



Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów poprzez naukę gry w szachy.

Suwałki, 23 maja 2019 r.

Irena Schabieńska
Kuratorium Oświaty w Białymstoku Delegatura w Suwałkach

KOMPETENCJE KLUCZOWE

- **Kompetencje kluczowe** definiowane są, jako **wiedza, umiejętności i postawy**, jakich ludzie potrzebują do samorealizacji, rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia.
- **Kompetencje kluczowe to dynamiczna kombinacja wiedzy, umiejętności i postaw.**



WIEDZA, UMIEJĘTNOŚCI, POSTAWY

Wiedza

- Na wiedzę składają się fakty, liczby, teorie, pojęcia, które są już ugruntowane i pomagają zrozumieć określoną dziedzinę lub zagadnienie.

Umiejętności

- Umiejętności definiuje się jako zdolność i możliwość realizacji procesów i korzystania z istniejącej wiedzy do osiągnięcia wyników.

Postawa

- Postawy opisują gotowość i skłonność do działania lub reagowania na idee, osoby lub sytuacje.



KOMPETENCJE KLUCZOWE

**ZALECENIE
PARLAMENTU
EUROPEJSKIEGO
I RADY UNII
EUROPEJSKIEJ
z dnia 18 grudnia
2006 r.
w sprawie
kompetencji
kluczowych
w procesie uczenia
się przez całe życie**

**ZALECENIE
RADY UNII
EUROPEJSKIEJ
z dnia 22 maja
2018 r. w sprawie
kompetencji
kluczowych
w procesie
uczenia się przez
całe życie**




KOMPETENCJE KLUCZOWE

2006

1. porozumiewanie się w języku ojczystym
2. porozumiewanie się w językach obcych
3. kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
4. kompetencje informatyczne

2018

1. kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji
 2. kompetencje w zakresie wielojęzyczności
 3. kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii
 4. kompetencje cyfrowe
- 

KOMPETENCJE KLUCZOWE

2006

5. umiejętność uczenia się
6. kompetencje społeczne i obywatelskie
7. inicjatywność i przedsiębiorczość
8. świadomość i ekspresja kulturalna

2018

5. kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się
6. kompetencje obywatelskie
7. kompetencje w zakresie przedsiębiorczości
8. kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej



KOMPETENCJE KLUCZOWE

**Kompetencje
kluczowe
rozwijamy nie
poprzez to CZEGO
uczymy, a poprzez
to JAK uczymy.**



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY

Porozumiewanie się w języku ojczystym

Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji:

- o rozumienie zasad gry,
 - o wyjaśnianie sytuacji na szachownicy,
 - o wyjaśnianie swojego planu, ocena działań przeciwnika, stawianie pytań związanych ze strategią gry,
 - o rozwiązywanie krzyżówek utrwalających wiedzę o szachach.
- Motywy szachowe występują również w literaturze współczesnej, stając się ulubionym motywem w pisarstwie Jorge Luisa Borgesa (argentyńskiego pisarza) czy w powieści detektywistycznej „Flamandzka szachownica” Artura Pereza –Revertego, a także u twórców wcześniejszych epok: komedia „Burza” Szekspira, poemat Jana Kochanowskiego „Szachy”.
- o W edukacji językowej warto zwrócić uwagę na metaforę szachową w języku potocznym, jak: „trzymać kogoś w szachu”, „patowa sytuacja”, „wykonać rozszadę”, „być pionkiem”.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY



Porozumiewanie się w językach obcych

Kompetencje w zakresie wielojęzyczności:

- korzystając z Internetu można zagrać z przeciwnikiem z dowolnego miejsca na świecie,
- nawiązać współpracę ze szkołami z innych państw, które realizują różne projekty szkolne.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY

Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne

Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii:

- Szachy rozwijają pamięć, poprawiają koncentrację, rozwijają logiczne myślenie. Szachownica jest układem współrzędnych z indywidualnymi adresami pól. W pracy z najmłodszymi dziećmi kształtujemy pojęcia: w lewo, w prawo, w górę, w dół, na ukos. Bierki szachowe są doskonałymi liczmanami. Mają swoją wartość. Można z ich pomocą utrwalać dodawanie i odejmowanie.
- Najważniejsze jest kształtowanie logicznego myślenia, stawiania tez i ich udowadniania. Szachy mają także tę niewątpliwą zaletę, że są dla dzieci grą- zabawą. Szachownica ma 64 pól, 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.



**ROZWIJANIE KOMPETENCJI
KLUCZOWYCH
Z WYKORZYSTANIEM GRY
W SZACHY**

**Kompetencje
informatyczne**



Kompetencje cyfrowe:

- platformy wspierające nauczanie szachów,
- rozgrywki szachowe na żywo,
- platformy ułatwiające sędziowanie turniejów.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY

Umiejętność uczenia się
Kompetencje osobiste,
społeczne i w zakresie
uczenia się:



- szachy przyczyniają się do rozwoju zainteresowań dzieci i młodzieży,
- sprzyjają rozwojowi pozytywnych sfer osobowości.
- Szachy nie dają się jednoznacznie sklasyfikować i utożsamić z jedną, wybraną dziedziną wiedzy, ponieważ stanowią harmonijne połączenie sportu, nauki i sztuki.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY

Kompetencje społeczne i obywatelskie

Kompetencje obywatelskie:

- gra w szachy posiada społeczny charakter, jest formą interakcji międzyludzkiej,
- posiada walory wychowawcze, ponieważ wpływa na kształcenie wielu ważnych cech umysłu i charakteru,
- gra w szachy wpływa na umiejętność osiągania wyznaczonych celów, uczy konsekwencji i wytrwałości w działaniu, rozwija umiejętności nauki na własnych błędach, uczy podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów,
- szachy rozwijają komunikację, uczą obiektywizmu wobec siebie i poszanowania rywala, przestrzegania norm i reguł.

Można grę w szachy uwzględnić w programie wychowawczo-profilaktycznym szkoły, ponieważ 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.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY



Inicjatywność i przedsiębiorczość Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości:

- za każdym razem, gdy uczeń rozpoczyna partię szachów musi na nowo opracować strategię gry,
- gra wymusza z jednej strony zachowanie reguł, a z drugiej szukania rozwiązań niestandardowych - innowacyjnych,
- przewidywanie zachowań przeciwnika uczy odnajdowania się w różnych sytuacjach.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY



Świadomość i ekspresja kulturalna Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej:

- szachy pobudzając wyobraźnię dzieci są bardzo często motywem prac plastycznych i konkursów szkolnych. Szachy mają też swoją historię i geografie, dzięki czemu można je wykorzystać w ramach edukacji historycznej czy geograficznej, a także w edukacji wczesnoszkolnej mówiąc o dalekich egzotycznych krajach.
- szachy obecne w Europie od wczesnego średniowiecza są również zjawiskiem kulturowym.



ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH Z WYKORZYSTANIEM GRY W SZACHY

**Gra w szachy może
i powinna
wzbogacić ofertę
edukacyjną szkół
oraz wpłynąć na
podniesienie
jakości
kształcenia.**



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

