

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„PODRÓŻ PO SZACHOWEJ KRAINIE”

"Szachy są jak życie (...). Każda figura i pion mają swoje zadanie.

Niektóre są słabe, inne są mocne.

Niektóre ważne są na początku gry, a inne cenniejsze pod koniec.

Jednak żeby wygrać, potrzebujesz ich wszystkich.

I, tak jak w życiu, nie ma punktacji.

Można mieć o osiem pionów mniej, a i tak wygrać."

Adam Fawer



Autorka innowacji:

mgr Agnieszka Zdziebło

Termin realizacji: wrzesień 2019r. – czerwiec 2020r. Czas realizacji innowacji obejmuje jeden rok szkolny z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Miejsce realizacji: Szkoła Podstawowa nr 17 im. Stanisława Ligonia w Żorach

Typ innowacji: programowo – metodyczna

Zakres innowacji: adresatami innowacji są chętni uczniowie klas pierwszych.

Niniejsza innowacja ma na celu zwiększenie umiejętności matematycznych uczniów. Szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów oraz kształtowanie ważnych cech osobowości; jak odpowiedzialność, koncentracja, intuicja.

Innowacja ma zachęcać dzieci do przeniesienia mody na szachy do swoich domów, aby stały się one dobrą alternatywą na wykorzystanie czasu wolnego.

Podstawa prawna:

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017 r., poz. 356)
2. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 6 stycznia 2009r. w sprawie dopuszczania do użytku szkolnego programów wychowania przedszkolnego, programów, nauczania i podręczników oraz cofania dopuszczenia (Dz. U. z 2009r, Nr 4, poz. 18)
3. Ustawa o systemie oświaty z dnia 7 września 1991r. (tekst jednolity: Dz. U. z 2016r. , poz. 1943 z późniejszymi zmianami, art.22a))
4. Ustawa z dnia 14 grudnia 2016r. – prawo oświatowe
5. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 9 kwietnia 2002r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002r., Nr 56, poz. 506 ze zm.)

Warunki realizacji programu innowacji:

Szkoła Podstawowa nr 17 im. Stanisława Ligonia w Żorach ma odpowiednie warunki niezbędne do planowania i realizacji działań innowacji pedagogicznej - „Podróż po Szachowej Krainie”.

Innowacja „Podróż po Szachowej Krainie” jest moją odpowiedzią na zainteresowanie uczniów szachami oraz wypływającymi z tego korzyściami edukacyjnymi i wychowawczymi.

W/w innowacja jest również wyjściem naprzeciw wymogom edukacyjnym dotyczącym wprowadzenia nauki gry w szachy do podstawy programowej dla pierwszego etapu edukacyjnego, która obowiązuje od 11 września 2017r.

Cel ten zostanie zrealizowany poprzez zajęcia koła szachowego, które odbywać się będzie w wymiarze 1 godziny lekcyjnej raz w tygodniu. Jako opiekun koła szachowego ukończyłam warsztaty szachowe, 25 - godzinny kurs doskonalący „Szachy w przedszkolu i szkole” oraz 72 szkolenia w ramach kursu „Edukacja przez szachy w szkole” przygotowujący do tego zadania. Zakupione zostały nowe szachownice i bierki, a w planach jest jeszcze zakup tablicy demonstracyjnej i zegarów szachowych.

Myślą przewodnią programu innowacji było takie zorganizowanie zajęć, aby rozwijanie umiejętności myślenia strategicznego i logicznego sprawiało dzieciom przyjemność i było dla nich źródłem radości.

Źródła finansowania innowacji: zasoby własne placówki, pomoc dyrektora, sponsorzy zewnętrzni, współpraca z Klubem Sportowym „Roszada” w Żorach

SPIS TREŚCI:

1. Wstęp	strona 5
2. Opis innowacji	strona 6
3. Opis sposobu realizacji celów kształcenia i zadań ustalonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego szkoły podstawowej	strona 8
4. Cele i zadania innowacji	strona 10
5. Procedury osiągnięcia celów	strona 12
6. Harmonogram realizacji zadań programowych	strona 13
7. Przewidywane efekty podejmowanych działań	strona 14
8. Ewaluacja innowacji	strona 15
9. Bibliografia	strona 16
10. Załącznik nr 1 – ankieta dla rodziców	strona 17

