

## Szachowa grywalizacja

Od prawie dwudziestu lat spotykamy się z określeniami *grywalizacja*, *gamifikacja*, czy też *grydaktyka*. Pojęcia te, bardzo zbliżone znaczeniowo, pojawiły się początkowo jako określenia specyficznych zasad stosowanych przy tworzeniu gier komputerowych i mających na celu wewnętrzne zmotywowanie grających, tak aby związać ich emocjonalnie z grą przez jak najdłuższy czas. Metody te okazały się na tyle skuteczne, że zaczęto je wykorzystywać powszechnie w biznesie i edukacji. Każdy nauczyciel chciałby mieć w szkole uczniów z dużą wewnętrzną motywacją i samokontrolą, by efektywnie realizować cele dydaktyczne i wychowawcze.

Na czym polegają zasady grywalizacji i czy możemy je bezproblemowo wprowadzać do edukacji? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Na przykładzie nauki gry w szachy spróbuję pokazać możliwości, jakie daje ta metoda.

Wszyscy lubią zabawę, ale nie każda zabawa jest grą edukacyjną. Żeby nią była, spełnione muszą być minimum dwa warunki:

- 1) wykonanie posunięcia zgodnego z regułami gry wymaga wykonania operacji, której opanowanie stanowi bezpośredni cel nauczania;
- 2) każde udoskonalenie strategii gry jest związane z odkryciem własności lub zależności, której poznanie stanowi bezpośredni cel nauczania.

Reguły te spełniają szachy i dlatego stanowią świetne wspomaganie zarówno edukacji matematycznej uczniów, jak też rozwoju ich kompetencji miękkich.

Poprzez naukę gry w szachy możemy realizować podstawę programową w edukacji wczesnoszkolnej. Oto przykłady umiejętności, które można w ten sposób kształcić:

- określanie i prezentacja wzajemne położonych przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni, kierunku ruchu przedmiotów oraz osób;
- określanie położenia przedmiotu na prawo/na lewo od osoby widzianej z przodu;
- porównywanie przedmiotów pod względem wyróżnionej cechy wielkościowej, np. długości czy masy;
- dokonywanie klasyfikacji przedmiotów;
- posługiwanie się pojęciami: pion, poziom, skos;
- liczenie (w przód i wstecz) od podanej liczby, porównywanie liczb;
- porządkowanie liczb od najmniejszej do największej i odwrotnie, stosowanie znaków:  $<$ ,  $=$ ,  $>$ ;
- analizowanie i rozwiązywanie zadań tekstowych prostych i wybranych złożonych;
- dostrzeganie problemów matematycznych oraz tworzenie własnej strategii ich rozwiązania;
- opisywanie rozwiązań za pomocą działań, równości z okienkiem, rysunku lub w inny wybrany przez siebie sposób;
- układanie zadań i ich rozwiązywanie, tworzenie łamigłówek matematycznych;
- realizowanie wybranych działań za pomocą prostych aplikacji komputerowych.

Opanowanie wyżej wymienionych umiejętności jest też niezbędne do poprawnej gry w szachy. Grając w nie, posługując się regułami gry, jesteśmy zmuszani (chcąc wygrać) do

opanowania zdolności dokonywania w umyśle operacji „odwracania” oraz rozwijania myślenia przyczynowo-skutkowego. Istotne są również kształcone w trakcie nauki funkcje podnoszące sprawność manualną, precyzję spostrzegania i koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz odporność emocjonalną na sytuacje trudne.

Rozpoczynamy grywalizację gry w szachy od odpowiedzi na podstawowe pytanie: jak długo trwać będzie nauka i z jaką częstotliwością. W zależności od tego, czy będzie to jeden rok szkolny czy kilka, różne będą ilości zaplanowanych celów, efektów oraz poziomów do osiągnięcia.

Gdy wiemy, jakie cele zdołamy osiągnąć w określonym czasie, grupujemy potrzebne umiejętności i niezbędne działania. Tworzymy poziomy o rosnącym stopniu wyzwań, ale tak, aby stopień trudności był zróżnicowany i wszyscy uczestnicy (uczniowie) byli w stanie go przekroczyć. Przykładami takich poziomów w szachach mogą być na przykład szachownica i jej cechy geometryczne oraz arytmetyczne; ruchy bierek i reguły ich zbijania; szachy, maty i paty; współdziałanie bierek w grze; debiuty; gra środowowa z taktyką i strategią oraz motywami i kombinacjami; końcówki itp.

Umiejętności przypisane konkretnemu poziomowi muszą być opanowane, by przejść do realizacji kolejnego. Stopień opanowania ustalamy za pomocą ilości punktów, nagród typu słoneczka, obrazki/naklejki, liczby rozwiązanych zadań szachowych itp. Praktykuje się korzystanie z ogólnodostępnych tablic z bieżącymi wynikami poszczególnych uczniów. Wygrywają ci uczniowie, którzy przeszli wszystkie wymagane poziomy oraz wygrali na przykład szachowy turniej klasowy. Innym rodzajem wygranej jest zdobycie kategorii szachowej w turnieju szkolnym lub międzyszkolnym.

Czym wyróżnia się ta metoda?

Jest w dużej części zabawą, której uczestnicy czerpią przyjemność z osiągania małych sukcesów, otrzymują nieustanne informacje zwrotne współpracując i rywalizując z rówieśnikami, znają dokładnie cele ogólne oraz szczegółowe i je akceptują, a także, co ważne, mogą popełniać błędy bez większych konsekwencji i uczyć się na nich.

Programy nauki gry w szachy są spiralne, a najlepsi zostają mistrzami gry po 10 latach intensywnej nauki. Na świecie obecnie mamy około 600 milionów szachistów, a w Polsce aktywnych jest ponad 2 miliony. Postarajmy się, by do tego grona dołączyli kolejni nasi uczniowie.