

Szachowisko w plenerze

Pierwsze spotkania w ramach innowacji "Potyczki szachowe"

Opis innowacji "Potyczki szachowe - edukacja przez szachy"

„Nauczcie dzieci grać w szachy,

a o ich przyszłość możecie być spokojni.”

*Paul Charles Morphy- amerykański szachista,
nieoficjalny mistrz świata w latach 1858-1884*

Nazwa szkoły: **Publiczna Szkoła Podstawowa im. Papieża Jana Pawła II w Czajkowie**

Autorzy: **Małgorzata Seremak, Renata Binkiewicz**

Temat: **„Potyczki szachowe - edukacja przez szachy”**

Rodzaj innowacji: **organizacyjno - metodyczna**

Data wprowadzenia: **II semestr roku szkolnego 2017/2018**

Data zakończenia: **czerwiec 2018r.**

Zakres innowacji:

Adresatami innowacji są uczniowie szkoły podstawowej, jak i młodzież gimnazjalna. Czas realizacji innowacji obejmuje II semestr roku szkolnego 2017/2018 z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć dodatkowych podczas długiej przerwy raz w tygodniu, oraz jako element lekcji na zajęciach świetlicowych i zajęciach z wychowawcą.

Niniejsza innowacja ma na celu szerzenie idei gry w szachy. Ma motywować i zachęcać uczniów do aktywnego i ciekawego spędzania wolnego czasu z rówieśnikami oraz dorosłymi.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja „Potyczki szachowe - edukacja przez szachy„ jest naszą odpowiedzią na potrzeby uczniów a także wyjście naprzeciw wymogom edukacyjnym w aktualnej podstawie programowej.

Na podstawie wieloletnich obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole jako nauczyciele matematyki i biologii zauważyliśmy, że uczniom najbardziej brakuje zajęć, które pomogłyby poprawić im koncentrację, zwiększyłyby cierpliwość i wytrwałość, a także rozwinąć intuicję, pamięć oraz umiejętności analitycznego myślenia i podejmowania decyzji. Dlatego też

główną przyczyną wprowadzenia innowacji była potrzeba zorganizowania zajęć, które:

- w ciekawy sposób rozwijałyby powyższe umiejętności,
- pośrednio wpływałyby na poziom nauczania w szkole, szczególnie w zakresie przedmiotów ścisłych,
- stymulowałyby samodzielne logiczne myślenie,
- pobudzałyby zainteresowania uczniów.

Przechodząc do wychowawczych wartości szachów, warto zauważyć, że mają one pozytywny wpływ zarówno na charakter, jak i na umysł wychowanków.

I. WSTĘP

Prowadzenie nauki gry w szachy w wieku szkolnym sprzyja wszechstronnemu rozwojowi ucznia. Ten rodzaj zajęć to narzędzie wspomagające rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtuje jego osobowość i pozwala rozwinąć jego twórczy potencjał.

Gra w szachy może wspomóc ucznia w przyswajaniu wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej dla danego etapu edukacyjnego, a także w przejawianiu inicjatywy twórczego myślenia. Co pozwoli uzyskać uczniom wyższe oceny z poszczególnych przedmiotów, jak również wyniki na egzaminach kończących szkołę. Poza tym, w dobie Internetu, telefonów komórkowych i wirtualnego spędzania czasu ze znajomymi, gra w szachy daje im możliwość rzeczywistego spotkania z rówieśnikami oraz rozwijania swoich zainteresowań.

Szachy uczą dzieci oczywistej, jednakże umykającej im jeszcze prawdy, że ich zdanie, ocena czy poglądy nie zawsze są słuszne i prawdziwe. Szachy przez swój aspekt sportowej rywalizacji uczą myśleć obiektywnie i nie lekceważyć przeciwnika.

Benjamin Franklin w swojej publikacji *Moralność gry szachowej* (1779 r.) zwrócił uwagę na takie pozytywne, kształtujące charakter właściwości szachów, jak: wyrabianie zdolności planowania i przewidywania, poczucie odwagi, przezorność, ostrożność i na końcu - poczucie odpowiedzialności za własne decyzje.

II. ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Innowacja skierowana jest do uczniów szkoły podstawowej oraz klas II i III gimnazjum. Zajęcia będą się odbywać w grupach 5 - 10 osobowych.

Podczas zajęć uczniowie poznawac będą podstawy i taktykę gry w szachy, a także ukierunkowywani będą na własny sposób myślenia. Udział w zajęciach będzie dobrowolny i ogólnie dostępny. Wezmą w nich udział uczniowie zarówno znający grę w szachy, jak i tacy, którzy chcą się jej nauczyć i poznać jej zasady. Obserwując uczniów przy pracy nauczyciel będzie mógł stwierdzić, jakie trudności napotykają, które metody uczniowie łatwiej przyswajają i jakie umiejętności trzeba u nich rozwijać.

III. CELE INNOWACJI

Cel główny:

Pobudzanie wszechstronnego rozwoju uczniów ze szczególnym uwzględnieniem rozwijania kompetencji kluczowych poprzez grę w szachy.