WSTĘP

"...Szachy... powinny być w szkołach,
dlatego że niewiarygodnie gimnastykują głowę i dają szansę myślenia
na innych płaszczyznach konstruktywnie"

Szachy są grą znaną od bardzo dawna. Na podstawie wykopalisk oraz zapisów w starych księgach stwierdzono, że pierwsze zasady gry w szachy opracowano w Indiach (w Azji) prawie tysiąc pięćset lat temu. Rozgrywka rozprzestrzeniła się na sąsiednią Persję, gdzie ujednociono jej zasady i nadano nazwę „szachy” (od władcy „Szacha”). Grę tę wymyślił bardzo mądry wezyr po to, aby synowie szacha mogli uczyć się dowodzenia wojskiem i kierowania państwem. Dzięki szachom młodzi książęta mogli się uczyć jak rządzić, a królestwo nie było narażone na straty żołnierzy, ziemi i bogactw. Jeśli nawet zrobili jakiś błąd, to tylko na planszy gry. Mogli go natomiast uniknąć w życiu, kiedy już objęli władzę po swoim ojcu.

W Europie grano w szachy w Hiszpanii, potem we Włoszech i kolejno rozpowszechniła się ta gra w innych krajach. Pierwsze informacje o szachach w Polsce pochodzą z tego okresu, gdy władał Bolesław Krzywousty, to jest sprzed ponad ośmiuset lat. Szczególnie popularne stały się szachy w Polsce na początku XVI wieku, gdy przyjechała do Krakowa królowa Bona ze swym dworem.

Dopiero po odzyskaniu przez Polskę w 1918r. niepodległości, Polacy mogli wykazać się swoim mistrzostwem pod białą – czerwoną flagą i orłem na piersi. W okresie powojennym na arenie światowej liczyły się praktycznie trzy kraje: USA, Węgry oraz Polska. W tym czasie powstała FIDE – organizacja skupiająca narodowe związki szachowe oraz zorganizowano oficjalne olimpiady szachowe.

Polacy zdobyli jeden złoty medal w 1930 roku na Olimpiadzie w Hamburgu, dwa srebrne medale oraz trzy brązowe. W 1935 roku Polacy zorganizowali Olimpiadę w Warszawie i zdobyli tam brązowy medal.

Po II wojnie światowej pierwszy sukces polska reprezentacja kobiet odniosła dopiero w 1980 roku w La Valleta, zdobywając brązowy medal.

Rolę edukacyjną szachów jako pierwsi w Europie wykorzystali pruscy generałowie, tworzący podwaliny swojej maszyny wojennej. Odkryli w szachach zalety w rozwoju myślenia strategicznego, wspomagania procesów tworzenia planów krótko i długoterminowych, zasad koncentracji sił i koordynacji działań w celu osiągnięcia zamierzonego efektu.

W Polsce jednym z pedagogów, który doceniał szachy w pracy z dziećmi i młodzieżą był prof. Kartasiński, autor artykułu „Gra szachowa jako środek wychowawczy”, opublikowanego przez Wiadomości Szachowe Warszawskiego Okręgowego Związku Szachowego, marzec 1936.

Szachy zdobyły dużą popularność wśród elit społecznych i umysłowych, dlatego noszą miano gry „królewskiej”. W dawnych czasach w szachy grali tylko królowie, królowe, książęta, księżniczki, rycerze i damy dworu w zamkach i pałacach.

Dziś szachy klasyfikuje się jako sport umysłowy, który ma wiele walorów edukacyjnych wpływających na rozwój intelektualny, psychiczny i społeczny dla ludzi w każdym wieku.

W ostatnim czasie doceniono szachy. Umożliwiono nauczycielom dokształcanie z przedmiotu – szachy, a szkołom zorganizowano system pozyskania dofinansowania do zakupu sprzętu.

Dotychczas wprowadzenie szachów do szkoły kończyło się na organizacji dodatkowych zajęć i dotyczyło wąskiego grona dzieci. Może nadszedł czas, aby poznały je wszystkie dzieci.

