

MATERIAŁY Z WOJEWÓDZKIEJ KONFERENCJI INFORMACYJNO-METODYCZNEJ „Edukacja przez szachy na Podkarpaciu - teoria i praktyka”

pod patronatem: Wojewody Podkarpackiego, Marszałka Województwa Podkarpackiego,
Podkarpackiego Kuratora Oświaty

Rzeszów, 16 marca 2018 r.

Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów z wykorzystaniem gry w szachy, w świetle nowej podstawy programowej – Elżbieta Komarnicka PCEN O/Przemysł

Przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie mają wpływ na konieczność zdobywania nowego zasobu kompetencji. Wśród kompetencji są takie, które potrzebuje każdy człowiek do samorealizacji, rozwoju osobistego oraz prowadzenia aktywnego życia zawodowego i funkcjonowania w społeczeństwie. Powyższe kompetencje, określane jako kluczowe, powinny być przede wszystkim rozwijane w edukacji szkolnej. W zaleceniach Parlamentu UE i Rady Europy (2006/962/WE) znalazło się stwierdzenie, by kompetencje kluczowe stały się częścią strategii uczenia się przez całe życie. W polskim systemie oświatowym przyjęto, że należy w sposób szczególny rozwijać osiem podstawowych kompetencji. Z ustawy z dnia 14 grudnia 2016 (art. 55. 1) wynika, że **kompetencje kluczowe rozwijane są nie poprzez to czego uczy nauczyciel, ale poprzez to jak uczy**. Dlatego rozwijanie kompetencji kluczowych wymaga wdrażania nowych rozwiązań w procesie kształcenia, przy zastosowaniu innowacyjnych działań programowych, organizacyjnych oraz metodycznych.

W nowej podstawie programowej zostały określone najważniejsze umiejętności, które powinny być zdobywane i rozwijane przez ucznia na różnych poziomach edukacyjnych. Ważną rolę wśród nich odgrywa myślenie – rozumiane jako złożony proces wielu operacji, polegających między innymi na wnioskowaniu, abstrahowaniu, rozumowaniu, wyobrażaniu, sądzeniu, rozwiązywaniu problemów. W trakcie edukacji powinny być rozwijane różne typy myślenia: analitycznego, syntetycznego, logicznego, komputacyjnego, przyczynowo-skutkowego, kreatywnego, abstrakcyjnego. W podstawie programowej zasygnalizowano również potrzebę rozwijanie kompetencji takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość; rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania, rozbudzanie ciekawości poznawczej oraz motywacji uczniów do nauki.

Kształtowanie powyższych umiejętności powinno się rozpoczynać już na etapie wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej. Wśród celów i zadań stawianych w nowej podstawie programowej na tym poziomie zostały wyszczególnione: umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia; umiejętność formułowania wniosków i spostrzeżeń; umiejętność stawiania pytań, dostrzegania problemów oraz ich rozwiązywania. Jako środek służący rozwijaniu tych umiejętności nie bez powodów wskazano warcaby, szachy oraz inne gry planszowe.

Szachy jako gra dydaktyczna – dr Małgorzata Podolak PCEN O/Przemysł

Jak wynika z przeprowadzonych badań naukowych, gry dydaktyczne wykorzystane w procesie edukacji mogą w znacznym stopniu podnieść jego efektywność oraz zwiększyć trwałość i operatywność zdobytych wiadomości. Mogą wywrzeć także znaczący wpływ na kształtowanie odpowiednich postaw uczniów, ponieważ przygotowują do praktycznej działalności, udoskonalają operacje intelektualne poprzez rozwijanie spostrzegawczości, wyobraźni i koncentracji uwagi. Szczególnie szachy mogą się stać dla uczniów niezwykle atrakcyjną formą nauczania, grą budującą motywację do nauki i aktywizującą do wspólnej i samodzielnej pracy.

