

**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**„EDUKACJA PRZEZ SZACHY”**

**W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ**

**Termin wprowadzenia :**

Październik 2018r. - zakończenie czerwiec 2020 r.

**Czas trwania:**

2 lata nauki - 1 godzina tygodniowo

**Adresaci innowacji:**

Projekt przeznaczony jest dla chętnych uczniów klas II a i b Publicznej Szkoły Podstawowej im. Ojca świętego Jana Pawła II w Starej Błotnicy

**Autor innowacji**: Jolanta Szotowicz

Nauczyciel prowadzący zajęcia ukończył szkolenie zorganizowane przez Polski Związek Szachowy i otrzymali certyfikat kursu z zakresu metodyki nauczania gry w szachy, zgodnie z Ogólnopolskim Projektem Polskiego Związku Szachowego.

Zgodnie z założeniami innowacji, w szkole będą prowadzone zajęcia „Edukacja przez szachy”, w zakresie 1 godziny zajęć tygodniowo, w klasach II edukacji wczesnoszkolnej przez dwa lata. Dzieci będą poznawały grę w szachy poprzez rozwiązywanie zadań szachowych, stosowanie określonych gier i zabaw, programów komputerowych, oglądanie filmów edukacyjnych, rozgrywek między uczniami, kolorowanek, rysunków, opowiadań, przy zastosowaniu szachowych środków dydaktycznych: bierki, szachownice, plansza demonstracyjna.

Edukacja przez szachy” pozwala w nowy, ciekawy sposób rozwijać umiejętności uczniów i przyswajać treści zawarte w Nowej Podstawie Programowej. Jest to rozwijanie umiejętności matematycznych, określanie położenia obiektów, orientacji, symetrii, wyobraźni przestrzennej, logicznego myślenia. uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z przekazywanych informacji, wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu, używając określeń: góra, dół, przód, tył, w prawo, w lewo oraz ich kombinacji. „Edukacja przez szachy” wspomaga rozumne zachowania ucznia w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku, wytrwałości przy wykonywaniu zadań. Gra  w szachy uczy współpracy w zabawie i nauce szkolnej, w sytuacjach życiowych, przestrzegania reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej.

**Cele ogólne innowacji:**

* wspomaganie wszechstronnego rozwoju ucznia,
* zwiększenie umiejętności matematycznych polskich uczniów, szczególnie w zakresie:

logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów,

* kształtowania ważnych cech osobowości, jak odpowiedzialność, koncentracja, intuicja i odwaga,
* rozwijanie u uczniów poczucia własnej wartości oraz wiary we własne możliwości

**Cele szczegółowe:**

* uczeń potrafi opisać szachownicę / rozpoznać szachownicę wśród plansz do innych gier,
* uczeń potrafi wymienić nazwy i rozpoznać symbole graficzne poszczególnych bierek,
* uczeń potrafi prawidłowo poruszać bierkami po szachownicy,
* uczeń potrafi prawidłowo ustawić bierki w pozycji wyjściowej na szachownicy,
* uczeń potrafi wyjaśnić / pokazać, czym jest szach i mat,
* uczeń potrafi dać szacha w umożliwiającej to pozycji,
* uczeń potrafi bronić króla przed szachem,
* uczeń potrafi prawidłowo wykonać roszadę,
* uczeń zna wartość umowną bierek (potrafi odróżnić bicia opłacalne od nieopłacalnych),
* uczeń przestrzega zasad „fair play” (nie próbuje oszukiwać, naciągać zasad gry na swoją korzyść, cofać ruchów itp.),
* uczeń przestrzega podstawowych zasad gry (ruchy wykonujemy na przemian, białe zaczynają, nie zbija się króla, mat kończy partię itp.),
* uczeń odnosi się do przeciwników / partnerów z szacunkiem

**Spodziewane efekty:**

dla szkoły:

* wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły dla uczniów I etapu edukacyjnego,
* budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród dzieci i rodziców,
* wzbogacenie tradycyjnych środków i metod dydaktycznych,
* forma promocji szkoły

dla uczniów:

* poznanie gry w szachy,
* wzrost umiejętności logicznego myślenia,
* wykorzystanie umiejętności gry w szachy do wykonywania operacji matematycznych,
* wzrost umiejętności radzenia sobie w sytuacjach problemowych,
* stosowanie zasady „fair play”

**Sposoby ewaluacji:**

ewaluacji podlegać będą:

* stopień realizacji zaplanowanego programu innowacyjnego,
* skuteczność metod i form pracy,
* stopień atrakcyjności i użyteczności programu dla jego uczestników,
* stopień zaangażowania wszystkich uczestników projektu

narzędzia służące do ewaluacji:

* rozmowy z uczniami,
* obserwacja pracy i zaangażowania uczestników programu,
* analiza efektów pracy uczniów,
* ankieta skierowana do uczniów,
* ankieta skierowana do rodziców uczniów,
* turniej szachowy dla uczniów.

**Szachowe środki dydaktyczne:**

* szachownice, bierki, szachownice demonstracyjne, szachy plenerowe,
* szachowe programy komputerowe, bajki, filmy i slajdy instruktażowe, tablica multimedialna,
* Kodeks Szachowy, książki, samouczki, zbiory zadań, itd.,
* plansze, zestawy zadań, kolorowanki i in.

**Konstrukcja zajęć:**

* zasada klamry (wprowadzenie - treść – podsumowanie i przypomnienie)
* czytelny i w miarę stały układ zajęć:
* wprowadzenie z historyjką
* prezentacja nauczyciela
* ćwiczenia w parach/indywidualnie na szachownicy
* ćwiczenia graficzne (indywidualne)
* wierszyk i kolorowanka
* podsumowanie projektu
* turniej szachowy.