OPIS INNOWACJI

Tworząc innowację pedagogiczną „Podróż po Szachowej Krainie” jako nauczyciel naszej placówki wychodzę naprzeciw oczekiwaniom dzieci i ich rodziców. Myślą przewodnią programu jest wsparcie edukacji matematycznej w edukacji wczesnoszkolnej.

Gra w szachy rozwija i ćwiczy wyobraźnię przestrzenną dziecka, poprawną koordynację ruchów, uczy stron świata, kierunków lewo – prawo oraz określania odległości między przedmiotami. Jest to lekcja geometrii, która w sposób często przez ucznia niewidoczny, pomoże mu w matematyce, fizyce, nawet technice i geografii. Amerykański neurolog prof. Howard Gardner twórca „teorii inteligencji wielorakich” dwie spośród nich - matematyczno-logiczną i przestrzenną uzasadnia właśnie przykładami szachowymi.

Bardzo ważny jest wpływ szachów na psychikę dzieci. Gra uczy odpowiedzialności i ponoszenia konsekwencji własnych decyzji, a także skutecznego działania pod presją, nie poddawania się nawet w najtrudniejszej sytuacji. Dziecko, które gra w szachy uczy się radzić sobie ze stresem i porażką. Rozwija opanowanie, koncentrację i uczy się szacunku do przeciwnika, gdyż żadnego przeciwnika nie można zlekceważyć. Gra w szachy przygotowuje do zdrowej rywalizacji, gdzie nie ma miejsca na brutalność, wyzwiska i wulgaryzmy.

Zdaniem Polskiego Związku Szachowego, wprowadzenie tej gry do edukacji jest pożądanym kierunkiem w jej rozwoju. Parlament Europejski wydał uchwałę w 2012 roku uznając, że gra w szachy niesie za sobą wiele pozytywnych przesłanek. Kształtuje ona przede wszystkim zdolność analitycznego myślenia, rozwija zmysł twórczy, pamięć i intuicję, a także poprawia koncentrację oraz buduje determinację i wytrwałość. Jak zaobserwowano, szachiści uczą się szybciej i osiągają wyższe oceny. Dalej idąc, szachy, jako gra dostępna dla każdej grupy społecznej może przyczynić się do integracji społecznej, a także zmniejszyć poziom dyskryminacji, przestępczości i różnych uzależnień.

Opracowałam innowację dotyczącą gry w szachy mając na celu uatrakcyjnienie zajęć oraz pobudzenie aktywności własnej dziecka. Innowacja jest połączeniem czynnościowego nauczania matematyki z różnymi formami aktywności poznawczej dzieci w młodszym wieku szkolnym.

Rzeczywiste uczenie odbywa się poprzez doświadczenie, które angażuje umysł, emocje i praktyczne działanie. Fundamentem najnowszych koncepcji uczenia się jest uczenie się w działaniu, czyli nauka przez gromadzenie doświadczeń.

Istotą niniejszej innowacji było opracowanie pakietu zajęć realizujących treści matematyczne w różnych rodzajach aktywności dziecięcej, pozwalających na osiągnięcie sukcesu i budowanie obrazu własnego „Ja”.

Program innowacji jest zgodny z podstawą programową określoną w Rozporządzeniu MEN z dnia 14 lutego 2017r. wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego (...)

W klasach 1 – 3 szkoły podstawowej innowacja realizuje treści programowe z zakresu:

- edukacji matematycznej

Uczeń: ”wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozwijania zasad...”

- edukacji społecznej

Uczeń: „wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych i rówieśników, zna prawa ucznia i jego obowiązki, respektuje je, odróżnia dobro od zła, stara się być sprawiedliwym i prawdomównym, nie krzywdzi słabszych i pomaga potrzebującym”.

- edukacji informatycznej

Uczeń: „korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych, posługuje się udostępnioną technologią zgodnie z zasadami.”

- edukacji polonistycznej

Uczeń: „uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa ... dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych”.

- edukacji muzycznej

Uczeń: „śpiewa w zespole piosenki ze słuchu, realizuje sylabami rytmicznymi, gestem i ruchem proste rytmy”.

- edukacji plastycznej

Uczeń: „podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie”.

- edukacji przyrodniczej

Uczeń: „dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych ... podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku”.

- edukacji fizycznej

Uczeń: „wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i radzi sobie z porażkami w miarę swoich możliwości”.

