

Innowacja Pedagogiczna

Temat: **Edukacja przez szachy w szkole.**

Jolanta Iwańczak

Ewa Pelc

Data wprowadzenia 1.09.2018 r.

Data zakończenia 22.06.2019 r.

1. Motywacja i zakres innowacji.

Innowacja „Edukacja przez szachy w szkole” wdrażana będzie w naszej szkole przy współpracy z Polskim Związkiem Szachowym.

Podstawowym celem innowacji będzie rozwijanie umiejętności gry w szachy, a przez to zwiększenie umiejętności matematycznych naszych uczniów, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego czy też rozwiązywania problemów. Drugim niemniej ważnym celem będzie kształtowanie cech osobowości uczniów takich jak: odpowiedzialność, koncentracja, intuicja.

Nasze wieloletnie doświadczenie w zakresie nauczania matematyki pokazuje nam, że uczniowie największe trudności mają właśnie z analitycznym i przestrzennym myśleniem. Gra w szachy jest najlepszym sposobem by przez zabawę pokonywać te trudności, rozwijać się i doskonalić.

Innowacja skierowana jest do uczniów klas II i III szkoły podstawowej. Czas realizacji obejmuje dwa lata szkolne 2017/2018 oraz 2018/2019 z możliwością kontynuowania w kolejnych latach.

Innowacja wdrażana będzie podczas zajęć obowiązkowych w edukacji wczesnoszkolnej.

2. Opis innowacji

2.1. Wstęp

Szachy są dyscypliną korelującą humanistyczną fantazję z umiejętnościami matematycznymi i kształceniem pozytywnych postaw społecznych i emocjonalnych.

Gra w szachy ma bez wątpienia wpływ na ogólny rozwój intelektualny dzieci i młodzieży. Uczy bowiem samodzielności myślenia, a tym samym stymuluje kreatywność młodych ludzi i motywuje do samodzielnej pracy. Rozwija i ćwiczy wyobraźnię przestrzenną dziecka bez której niemożliwe są: poprawna koordynacja ruchów, prawidłowe funkcjonowanie w przestrzeni, określanie odległości między przedmiotami, określanie stron świata i kierunków lewo – prawo itd. Jest jakby żywą lekcją geometrii, która w sposób często przez ucznia nieuświadomiany, pomoże mu na matematyce, fizyce, nawet technice i geografii.

Gra w szachy ma również ogromny wpływ na psychikę oraz kształtowanie osobowości dzieci i młodzieży. Dyscyplina ta rozwija przecież takie cechy jak: opanowanie, koncentracja, determinacja, cierpliwość, wytrwałość, odwaga. Uczy radzenia sobie ze stresem i zmęczeniem, skutecznego działania pod presją, nie poddawania się nawet w najtrudniejszej sytuacji. Ponadto gra w szachy uczy zdrowej rywalizacji, postępowania według zasad fair play i szacunku wobec przeciwnika. W szachach nie ma miejsca na brutalność, wyzwiska i wulgaryzmy, negatywne zachowania.

Dzięki grze w szachy dziecko nabywa odporności psychicznej, uczy się, w jaki sposób najlepiej radzić sobie ze stresem i tym samym łatwiej będzie mu reagować na sytuacje stresowe w szkole, rodzinie, pracy.

Młody szachista uczy się także nawiązywania i utrzymywania dobrych, przyjacielskich kontaktów z ludźmi, często z całego świata. Jest to możliwe poprzez technologię IT i gry online z przeciwnikami rozszianymi po całym świecie.

Warto pamiętać, że oprócz tych wszystkich walorów edukacyjnych i wychowawczych, szachy są również grą, rozrywką, świetną zabawą i mogą stać się dla naszych uczniów pasją i sposobem na życie.

Wszystkie te w/w walory gry w szachy złożyły się na opracowanie następujących celów wprowadzanej innowacji.

2.2. Cele innowacji

1) ogólne

- zwiększenie kompetencji matematycznych,
- rozwijanie umiejętności intelektualnych - nauczanie logicznego myślenia,
- stworzenie grup dzieci współpracujących z sobą i z trenerem,
- kształtowanie umiejętności panowania nad emocjami i samodyscypliny,
- rozwijanie ambicji ucznia poprzez współzawodnictwo w trakcie gry,
- wyrobienie nawyku przestrzegania etyki sportowej – zasady „fair play”,
- nauczanie samodzielnego podejmowania decyzji i przyjmowania odpowiedzialności za ich podjęcie.