Powszechnie wiadomo, że szachy są grą, która rozwija pamięć, poprawia koncentrację, rozwija logiczne myślenie, promuje wyobraźnię i twórczość; uczy niezależności, rozwija zdolność przewidywania konsekwencji działań. W szkole szachy pozwalają przełamywać obawy, bierność, a nawet niechęć uczniów do nauki; są bodźcem do budowania edukacji kreatywnej oraz innowacyjnej. Sprzyjają wszechstronnemu rozwojowi dziecka: rozwijają zdolności matematyczne, logiczne myślenie, uczą zdrowego współzawodnictwa. Wyrabiają umiejętność osiągania wyznaczonych celów, rozwijają umiejętność nauki na własnych błędach, uczą strategicznego myślenia, rozwijają komunikację, umiejętność podejmowania decyzji oraz rozwiązywania problemów. Gra w szachy kreuje intelekt, zwiększa aktywność umysłową, rozbudza twórcze zdolności, myślenie logiczno – wyobrazeniowe. Szachy wyrabiają zmysł obserwacji, rozwijają pamięć, umiejętność abstrakcyjnego myślenia i rozwijają wyobraźnię przestrzenną. Ponadto przyczyniają się do rozwoju zainteresowań dzieci i

młodzieży, sprzyjają rozwojowi pozytywnych sfer ich osobowości. Szachy są grą, zabawą i rozrywką, a jednocześnie dyscypliną sportu, korelującą humanistyczną fantazję z umiejętnościami matematycznymi i kształceniem pozytywnych postaw społecznych i emocjonalnych. Szachy nie dają się jednoznacznie sklasyfikować i utożsamiać z jedną, wybraną dziedziną wiedzy, ponieważ stanowią wyjątkowe, harmonijne połączenie sportu, nauki i sztuki.

Nauka gry w szachy a neurodydaktyka – Dorota Mech-Kuchcińska PCEN O/Przemysł

Jak wskazuje wielu naukowców, wiedza o tym, jak pracuje mózg, może się okazać niezwykle przydatna w praktyce szkolnej. Neurodydaktyka szuka sposobów praktycznego wykorzystania osiągnięć neurobiologii w projektowaniu i doskonaleniu procesu dydaktycznego. Wiedza o mózgu już dziś pozwala zrozumieć co wspiera a co hamuje naturalne procesy uczenia się, co stanowi mechanizm uczenia się i zapamiętywania i od czego zależy efektywność nauczania. Neurodydaktyka wyjaśnia np. dlaczego w szkole dzieci tracą chęć do nauki i dlaczego dotychczasowy model kształcenia jest tak mało efektywny. Badania nad mózgiem obaliły wiele mitów edukacyjnych i podpowiedziały nowe rozwiązania w tej dziedzinie. Między innymi pokazały, jak uczy się mózg w sposób naturalny. Jak się okazuje, mózg ludzki nie jest przystosowany do zapisywania informacji pochodzących z zewnątrz. Jego praca polega na przetwarzaniu ich i tworzeniu reguł na podstawie obserwowanych zjawisk z otaczającego świata. Wiedzy nie można zatem nikomu przekazać, ponieważ uczenie się jest aktywnym procesem, polegającym na nadawaniu nowym informacjom znaczenia przez ich odbiorcę.

Z punktu widzenia neurobiologii uczyć się - to tworzyć nowe połączenia, dlatego w nauczaniu konieczne jest stosowanie aktywnych metod. Mózg jest dynamiczną, wciąż zmieniającą się strukturą, który w sposób niezwykle plastyczny je rozwija oraz intensywnie wykorzystuje. Plastyczność mózgu stanowi mechanizm uczenia się i zapamiętywania, które ograniczają zarówno stres jak i nuda. Między aktywnością a rozwojem struktur mózgowych istnieje sprzężenie zwrotne i wszystko co robimy pozostawia ślad w strukturze naszego mózgu. Dlatego uczniowie na lekcji powinni być aktywni, by uczyć się przez sprawdzanie, eksperymentowanie, zadawanie pytań. Aby mózg się uczył, potrzebuje bogatego w bodźce środowiska i atmosfery dającej uczniom poczucie bezpieczeństwa. Skoro przekaz werbalny jest najtrudniejszą formą nauki dla ludzkiego mózgu, zacznijmy uczyć przez działanie!