Głównym założeniem innowacji jest podnoszenie umiejętności matematycznych uczniów, motywowanie ich do zdobywania wiedzy, zwiększenie aktywności na zajęciach, ukazania atrakcyjności matematyki poprzez stosowanie praktycznego działania, rozwijanie logicznego rozumowania.

Niniejsza innowacja pedagogiczna jest wprowadzana w celu zachęcenia uczniów do zabaw logicznych ze względu na to, że wiele dzieci ma trudności w uczeniu się zagadnień matematycznych.

Program innowacji ma charakter otwarty – jego treści mogą być rozszerzane w zależności od zainteresowań dzieci.

OPIS SPOSOBU REALIZACJI CELÓW KSZTAŁCENIA I ZADAŃ USTALONYCH W PODSTAWIE PROGRAMOWEJ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Edukacja najmłodszych uczniów powinna umiejętnie splatać naukę z zabawą, by w łagodny sposób wprowadzić ich w świat szkoły, dbając o ich harmonijny rozwój intelektualny, etyczny, emocjonalny, społeczny i fizyczny. Ważne jest również takie wychowanie, aby dziecko w miarę swoich możliwości było przygotowane do życia w zgodzie z samym sobą, ludźmi i przyrodą. Należy zadbać o to, aby dziecko odróżniało dobro od zła, było świadome przynależności społecznej (do rodziny, grupy rówieśniczej i wspólnoty narodowej) oraz rozumiało konieczność dbania o przyrodę. Jednocześnie dąży się do ukształtowania systemu wartości i umiejętności potrzebnych dziecku do poznawania i rozumienia świata, radzenia sobie w codziennych sytuacjach oraz do kontynuowania nauki w klasach IV – VIII szkoły podstawowej.

Kształcenie ogólne w szkole podstawowej tworzy fundament wykształcenia.

Celem kształcenia ogólnego w szkole podstawowej jest:

1. Przyswojenie przez uczniów podstawowego zasobu wiadomości na temat faktów, zasad teorii i praktyki, dotyczących przede wszystkim tematów i zjawisk bliskich doświadczeniom uczniów.
2. Zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.
3. Kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w szkole podstawowej należą:

1. Czytanie – rozumiane zarówno jako prosta czynność, jako umiejętność rozumienia, wykorzystywania i przetwarzania tekstów w zakresie umożliwiającym zdobywanie wiedzy, rozwój emocjonalny, intelektualny i moralny oraz uczestnictwo w życiu społeczeństwa.
2. Myślenie matematyczne – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych.
3. Myślenie naukowe – umiejętność formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących przyrody i społeczeństwa.
4. Umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym, zarówno w mowie, jak i w piśmie.
5. Umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno – komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji.
6. Umiejętność uczenia się jako sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji.
7. Umiejętność pracy zespołowej.

Zadaniem szkoły jest:

1. Realizowanie programu nauczania skoncentrowanego na dziecku, na jego indywidualnym tempie rozwoju i możliwościach uczenia się.

2. Respektowanie trójpodmiotowości oddziaływań wychowawczych i kształcących: uczeń – szkoła – dom rodzinny.
3. Rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka.
4. Kształtowanie u dziecka pozytywnego stosunku do nauki oraz rozwijanie ciekawości w poznawaniu otaczającego świata w dążeniu do prawdy.
5. Poszanowanie godności dziecka
6. Zapewnienie dziecku przyjaznych, bezpiecznych i zdrowych warunków do nauki i zabawy, działania indywidualnego i zespołowego, rozwijania samodzielności oraz odpowiedzialności za siebie i najbliższe otoczenie, ekspresji plastycznej, muzycznej i ruchowej, aktywności badawczej, a także działalności twórczej.
7. Wyposażenie dziecka w umiejętność czytania i pisanie, w wiadomości i sprawności matematyczne potrzebne w sytuacjach życiowych i szkolnych oraz przy rozwiązywaniu problemów.
8. Dbłość o to, aby dziecko mogło nabywać wiedzę i umiejętności potrzebne do rozumienia świata, w tym zagwarantowanie mu dostępu do różnych źródeł informacji i możliwości korzystania z nich.
9. Sprzyjanie rozwojowi cech osobowości dziecka koniecznych do aktywnego i etycznego uczestnictwa w życiu społecznym.

