che i lettori si

convinceranno dell'importanza pratica delle seguenti affermazioni:

– il semplice metodo della diagnostica della memoria operativa permette sia di pronosticare le prospettive degli scacchisti sia di determinare lo stato corrente della capacità lavorativa mentale;

– la capacità della valutazione della posizione può essere non solo diagnosticata ma anche allenata con efficacia;

– è possibile determinare quantitativamente l'efficacia dell'allenamento della valutazione della posizione e del processo decisionale.

In conclusione si ribadisce che la preparazione funzionale può essere considerata un supplemento notevole ai metodi tradizionali del training scacchistico.

Gli autori

CAPITOLO 1

Contenuto e struttura della prestazione scacchistica

1.1. Prestazione tecnica e funzionale degli scacchisti

L'analisi comparativa della dinamica del processo di miglioramento del livello di gioco degli esseri umani e dei programmi per il computer ci suggerisce le vie di perfezionamento della prestazione scacchistica dei primi. Il livello dei programmi che giocano a scacchi è aumentato così tanto negli ultimi dieci anni che le loro vittorie contro i campioni mondiali Kasparov e Kramnik non meravigliano più nessuno. Gli scacchisti delle diverse categorie hanno sperimentato su loro stessi la forza dei programmi come Houdini, Rybka o Fritz.

Come si spiega il cambiamento così drastico del livello relativo di gioco degli scacchisti e dei computer?

L'importanza della questione ci obbliga a tenere conto delle informazioni teoriche derivanti dallo studio della psicologia cognitiva.

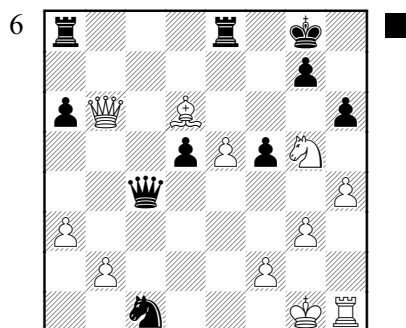
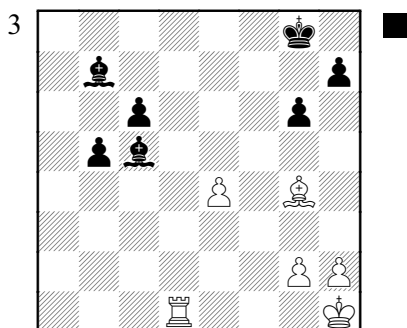
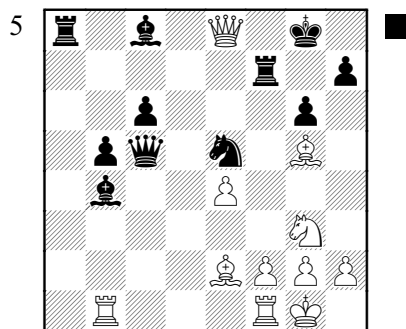
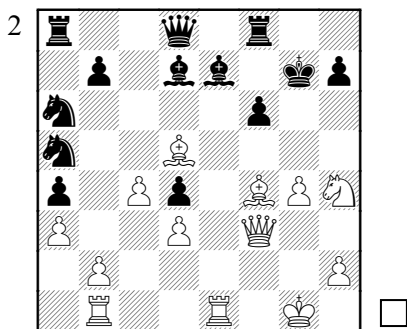
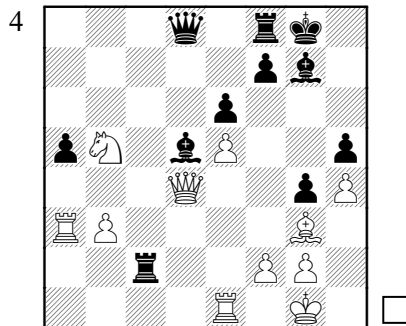
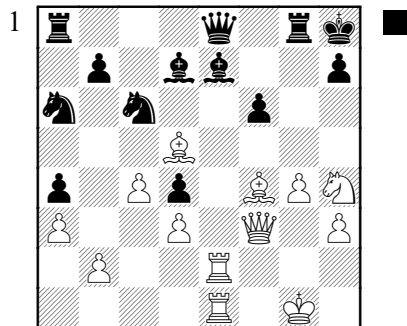
Nei loro scritti i professori dell'Università di Mosca Tihomirov e Ponomarev hanno usato più che altro il materiale scacchistico. Molto prima di loro (anni Venti e Trenta del XX secolo) Blumenfeld, che fu anche un forte maestro di scacchi di quell'epoca, studiò i

processi mentali dello scacchista durante il processo della scelta della mossa da giocare, sottolineando almeno due componenti importanti che contraddistinguono il percorso del pensiero del giocatore durante la partita:

- 1) il calcolo delle varianti, prefigurando mentalmente ogni cambiamento della situazione sulla scacchiera;
- 2) la valutazione della posizione dopo ogni mossa, fatta mentalmente.

Analizzando il processo della scelta della mossa sul cosiddetto "albero delle varianti" si arriva alla conclusione che i criteri determinanti di questa scelta si manifestano sia nella velocità e, di conseguenza, nella profondità del movimento sui rami di quest'albero, sia nella fissazione delle posizioni a livello subconscio nelle diramazioni e nell'obiettività della loro valutazione. La velocità del movimento e la fissazione sia dello scacchista umano sia di quello cibernetico sono determinati dalla memoria operativa (MO). Il livello di questa funzione dello scacchista cibernetico così come anche il calcolo delle varianti non è solo estremamente più elevato rispetto a quello umano ma tende pure ad aumentare per via del progresso cibernetico e delle nanotecnologie. Lo sviluppo della MO degli scacchisti (...)

Esercizi di valutazione - Blocco 1



CAPITOLO 3

Esercizi di risoluzione

3.1. Istruzioni

Il processo di risoluzione delle posizioni con contenuto strategico e tattico ha un effetto garantito sia sulla diagnostica sia sull'allenamento, in quanto il processo decisionale dello scacchista si basa sulla memoria operativa, la funzione della valutazione e il calcolo delle varianti. Per variare i compiti può essere utilizzato il metodo di gioco. Questo significa che alcune posizioni non vanno risolte, ma giocate con un avversario o con il computer.

Allo scopo di un approssimativo confronto dei risultati delle soluzioni delle posizioni nei capitoli 2 e 3 viene stabilita la precisione massima – 18 punti per il blocco, cioè 3 punti per posizione. Quindi la precisione approssimativa delle soluzioni per il blocco

$$Abd = 18 - M, \text{ dove}$$

M – quantità delle posizioni non risolte.

Il tempo per la soluzione di ogni singola posizione è di 3 minuti, ma può variare a dipendenza degli scopi metodologici, della qualifica e dell'età degli allievi.

A parte l'effetto sull'allenamento i risultati della soluzione delle posizioni mettono a disposizione dell'operatore

(allenatore) informazioni essenziali di carattere diagnostico. Tali informazioni possono essere utilizzate per ottimizzare il contenuto del training scacchistico. Il confronto dei singoli risultati del test con le norme medie per le categorie permette di dare un giudizio sul peso specifico delle componenti della struttura della preparazione tecnica e psicologica e, di conseguenza, formulare delle raccomandazioni sul processo d'allenamento.

Il grafico della dinamica delle variazioni delle posizioni risolte è analogo a quello presentato nel capitolo 2.

3.2.

300 posizioni da risolvere

Sono riportate 300 posizioni da risolvere e al termine del libro le soluzioni.

Esercizi di risoluzione - Blocco 1