Neuronów wprawdzie nie da się zmusić do pracy ale można je... „zaciekawić”. Gdy szkoła jest „podajnikiem wiedzy” - zabija ciekawość uczniów. Czynniki sprzyjającymi uczeniu się są: uwaga, emocje, motywacja, aktywność. Stopień zapamiętania zależy od tego, jak bardzo się w danym momencie skupimy na przekazywanych treściach. W badaniach potwierdzono również, że informacje o zabarwieniu emocjonalnym są łatwiej zapamiętywane niż neutralne. Aby „zmotywować” ucznia do nauki musimy więc odwołać się do jego ciekawości poznawczej i zainteresowań. W związku z powyższym zrodził się pomysł, by uczyć przez zabawę. Z punktu widzenia neurobiologii zabawa jest nie tylko rozrywką i formą spędzenia wolnego czasu, ale zarazem intensywnym procesem uczenia się, którego nic nie jest w stanie zastąpić. Nauka gry w szachy znakomicie zatem wpisuje się w nurt „nauczania przyjaznego mózgowi”.

Wychowawcze wartości gry w szachy - Janina Kościelny PCEN O/ Przemysł

Wartości, są to standardy naszych myśli i zachowań, które określają kim jesteśmy, jak żyjemy i jak traktujemy innych ludzi. Można je określić jako cele, normy i zasady postępowania, które umożliwiają rozwój oraz osiągnięcie trwałej satysfakcji życiowej. Wartości stanowią fundament oceny rzeczywistości w kategoriach moralnych dobra i zła, które stają się podstawą w podejmowaniu decyzji. Aby podjąć decyzję, człowiek musi najpierw przemyśleć i ocenić konsekwencje każdej możliwości – dopiero wtedy może świadomie wybrać opcję według niego słuszną. Rozwój umiejętności bycia odpowiedzialnym jest możliwy tylko w sytuacji dokonywania wyborów. Może temu sprzyjać gra w szachy, która uczy konsekwencji podejmowanych decyzji.

Gra w szachy posiada społeczny charakter, jest formą interakcji międzyludzkiej, zabawą, a nawet stać się pasją i hobby. Szachy posiadają również walory wychowawcze, ponieważ wpływają na kształcenie wielu ważnych cech umysłu i charakteru. Gra w szachy wpływa na umiejętność osiągania wyznaczonych celów, uczy konsekwencji i wytrwałości w działaniu, rozwija umiejętność nauki na własnych błędach, uczy podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów. Szachy rozwijają komunikację, uczą obiektywizmu wobec siebie i poszanowania rywala, przestrzegania norm i reguł, zwłaszcza podczas sportowego współzawodnictwa. Grę w szachy zatem warto uwzględnić w programie profilaktyczno-wychowawczym szkoły, ponieważ umożliwia, umacnia i rozwija relacje rówieśnicze i międzypokoleniowe; może przyczynić się do zmniejszenia skłonności do uzależnień, zapobiegać patologiom społecznym; przyczyniać się do wyrównywania szans rozwojowych dzieci z rodzin rekrutujących się z grup społecznie wykluczonych.

Motywy szachowe w nauczaniu wielopredmiotowym – Anetta Mandzyn PCEN O/ Przemysł

Motywy szachowe mogą być wykorzystane dla wzmocnienia edukacji szkolnej w kształceniu literackim, edukacji plastycznej i muzycznej, w edukacji językowej (w tym obcojęzycznej), w nauczaniu historii i geografii oraz w edukacji kulturowej.

Jeśli układ bierki na szachownicy oraz ich ruchy potraktujemy jako swoisty tekst wyrażony w notacji algebraicznej, możemy go przetransponować, posługując się tekstem graficznym, malarskim, czy nawet muzycznym. Przełożenie znanych partii szachowych na muzykę daje ciekawe melodie. Można użyć tego algorytmu także w drugą stronę i przełożyć zapis nutowy na partię szachów, przynajmniej w wymiarze graficznym.