CELE I ZADANIA INNOWACJI

Po zrealizowaniu treści programu innowacji dziecko:

- kojarzy realne figury z ich odpowiednikami w diagramach
- odtwarza diagramy przy użyciu figur i szachownicy
- posiada umiejętność gradacji poprzez wartościowanie figur
- posiada umiejętność oceny podjętych decyzji oraz umiejętność korygowania błędów
- zawsze szanuje wszystkich zawodników
- posiada umiejętność pracy w grupie
- będzie chętnie do koleżeńskiej pomocy przy szybszym zrozumieniu treści od innych
- wypracuje umiejętność, klarowność i przejrzystość przy prowadzeniu zapisu
- będzie przestrzegało zasad gry
- będzie znało zasady zdrowej rywalizacji
- będzie dążyło do samodoskonalenia
- będzie potrafiło rozegrać partię szachów

Opisowo i wyraziście oczekiwania odnośnie ostatecznego efektu realizacji programu przedstawił trener i działacz sportowy Andrzej Modzelan w „Dekalogu młodego szachisty”. Realizując innowację „Podróż po Szachowej Krainie” staram się dążyć do kształtowania postaw dziecka zgodnych z poniższym dekalogiem.

1. LUBIĘ GRAĆ W SZACHY.

Od tego prostego stwierdzenia wszystko się zaczyna. Lubimy królewską grę bo: lubimy zwyciężać, zdobywać medale, lubimy wyjazdy na zawody szachowe i panującą na nich atmosferę, lubimy ten specyficzny moment w którym nasz przeciwnik poddaje partię, czy wreszcie dlatego, że chcą tego rodzice. Każdy z wymienionych powodów jest dobry. Chodzi o to, aby lubić szachy same w sobie – a nie siebie samego w szachach.

2. CHCĘ GRAĆ CORAZ LEPIEJ.

Doskonalenie własnych umiejętności, chęć stawania się coraz lepszym w dyscyplinie, której poświęcamy wiele wolnego czasu – to naturalne i jak najbardziej pozytywne dążenia.

3. NIE BOJĘ SIĘ ŻADNEGO PRZECIWNIKA.

Jakże często przegrywamy partię szachów już w „szatni”. W szatni, czyli zanim zasiądziemy do szachownicy. Nasz przeciwnik jawi nam się w najczarniejszych barwach, a jego umiejętności paraliżują naszą wolę walki i prowadzą do nieuchronnej porażki.

4. PRAGNĘ WYGRAĆ KAŻDĄ PARTIĘ, CHOĆ WIEM, ŻE WSZYSTKICH PARTII WYGRAĆ SIĘ NIE DA.

Jeżeli młody zawodnik zasiada do partii szachów z inną myślą niż zwycięstwo, to jest to bardzo groźny sygnał, którego nie wolno lekceważyć. Jeżeli zaobserwujemy u naszego podopiecznego nadmierną ilość remisów – nawet po walce – powinniśmy popracować nad jego cechami wolicjonalnymi.

5. NIE PROPONUJĘ I NIE PRZYJMUJĘ REMISÓW.

Droga na szachowy Olimp jest stroma i naznaczona wieloma wybojami. Do tych najgroźniejszych z pewnością zaliczają się propozycje remisowe i ich akceptacja. Łatwo wytypować remis przy zachowawczej postawie graczy, trudniej odgadnąć rezultat, gdy nawet najwięksi arcymistrzowie grają serio.

6. NIE LEKCEWAŻĘ ŻADNEGO PRZECIWNIKA.

Każdy z nas zna to uczucie – wszechogarniająca duma z powodu wykonania pięknego posunięcia i posiadania wygranej partii, samozadowolenie i pewien rodzaj odprężenia. Zaczynamy przeceniać możliwości swoich figur i jednocześnie nie doceniamy kontrszans przeciwnika. Koniec jest łatwy do przewidzenia – porażka i złość na cały świat. Niejeden trener wbija do głowy swoim podopiecznym, że najtrudniej jest wygrać wygraną partię, a przeciwnikowi należy się szacunek.