Cele szczegółowe:

- rozbudzenie zainteresowania grą w szachy;
- opanowanie zasad gry w szachy, podstaw wiedzy szachowej oraz słownictwa szachowego;
- doskonalenie strategii gry;
- ćwiczenie logicznego myślenia, twórczego rozwiązywania problemów oraz zadań szachowych;
- kształtowanie zasad zdrowej rywalizacji i etyki szachowej;
- nabywanie umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach;
- wzmocnienie poczucia własnej wartości ucznia;
- rozwijanie zdolności do działania w zespole i osiągnięcia zamierzonego celu;
- rozwijanie umiejętności spędzania przez dziecko wolnego czasu.

IV. METODY I FORMY

Formy:

- zajęcia z całą grupą
- zajęcia w zespołach,
- zajęcia indywidualne

Metody:

- pogładowe - obserwacje, prezentacje multimedialne,
- słowne - pogadanka, opis, wykład z pokazem,
- praktyczne - partie towarzyskie oraz partie turniejowe.

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

V. PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA

Uczeń:

- zna zasady fair play dążąc do zdrowej rywalizacji;
- zna podstawowe zasady gry w szachy oraz pomaga innym początkującym szachistom w ich opanowaniu;
- potrafi w pełni koncentrować się podczas gry;
- potrafi przeanalizować popełnione błędy i je korygować;
- jest pewny siebie i posiada umiejętność przegrywania;
- potrafi być konsekwentny i wytrwały w działaniu;
- dąży do osiągnięcia sukcesu podczas turniejów szachowych.

VI. KORZYŚCI WDROŻENIA INNOWACJI

Uczniowie:

- umieją grać w szachy;
- lepiej radzą sobie z rozwiązywaniem zadań wymagających logicznego myślenia;
- osiągają wyższe wyniki w nauce;
- wykorzystują umiejętności gry w szachy do wykonywania operacji matematycznych;
- łatwiej radzą sobie w sytuacjach problemowych;
- stosują zasady „fair play”;
- uczą się rywalizować ze sobą.

Nauczyciel:

- wykorzystuje swoje kompetencje do pracy z uczniami;
- współpracuje ze środowiskiem lokalnym;
- popularyzuje gry w szachy.

VII. TEMATYKA ZAJĘĆ

1. Zapoznanie uczniów z historią szachów.
2. Figury, piony, szachownica.
3. Wartość i jakość poszczególnych figur i ich specyfika.
4. Podstawowe pojęcia szachowe - szach, mat, pat, roszada, ofiara, kombinacja, debiut,
5. Zapis partii szachowej.
6. Analiza partii szachowej.
7. Rozgrywanie debiutu. Poznanie najpopularniejszych i najczęściej rozgrywanych debiutów szachowych.
8. Gra środkowa. Ogólne zasady.
9. Zakończenie partii. Rozgrywanie końcówek.
10. Nauka umiejętności racjonalnej gry poszczególnymi figurami, i ich wykorzystanie w trakcie gry.
11. Udział w turniejach szachowych.

VIII. EWALUACJA

Źródłem informacji o programie są jego odbiorcy, czyli uczniowie. Cenne zatem będą ich uwagi i opinie. W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,
- obserwacje uczniów na zajęciach,
- analizę postępów graczy.

Na bieżąco nauczyciel omawia z uczestnikami zajęć popełnione błędy, zwracając szczególną uwagę na poprawność ich korygowania.

IX. SPODZIEWANE EFEKTY

- Rozwój uczniów ze szczególnym uwzględnieniem rozwijania kompetencji kluczowych (umiejętności matematycznych i logicznego myślenia).
- Zaangażowanie ucznia do zdrowej rywalizacji.
- Ukierunkowanie ucznia na samodzielne myślenie, dzięki któremu posiada on umiejętność szukania i zastosowania prawidłowych rozwiązań podczas rozgrywek.

Wpływ na uczniów :

- poznanie gry w szachy,
- wzrost umiejętności logicznego myślenia oraz analizowania sytuacji i wyciągania wniosków,
- rozwój takich cech jak opanowanie, koncentracja, determinacja, cierpliwość, wytrwałość, odwaga, wyobraźnia,
- wykorzystanie umiejętności gry w szachy do wykonywania operacji matematycznych,
- wzrost umiejętności radzenia sobie w sytuacjach problemowych,
- uczenie zdrowej rywalizacji, postępowania według zasad fair play i szacunku wobec przeciwnika,
- nabywanie odporności psychicznej, poznawanie własnych reakcji na sytuacje stresowe, uczenie się, w jaki sposób radzić sobie ze stresem i zmęczeniem, skutecznego działania pod presją, wytrwałości,
- uczenie się nawiązywania i utrzymywania dobrych, przyjacielskich kontaktów z rówieśnikami i osobami dorosłymi,
- wyższe oceny z poszczególnych przedmiotów jak również wyniki na egzaminach kończących szkołę.

Wpływ na pracę szkoły:

- podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez wzbogacenie oferty edukacyjnej,
- budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród uczniów i rodziców,
- wzbogacenie tradycyjnych środków i metod dydaktycznych,
- forma promocji szkoły.

X. PODSUMOWANIE

Niniejsza innowacja ma na celu zaprezentowanie korzyści płynących z nauki gry w szachy dla uczniów, nauczycieli i naszej szkoły.

BIBLIOGRAFIA

1. W. Litmanowicz, J. Giżycki, "Szachy od A do Z", tom I, Warszawa 1986
2. <http://www.pzszach.org.pl/>
3. <http://www.fide.com/>
4. www.szach.net.pl
5. Benjamin Franklin - Moralność gry szachowej (1779 r.)