2) szczegółowe

- zapewnienie rozrywki pozalekcyjnej jaką jest gra w szachy,
- nauczanie podstawowych zasad gry w szachy w takim stopniu, aby każde z dzieci potrafiło rozegrać partię od początku do końca – aby umiało dać mata,
- przygotowanie do udziału w zawodach szachowych szczebla gminnego i wojewódzkiego,
- nauczanie dzieci, w jaki sposób rozwiązywać zadania szachowe – będzie miało to wpływ na lepsze wyniki w nauce.

3. Metody i formy pracy

Główną metodą będzie ukierunkowanie ucznia na samodzielne myślenie, dzięki któremu posiadzie on umiejętność szukania i zastosowania prawidłowych rozwiązań podczas rozgrywek.

Ponadto:

A) Metoda oparta na praktycznej działalności uczniów (uczniowie rozgrywają partie szachów), szachy są tu grą dydaktyczną i formą samodzielnego dochodzenia do wiedzy - zwycięstwo i porażka w partii są swego rodzaju nagrodą i karą.

B) Poprzez słowo: tłumaczenie zasad w formie pogadank, wykładów, jak i w formie konkretnego wskazywania dobrych zagrań i błędów w trakcie rozgrywki, pokazywanie fragmentów partii silnych szachistów na szachownicy demonstracyjnej.

C) Metoda problemowa – uczniowie rozwiązują różnego rodzaju zadania i łamigłówki szachowe dostosowane do stopnia posiadanej przez uczniów wiedzy.

4. Organizacja zajęć.

Zajęcia szachowe odbywać się będą raz w tygodniu w ramach zajęć obowiązkowych klasach: 2a, 2b, 3a i 3b w wymiarze 1 godz. tygodniowo.

5. Narzędzia pracy.

Pomoce dydaktyczne:

- zestaw do gry w szachy
- tablica demonstracyjna
- tablica multimedialna
- podręczniki i karty pracy.

6. Tematyka zajęć

L.p.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
1.	Poznajemy szachownicę – z ilu składa się pól, oznaczenia szachownicy, uczymy się nazywać pola.	2
2.	Poznajemy bierki szachowe – czym różnią się pionki od figur, jak poruszają się i jak biją pionki, gra pionkami	2
3.	Poznajemy bierki szachowe – uczymy się ruszać skoczkiem, ćwiczenia związane z ruchem skoczka, gra pionkami i skoczkami	2
4.	Linie na szachownicy – uczymy nazywać się linie pionowe (kolumny) i linie poziome, czym są diagonale?, geometria szachownicy	1
5.	Poznajemy bierki szachowe – uczymy ruszać się gońcem, ćwiczenia związane z gońcami, gra gońcami i pionkami	1
6.	Poznajemy bierki szachowe – uczymy ruszać się wieżą, ćwiczenia związane z wieżami, gra wieżami i pionkami	1
7.	Poznajemy bierki szachowe – hetman – najsilniejsza figura, ćwiczenia związane z hetmanem, gra hetmanem i pionkami	1
8.	Powtórzenie wiadomości z wszystkich figur – gra pionkami i figurami (bez króli)	2
9.	Poznajemy bierki szachowe – król jako najważniejsza figura, czym różni się król od innych figur, ćwiczenia związane z królem	1
10.	Poznajemy wartości figur i pionków. Dlaczego hetman jest silniejszy od wieży, zaś wieża od skoczka?	1
10.	Co to jest szach? Sposoby obrony przed szachem?	1
11.	Gra praktyczna – rozgrywamy partie towarzyskie.	4
12.	Co to jest mat? Czym różni się szach od mata?	1
13.	Szachowe łamigłówki – znajdź figurę, która nie jest broniona, wskaż wszystkie możliwe ruchy figury itp.	2