7. PRZYJACIOŁOM OFIAROWUJĘ NAJLEPSZĄ PARTIĘ NA JAKA MNIE STAĆ.

Nikogo nie dziwi fakt, że dla przyjaciół nasze drzwi są zawsze otwarte, że lubimy wspólnie spędzać czas i obdarowujemy się drobnymi podarkami itp. Dlaczego więc tak trudno o podobne zachowania podczas partii szachów? Dlaczego nie ofiarowujemy sobie wzajemnie najlepszych partii na jakie nas stać? Krótkie remisy, uzgodnione wyniki dające korzyści materialne jednemu z grających – czyli obu „przyjaciołom” nie należą niestety do rzadkości.

8. SZACHY TO KRÓLEWSKA GRA, ZATEM OBOWIĄZUJĄ NAS KRÓLEWSKIE OBYCZAJE.

W dawnych czasach propozycja remisowa ze strony zawodnika stojącego nieco gorzej uważana była za duży nietakt towarzyski i była szeroko komentowana w kularach turniejowych sali. A jak jest dzisiaj? Często młodzi zawodnicy uczeni są taniego sprytu. Sprytu, który za punkt honoru stawia sobie konieczność zdobycia punktu za wszelką cenę – w myśl zasady – cel uświęca środki.

9. DZIĘKI SZACHOM PODRÓŻUJEMY, POZNAJEMY ŚWIAT I ZAWIERAMY PRZYJAŹNIE.

Jak wiemy z doświadczenia, przyjaźnie zawierane w dzieciństwie bywają najtrwalsze i najpiękniejsze. Ktoś kiedyś powiedział: po tylekroć jesteś człowiekiem – ilu masz przyjaciół. A co do podróży: że kształcą - nikogo chyba przekonywać nie trzeba.

10. SZACHY UCZĄ NAS POZNAWAĆ SAMYCH SIEBIE.

Poznawać samych siebie, czyli przede wszystkim – kształtować swój charakter, budować prawidłową hierarchię wartości, wzmacniać system nerwowy, godnie znosić niepowodzenia i porażki. Jak mawiał nasz wielki rodak Józef Piłsudski: „Być zwyciężonym a nie ulec, to zwycięstwo”.

PROCEDURY OSIAGANIA CELÓW

Dziecko w wieku szkolnym zdobywa elementarne wiadomości i umiejętności podczas działań własnych. W pracy szkoły należy zatem dobrać takie metody i formy pracy, które będą wyzwalać inicjatywę dzieci i rozwijać je całościowo. Według W. Okonia „Wszechstronny rozwój myślenia jest możliwy tylko w warunkach, gdy w treści kształcenia ogólnego obok materiału do bezpośredniego przyswajania znajdzie się wiele problemów i zadań o charakterze teoretycznym lub praktycznym, których rozwiązanie wymagać będzie ze strony dzieci samodzielnego wysiłku, wykonywania licznych operacji myślowych, twórczej inwencji i upartych poszukiwań”.

Przy realizacji założonych celów zostaną zastosowane metody i techniki aktywizujące, dostosowane do poziomu i możliwości uczniów.

1. Wykorzystanie elementów dyskusji, burzy mózgów, dramy itp. w opracowaniu umiejętności i wiadomości o szachach.
2. Prezentacja filmów instruktażowych, utworów muzycznych z płyt CD o tematyce szachowej.
3. Wysłuchanie baśni i legend o szachach.
4. Zorganizowanie symultany szachowej.
5. Praca w zespołach zadaniowych.
6. Wymiana ciekawostek i doświadczeń o szachach na szczeblu uczeń - uczeń.
7. Wykonanie wytworów plastycznych związanych z tematyką szachową.

Metody nauczania:

- podająca – objaśnienie, pogadanka, opowiadanie, opis
- problemowa – aktywizująca – gry dydaktyczne, burza mózgów, praca w zespołach zadaniowych
- eksponująca – ekspozycja, pokaz połączony z przeżyciem
- praktyczna – pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, prezentacja sposobu wykonania zadania przez zespół

Formy pracy: indywidualna, grupowa, zbiorowa

HARMONOGRAM REALIZACJI ZADAŃ PROGRAMOWYCH

Treści programowe innowacji pedagogicznej „Podróż po Szachowej Krainie” zostały opracowane w obszarach dotyczących tematyki podstawowych zasad gry w szachy :