Mówiąc o motywie szachowym *sensu stricto*, należy przywołać symbolikę szachownicy, na której liczba pól (64) stanowi kwadrat liczby 8 i oznacza nieskończoność, symbolizuje wszechświat oraz życie. Wielu pisarzy i poetów wykorzystywało w swojej twórczości motyw gry w szachy jako walki między rywalami lub walki dobra ze złem. Warto tu wspomnieć o poemacie *Szachy* Jana Kochanowskiego oraz powstałym w oparciu o ten utwór teatralno-baletowy spektaklu w wykonaniu Baletu Cracovia Danza. Motywy szachowe pojawiają się w Szekspirowskiej komedii *Burza*, a w polskiej literaturze baroku możemy odnaleźć w utworze poetyckim Wacława Potockiego *Człowiek Igrzysko Boże*.

Symboliczne znaczenie szachownicy pojawia się już w średniowiecznym malarstwie ściennym, w scenach o wymowie eschatologicznej lub moralizatorskiej. Istnieją również liczne przedstawienia malarskie obrazujące grę rycerza w szachy ze śmiercią, tego typu dzieło zainspirowało Bergmana do napisania jednoaktówki *Malowidło w drewnie*. Na bazie tego dzieła powstał scenariusz do filmu: *Siódma pieczęć*, w którym motyw szachów symbolizuje odwieczne pragnienie nieśmiertelności.

Motywy szachowe występują również w literaturze współczesnej, stając się ulubionym motywem między innymi w pisarstwie Jorge Luisa Borgesa. Można tu wspomnieć także o powieści detektywistycznej *Flamandzka szachownica* Artura Pereza-Revertego, inspirowanej obrazem malarza Pietera van Huysa *Partia szachów*. Innym tekstem literackim zbudowanym na motywie szachowym jest psychologiczna powieść rosyjskiego pisarza Vladimira Nabokova *Obrona Łużyna*. Powieść doczekała się adaptacji filmowej w reżyserii Marleen Gorris. Warto tu wspomnieć także o opartej na faktach historycznych powieści Waldemara Łysiaka *Szachista*. Widowisko "żywych szachów" stało się tłem akcji opowiadania *Szach* Sławomira Mrożka, w którym bohater wchodzi w rolę figury szachowej. Dzięki topograficznej i historycznej dokładności lektura Zbigniewa Nienackiego *Pan Samochodzik i dziwne szachownice* może stać się pretekstem do gry terenowej jako projektu międzyprzedmiotowego, łączącego historię, geografię, język polski, przyrodę i edukację plastyczną. Inne przykłady motywów szachowych w literaturze młodzieżowej, pojawiają się w powieści Lewis Carroll *Alicja w krainie czarów*, w komiksach, kreskówkach i filmach animowanych, np. *Kubuś Puchatek*, *Baśnie i Waśnie* czy *Spiderman*.

Szachy mają też swoją historię i geografie, dzięki czemu można je wykorzystywać w ramach edukacji historycznej i geograficznej. Z kolei w edukacji językowej warto zwrócić uwagę na metaforę szachową w języku potocznym, jak „trzymać kogoś w szachu”, „patowa sytuacja”, „wykonać rozsadę” „być pionkiem”. Edukacja plastyczna stwarza okazję do poznawania bogactwa przedstawień obrazowych z motywem szachowym. Dzięki niej uczniowie rozpoznają szachownicę jako popularny motyw graficzny, obecny w sztuce użytkowej i wykorzystują we własnych pracach plastycznych. W korelacji z kształceniem literackim mogą tworzyć własne opisy znanych dzieł i rozpoznawać ślady szachowych inspiracji w malarstwie oraz w literaturze. W edukacji obcojęzycznej, podobnie jak w nauce języka rodzimego, motywy szachowe pojawiają się w tekstach literackich i słuchowiskach, w materiale muzycznym, filmowym i w komponencie kulturowym. Wprowadzanie nomenklatury szachowej w języku obcym poszerza zakres leksyki, podobnie jak szachowe idiomy i przysłowia. Materiały o tematyce szachowej można również wykorzystać jako pretekst do dialogowania, pisania i ćwiczenia gramatyki. Sprzyjają rozbudzaniu zainteresowania, rozwijaniu poszczególnych kompetencji językowych, jak również sprawności zintegrowanych. Z kolei na etapie przedszkolnym i wczesnoszkolnym elementy szachowe można wykorzystywać przez działanie i ekspresję ruchową. Choć edukacja szachowa i matematyczna pełnią względem siebie rolę służebną, jednak również w realizacji treści innych przedmiotów, warto sięgać po motywy szachowe. Można je wpleść w różne rozwiązania metodyczne, by zadowolić „kapryśny” mózg, który uczy się tego co jest w jego ocenie nowe, zabawne, intrygujące, przydatne i ekscytujące.

Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć szachowych - dr Zofia Bator PCEN O/Przemysł

Projekt wprowadzenia gry w szachy do szkół w naszym województwie nie jest czymś nowym, ponieważ działania z tym związane były podejmowane już od 2008 roku. To, że dostrzeżono w Ministerstwie Edukacji niezwykle walory gry w szachy oraz uwzględniono je w nowej podstawie programowej, zawdzięczamy zapewne także tym działaniom. Były one wspierane od początku przez Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli, w którym prowadzono szkolenia szachowe dla nauczycieli. Wiele z tych form było bezpłatnych, realizowanych w ramach różnych grantów oraz programów operacyjnych. Dzięki temu w naszym województwie wielu nauczycieli zdobyło już potrzebne umiejętności do prowadzenia zajęć szachowych. Tego typu formy doskonalenia są kontynuowane w postaci trzech części kursu ABC Szachów. Program szkolenia obejmuje zasady gry od podstaw, zarys strategii i taktyki szachowej, metodykę nauczania oraz zasady organizowania i sędziowania zawodów szachowych. Prowadzone są także warsztaty, spotkania sieci nauczycieli, organizowane turnieje, można skorzystać również z indywidualnych konsultacji. Szkolenia prowadzone są w Przemyślu, Rzeszowie, Czudcu i w Krośnie, a szczegółowe informacje można znaleźć na stronie www.szachy.pcen.pl.

Udział szkół w ogólnopolskim projekcie „Edukacja przez Szachy w Szkole” – Robert Karnasiewicz - wojewódzki koordynator projektu

Realizację pilotażowego projektu „Edukacja przez Szachy w Szkole” zapoczątkowano we wrześniu 2013 r. w 152 szkołach; obecnie bierze w nim udział ponad 1000 szkół z całej Polski (w tym 14 z województwa podkarpackiego). Głównym założeniem projektu jest wprowadzenie nauki gry w szachy jako zajęć obowiązkowych dla całych oddziałów klasowych w edukacji wczesnoszkolnej (w wymiarze min. 1 godziny lekcyjnej tygodniowo przez co najmniej 2 lata). Realizacja projektu odbywa się przy współpracy Polskiego Związku Szachowego z lokalnymi samorządami oraz szkołami. Zajęcia odbywają się w ramach godzin dodatkowych finansowanych ze środków organu prowadzącego jako innowacje pedagogiczne, jako forma zajęć edukacji wczesnoszkolnej, jako godziny brakujące do pełnego etatu nauczyciela, z tzw. „godzin dyrektorskich”, w ramach realizacji czwartej godziny WF, a także w ramach funduszy unijnych. Aby szkoła mogła przystąpić do projektu wymagany jest m.in. udział dwóch nauczycieli w 72-godzinny kursie. Samorząd powinien zobowiązać się do współorganizacji i finansowania szkoleń oraz materiałów metodycznych dla nauczycieli, a także zadbać o finansowanie zajęć szachowych prowadzonych w szkole. Szczegółowe informacje o projekcie można znaleźć na stronie www.szachywszkole.pl

Zajęcia szachowe w szkole - Beata Włodyka – Dyrektor Zespołu Szkolno – Przedszkolnego w Wiśniowej

Zajęcia szachowe w Szkole Podstawowej w Wiśniowej prowadzone są już od 10 lat przez pasjonata tej gry - nauczyciela wychowania fizycznego Piotra Kawę. Początkowo odbywały się w ramach kółka szachowego dla uczniów klas IV-VI, a w kolejnych latach także dla uczniów z klas I-III. Od roku 2014 wprowadzono zajęcia obowiązkowe dla uczniów klas drugich, w ramach innowacji pedagogicznej. W bieżącym roku szkolnym nauka gry w szachy odbywa się także w przedszkolu w grupie sześciolatek.