14.	Rozwiązywanie zadań na mat w jednym posunięciu.	6
15.	Co to jest roszada? Jak wykonujemy roszadę? Do czego służy roszada? Zasady dotyczące przeprowadzania roszady. Ćwiczenia związane z roszadą.	2
16.	Remis w partii szachowej. Różne sposoby zremisowania partii. Kiedy nie możemy wygrać? Co to jest pat? Co to jest wieczny szach? Kiedy następuje pięciokrotne powtórzenie pozycji?	2
17.	Co to jest mat szewski i jak się przed nim obronić?	1
18.	Promocja pionka. Co się stanie, gdy pionek dojdzie do ostatniej linii? Co to jest „słaba promocja” i kiedy nam ona się opłaca.	1
19.	Podstawowe zasady gry w debiucie: szybki rozwój figur, walka o centrum, zabezpieczenie króla.	2
20.	Matowanie dwiema wieżami. Jak zapędzić króla do rogu? Ćwiczenia praktyczne.	2
21.	Sprawdzian z matowania dwiema wieżami.	1
22.	Matowanie hetmanem. Jak zapędzić króla do rogu? Ćwiczenia praktyczne.	2
23.	Sprawdzian z matowania hetmanem.	1
24.	Matowanie wieżą. Jak zapędzić króla do rogu? Ćwiczenia praktyczne.	2
25.	Sprawdzian z matowania wieżą.	1
26.	Co to jest bicie w przelocie? Zasady dotyczące tego specjalnego posunięcia.	1
27.	Poznajemy zegar szachowy. Gra z zegarem.	2
28.	Rozgrywamy turniej szachowy o mistrzostwo grupy. Poznajemy zasady turniejowe.	6
29.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – podwójny atak – rozwiązywanie zadań.	2
30.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – związanie – rozwiązywanie zadań.	2
31.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – podwójny szach – rozwiązywanie zadań.	2
32.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – atak z odsłony – rozwiązywanie zadań.	2
33.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – rentgen – rozwiązywanie zadań.	2
34.	Poznajemy podstawowe motywy taktyczne – kontratak – rozwiązywanie zadań.	2
35.	Jak zapisujemy partię szachową. Gra z zapisem.	2
36.	Rozgrywamy symultanę szachową.	2
37.	Podstawowe końcówki pionkowe.	2
38.	Jak wygrać miniaturkę? Typowe pułapki debiutowe.	2
Łączna liczba godzin		74

7. Ewaluacja

Ewaluacja czyli badanie efektów realizowanej innowacji polegać będzie na obserwacji uczniów na zajęciach, analizowaniu ich postępów w grze oraz obserwacji ich umiejętności myślenia podczas wykonywanych ruchów na szachownicy.

Drugą formą ewaluacji będzie wdrażanie uczniów do udziału w turniejach szachowych i obserwacji ich umiejętności dydaktycznych oraz umiejętności psychofizycznych takich jak: opanowanie, koncentracja, determinacja, cierpliwość, wytrwałość, odwaga, radzenia sobie ze stresem, działania pod presją, nie poddawania się nawet w najtrudniejszej sytuacji.

Podsumowaniem ewaluacji będzie ocena osiągnięć edukacyjnych uczniów na zajęciach szachowych. Na zakończenie każdego roku nauki uczniowie otrzymają *Świadectwo szachowe*, w którym zawarta będzie informacja o uczestnictwie ucznia w zajęciach oraz o stopniu opanowania materiału objętego programem zajęć.

8. Podsumowanie - spodziewane efekty dla uczniów i szkoły

Wdrożenie innowacji przyczyni się do uatrakcyjnienia oferty edukacyjnej naszej szkoły. Należy nadmienić, że jesteśmy pierwszą i jak dotąd jedyną szkołą w gminie, która wprowadza zajęcia szachowe jako obowiązkowe zajęcia edukacyjne w edukacji wczesnoszkolnej. Ponadto opanowanie przez uczniów umiejętności i kompetencji opisanych we wstępie niniejszego opracowania znacznie wpłynie na poprawę wyników nauczania a przez to na podniesienie jakości pracy szkoły.

Realizacja innowacji to również duża szansa dla uczniów by poprzez zabawę rozwinąć swoje umiejętności matematyczne w tym głównie umiejętności logicznego i analitycznego myślenia czy też wyobraźni przestrzennej. Jest to również okazja do pracy nad kształtowaniem charakteru czyli: samodyscypliny, wytrwałości, odporności na stres, właściwej rywalizacji.

Korzyści płynące z nauczania gry w szachy na różnych etapach edukacyjnych są ogromne. Docenia to także Unia Europejska. W wydanym 15.03.2012 Oświadczeniu Pisemnym Parlamentu Europejskiego w sprawie wprowadzenia do systemów oświaty w Unii Europejskiej programu „Szachy w szkole” (0050/2011) czytamy między innymi „szachy są grą dostępną dla dzieci z każdej grupy społecznej, mogą przyczyniać się do osiągnięcia spójności społecznej i realizacji celów politycznych takich jak integracja społeczna, zwalczanie dyskryminacji, zmniejszenie wskaźnika przestępczości czy nawet walka z różnymi rodzajami uzależnień (...), bez względu na wiek dziecka szachy mogą poprawić jego koncentrację, zwiększyć cierpliwość i wytrwałość, a także rozwinąć zmysł twórczy, intuicję, pamięć oraz umiejętności analitycznego myślenia i podejmowania decyzji; mając na uwadze, że gra w szachy uczy też determinacji, motywacji i sportowego zachowania...”.