1. Powitanie w Szachowej Krainie – historia powstania gry.
2. Poznanie szachownicy i jej cech.
3. Bierki na szachownicy – symbole bierek.
4. Bierki na szachownicy – wartości bierek.
5. Szachowa Kraina - powtórzenie i utrwalenie wiadomości.
6. Szachowe wojsko - król.
7. Szachowe wojsko - hetman.
8. Szachowe wojsko - wieża.
9. Szachowe wojsko - goniec.
10. Szachowe wojsko - skoczek.
11. Szachowe wojsko - pionek.
12. Szachowa Kraina - powtórzenie i utrwalenie wiadomości.
13. Bierki na szachownicy – ustawienie początkowe.
14. Prawa Szachowej Krainy – dotknięta rusza, postawiona stoi.
15. Prawa Szachowej Krainy – szach.
16. Prawa Szachowej Krainy – mat.
17. Prawa Szachowej Krainy – remis.
18. Prawa Szachowej Krainy – pat.
19. Szachowa Kraina - powtórzenie i utrwalenie wiadomości.
20. Szachowa magia – przemiana pionka.
21. Szachowa magia – bicie w przelocie.
22. Szachowa magia – roszada.
23. Szachowa bitwa – co to jest centrum?
24. Szachowa bitwa – jak ją dobrze zacząć?
25. Szachowa bitwa – atak, obrona.
26. Szachowa bitwa – wymiana i przewaga bierek.
27. Szachowa Kraina - powtórzenie i utrwalenie wiadomości.
28. Szachowa bitwa – mat jedną wieżą.
29. Szachowa bitwa – mat dwiema wieżami.
30. Szachowa bitwa – widelki.
31. Szachowa bitwa – gra z zegarem.
32. Szachy w Internecie - zajęcia w sali komputerowej.
33. Quiz – powtórzenie i utrwalenie wiadomości.
34. Organizacja Symultany Szachowej.

PRZEWIDYWANE EFEKTY PODEJMOWANYCH DZIAŁAŃ INNOWACJI

W wyniku podjętych działań edukacyjnych dziecko:

- chętnie i aktywnie uczestniczy w zajęciach szachowych
- potrafi objaśnić podstawowe pojęcia dotyczące szachów
- zna i wymienia nazwy wszystkich bierki szachowych
- dostrzega podobieństwa i różnice pomiędzy bierkami szachowymi
- zna obyczaje i kulturę rozgrywek szachowych
- zna historię powstania szachów
- stosuje określenia dotyczące położenia przedmiotów w przestrzeni
- dostrzega rytm i potrafi go dalej ułożyć
- potrafi powtórzyć prosty rytm dźwiękowy
- określa kierunki w przestrzeni
- klasyfikuje przedmioty według różnych cech
- odróżnia liczenie błędne od poprawnego
- dodaje i odejmuje w zakresie 10
- rozpoznaje i nazywa figury szachowe
- porównuje wielkość przedmiotów
- podejmuje działania, dzięki którym osiąga poczucie sukcesu
- zna i stosuje zasady obowiązujące w grach
- potrafi zrozumieć, że raz się przegrywa, a raz wygrywa
- dokonuje samodzielnych prób wymyślenia własnych sposobów radzenia sobie z dotychczas nieznaną trudnością w grze
- stosuje zdobytą wiedzę w praktycznych działaniach
- rozwija wyobraźnię
- jest zdolne do wysiłku umysłowego
- rozwija pożądane postawy społeczne
- potrafi wyrazić swoje myśli, wiedzę i uczucia
- przedstawia zdobyte wiadomości w różnych formach ekspresji słownej, plastycznej i muzycznej
- odczuwa potrzebę prezentowania swoich postaw
- zna słownictwo szachowe
- podejmuje próbę dyskusji oraz doskonali umiejętność dłuższego wypowiedzenia się na temat szachów
- czynnie uczestniczy w konkursach szachowych
- rozwija wyobraźnię oraz umiejętność krytycznego myślenia, analizowania, wartościowania i uogólniania zjawisk
- samodzielnie korzysta z różnych źródeł informacji np. poradników, Internetu
- rozwiązuje różnorodne zadania wymagające logicznego myślenia
- zgodnie współpracuje w parze, grupie, zespole zadaniowym
- uczy się odwagi i wiary we własne możliwości uczestnicząc w konkursach tematycznych