Edukacja przez szachy, która jest realizowana w szkole, ma na celu rozwijanie indywidualnego toku myślenia logicznego i analitycznego uczniów; ćwiczenie wyobraźni przestrzennej, koordynacji wzrokowo- ruchowej, uwagi i spostrzegania. W szkole wykorzystuje się również walory wychowawcze tej gry, dzięki którym kształtuje się u dzieci pożądane społecznie cechy i postawy takie jak: chęć osiągnięcia sukcesu i radzenia sobie z porażką; gra fair play; wyciąganie wniosków, analiza i korygowanie błędów; ćwiczenie cierpliwości i rozwijanie motywacji; kształtowanie umiejętności podejmowania decyzji. W szkole doceniane są również szachy jako metoda pracy nad zaburzeniami w zachowaniu oraz w podnoszeniu samooceny uczniów. Dla popularyzacji tej gry oraz wykorzystania jej walorów także poza zajęciami umożliwia się uczniom rozgrywanie partii podczas przerw na korytarzach szkolnych. Szachy przenikają również do innych form działalności szkolnej stając się elementem wykorzystywanym między innymi w przedstawieniach teatralnych oraz w układach tanecznych.

Uczniowie mają możliwość sprawdzania swoich umiejętności podczas licznych turniejów i zawodów szachowych. Imprezy te zdobywają coraz wyższą rangę i skupiają coraz większą liczbę zawodników. Do najbardziej prestiżowych imprez należy Otwarty Turniej Szachowy pod patronatem Wójta Gminy Wiśniowa, który został zorganizowany po raz pierwszy w 2011 roku. Wzięło w nim udział 40 uczestników, rekrutujących się spośród uczniów szkoły podstawowej, gimnazjum i rodziców. Impreza jednak szybko się rozrosła i od trzeciej edycja w turnieju uczestniczyło ponad 200 uczestników nie tylko z Podkarpacia, ale także z Małopolski, Mazowsza, a nawet z Ukrainy. Kolejne zawody odbywały się pod honorowym patronatem Marszałka Województwa Podkarpackiego i Wójta Gminy Wiśniowa, a tegoroczny turniej otrzymał także patronat Podkarpackiego Kuratora Oświaty.

Doświadczenia szkoleniowców z Ukrainy - Igor Jaskewicz – Naczelnik Wydziału Oświaty Obwodu Lwowskiego

Na zakończenie konferencji wystąpił gość specjalny z Ukrainy, który przedstawił rozwój gry w szachy wśród dzieci przedszkolnych oraz szkolnych w obwodzie lwowskim na przykładzie miasta Gródek. Z zaprezentowanych zestawień liczbowych wynika, że szachy cieszą się tam dużą popularnością wśród dzieci i młodzieży. Zajęcia w szkołach i przedszkolach są prowadzone w oparciu o programy i podręczniki, a nauczyciele współpracują z klubami szachowymi. Co najmniej dwa razy w miesiącu organizowane są dodatkowo turnieje o charakterze popularyzacyjnym oraz klasyfikacyjnym. Dla wzmocnienia motywacji są również organizowane mecze z drużynami z innych miast, czy spotkanie z wybitnymi szachistami. Do współpracy w szkoleniu włączani są również rodzice np. poprzez organizację rodzinnych turniejów drużynowych. Dwudziestoletnia praca, zapoczątkowana z dziećmi pięcioletnimi, zaowocowała wymiernymi wynikami, które przekładają się na ich wysokie kategorie szachowe, aż do klasy mistrzowskiej. Prelegent przedstawiał głównie sportowe sukcesy, jednak wprowadzenie gry w szachy do szkół i przeszkoli zaowocowało niewątpliwie również znacznymi osiągnięciami edukacyjnymi uczniów w tych placówkach.

Podsumowanie konferencji

Szerokie i wieloaspektowe przedstawienie zalet gry w szachy, zaprezentowane podczas konferencji, zachęca do wprowadzenia tej gry do szkół, by wzbogacić ich ofertę edukacyjną oraz wpłynąć na podniesienie jakości kształcenia w naszym województwie.

Prowadzenie konferencji i redakcja materiałów przesłanych przez prelegentów – dr Zofia Bator PCEN O/Przemyśl