

Innowacja pedagogiczna

w ramach zajęć "Edukacja przez Szachy w Szkole"

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Tytuł innowacji | "Szach-mat w edukacji" |
| 2. Rodzaj innowacji | metodyczno-programowa |
| 3. Miejsce realizacji | Szkoła Podstawowa Nr 6
im. Szymona Szymonowica
w Zamościu |
| 4. Autor innowacji | Grzegorz Pańko

wykształcenie wyższe magisterskie
z przygotowaniem pedagogicznym,
nauczyciel dyplomowany, instruktor
szachowy PZSzach |
| 5. Adresaci innowacji | uczniowie klasy I a i Ib |
| 6. Czas trwania innowacji | październik 2016 r. - czerwiec 2017 r. |
| 7. Źródło finansowania | Innowacja przeprowadzana będzie
w ramach zajęć pozalekcyjnych
finansowanych przez Uczniowski Klub
Sportowy „Lider” działający przy
szkole, tym samym nasza placówka nie
podniesie kosztów realizacji zadań
statutowych. |

8. Opis innowacji

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

Korzyści płynące z nauczania gry w szachy na różnych etapach edukacyjnych docenia 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...”.

Głównym motywem podjęcia się realizacji innowacji pedagogicznej z szachów jest nauczenie dzieci rozwiązywania problemów przy pomocy dostępnych narzędzi kształtując ich otwartość, aktywność, kreatywność oraz logiczne, analityczne i abstrakcyjne myślenie.

Innowacja pedagogiczna na zajęciach pozalekcyjnych adresowana jest do uczniów klas I. Program innowacji jest przeznaczony do realizacji w ciągu jednego roku szkolnego. Głównym zadaniem nauczyciela jest pobudzanie

aktywności uczniów, rozwijanie ich indywidualnych zainteresowań, organizowanie nauki i samokontroli poprzez dobór odpowiednich metod pracy z uczniami.

9. Cel innowacji

Celem innowacji jest dążenie do stymulowania aktywności poznawczej i twórczej uczniów. Kładziony będzie nacisk na rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, intuicji, wyobraźni, rozumowania i wnioskowania.

9. Treści nauczania

1. Szachownica i notacja szachowa.
2. Ruchy figur - pion, wieża, goniec, hetman, król i skoczek.
3. Wartości figur.
4. Opozycja i pola kluczowe.
5. Cel partii szachowej.
7. Początkowa faza partii.
8. Mat i podwójne uderzenie hetmanem.
9. Gra królami.
10. Końcówki pionkowe.
11. Mat wieżą.
12. Król z pionem przeciwko królowi.
13. Podwójne uderzenie, czyli "widelki" (pionkowe, skoczkowe).
14. Podwójne uderzenie wieżą, gońcem.
15. Atak z odsłony.
16. Podwójny szach.
17. Związanie, podwójne związanie.
18. Ograniczanie figur (gońca, skoczka, hetmana, wieży).
19. Mat na ostatniej linii.
20. Atak po siódmej linii.
21. Współpraca figur.
22. Zadania szachowe.

11. Przewidywane efekty wdrożenia innowacji:

Przewidywanymi efektami wynikającymi z wdrożenia innowacji dla uczniów i szkoły to przede wszystkim:

- wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły, promocja szkoły;
- budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród dzieci;
- wzbogacenie tradycyjnych środków i metod dydaktycznych;
- poznanie gry w szachy;
- wzrost samodzielnego i logicznego myślenia uczniów, wyobraźni;
- wzrost umiejętności matematycznych, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów;
- stosowanie zasady „fair play”.

12. Formy i metody ewaluacji:

Ewaluacja będzie dotyczyła całości innowacji. Dokonana zostanie na podstawie obserwacji. Uzyskane wyniki pomogą dokonać modyfikacji innowacji.