- potrafi wykonać estetycznie, twórczo i dokładnie prace plastyczno – techniczne związane z omawianym tematem

EWALUACJA INNOWACJI

Realizowany program innowacji „Podróż po Szachowej Krainie” zakłada systematyczną jego ewaluację, która służyć będzie badaniu nabytych przez dzieci umiejętności matematycznych. Prowadzona ewaluacja pozwoli na refleksję nad własną pracą nauczyciela pracującego z programem pozwalając również program udoskonalić, modyfikować. Program ma charakter otwarty – jego treści mogą być rozszerzane w zależności od zainteresowań dzieci:

- obserwacja dzieci podczas prowadzonych zajęć
- ustne wypowiedzi uczniów na bieżących zajęciach
- praca w grupach i zespołach zadaniowych
- analiza kart pracy powtarzających i utrwalających wiadomości dotyczące szachowych zasad
- wykonywanie prac plastycznych
- rozmowy indywidualne z dziećmi i rodzicami
- udział w symulacji szachowej
- zamieszczanie na stronie internetowej szkoły zdjęć z prowadzonych zajęć

"Nauczcie dzieci grać w szachy, a o ich przyszłość możecie być spokojni." - Paul Morphy

"Gdy jesteś samotny i czujesz się wrogiem świata, zagraj w szachy, podniosą cię na duchu" - Arystoteles

BIBLIOGRAFIA

1. Magdalena Zawadzka „Grajmy w szachy, materiały szkoleniowe dla najmłodszych” część 1 – Polski Związek Szachowy, Warszawa 2010
2. Łukasz Suchowierski „Szachy, uniwersalny podręcznik z ćwiczeniami” część I – Akademia Gambit, Białystok 2018
3. Mirosława Litmanowicz „Szachy podręcznik dla dzieci” część 1 – Młodzieżowa Agencja Wydawnicza – Warszawa 1986
4. Krzysztof Mrozek „Podstawy gry w szachy w edukacji wczesnoszkolnej” – WOM Rybnik, 2018
5. Kolma Maier – Puschi „Dzieci grają w szachy” – Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1979
6. Anna SołECKA „Spotkania na szachownicy. Podstawy gry szachowej w edukacji wczesnoszkolnej” – Wydawnictwo Harmonia, Gdańsk 2018
7. Strony internetowe: www.matzoo.pl, www.matematykainnegowymiaru.pl, <http://www.agencja64.xon.pl>, www.lichess.pl

ANKIETA DLA RODZICÓW

Szanowni Państwo!

Chciałabym poznać Państwa opinię o realizowanej innowacji pedagogicznej „Podróż po Szachowej Krainie” w naszej szkole. Uzyskane wyniki zostaną wykorzystane do podsumowania innowacji oraz w dalszej pracy nad podwyższeniem jakości pracy szkoły w zakresie rozwijania umiejętności przez dzieci. Proszę o zaznaczenie właściwej odpowiedzi. Ankieta jest anonimowa.

1. Czy zapoznano Państwa z założeniami innowacji pedagogicznej „Podróż po Szachowej Krainie”?

a) TAK

b) NIE

2. Czy obserwujecie Państwo u swojego dziecka rozwój umiejętności matematycznych szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów?

a) TAK

b) NIE

3. Czy obserwujecie Państwo u swojego dziecka pozytywny wpływ szachów na ich psychikę oraz kształtowanie ważnych cech osobowości takich jak: odpowiedzialność, koncentracja, opanowanie, szacunek do przeciwnika, zdrowa rywalizacja?

a) TAK

b) NIE

4. Czy obserwujecie Państwo u swojego dziecka większe zainteresowanie grami planszowymi w swoich domach w czasie wolnym?

a) TAK

b) NIE

5. Czy są Państwo zadowoleni z pracy szkoły w zakresie nabywania przez dzieci umiejętności logicznego myślenia poprzez grę w szachy?

a) TAK

b) NIE

6. Czy oczekujecie Państwo kontynuacji innowacji pedagogicznej w następnych latach?

a) TAK

b) NIE

DZIĘKUJĘ!