SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32 IM. JANA III SOBIESKIEGO

UL. CIESZYŃSKA 393

43 – 382 BIELSKO – BIAŁA

OPIS INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

„**Komputerowy mistrz szachowy**”

MIEJSCE REALIZACJI:

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32

IM. JANA III SOBIESKIEGO

UL. CIESZYŃSKA 393

43 – 382 BIELSKO – BIAŁA

CZAS REALIZACJI:

07.10.2019 – 18.05.2020

OPRACOWAŁA:

MGR MAGDALENA HANUS

ROK SZKOLNY 2019/2020

1. **Zakres innowacji**

Innowacja skierowana jest do dzieci z klasy 2c Szkoły Podstawowej nr 32 w Bielsku- Białej. Obejmuje zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem komputerów i tablicy interaktywnej.

Jej realizacja przewidywana jest na okres od października do maja 2020 r. - 1 godzina lekcyjna w tygodniu.

1. **Motywacja wprowadzenia innowacji i oczekiwania z nią związane**

Dzisiejszy świat jest światem technologii informacyjnej. Obserwując dzieci zauważyć można, że ciągle wzrasta ich zainteresowanie informatyką. Z komputerem czy laptopem dzieci mają kontakt nieomal codziennie, niestety kontakt ten często ogranicza się do gier, które nie zawsze są dostosowane do ich wieku. W grach bardzo często występuje agresja, przemoc i niezdrowa rywalizacja. Uzasadnione jest więc pokazanie innych możliwości wykorzystania komputera, tak jak w przypadku tej innowacji- jest to nauka gry w szachy. Komputer i tablica interaktywna stają się nowoczesnymi narzędziami edukacyjnymi o szerokich możliwościach zastosowania.

Podstawowym programem, na którym będziemy pracować jest bezpłatny program komputerowy „Szachy klasyczne”. Dzięki temu, że jest on darmowy dzieci mają do niego łatwy dostęp, również w swoich domach, gdzie mogą doskonalić swoje szachowe umiejętności. Nawet wtedy gdy dziecko nie ma partnera do rozegrania partii szachów, ma możliwość gry, wybierając opcję „gra z komputerem”.

Gra w szachy pozwala w ciekawy sposób rozwijać umiejętności uczniów m.in. matematyczne, logicznego myślenia, uważnego słuchania, wspomaga rozumne zachowania ucznia w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku, wytrwałości przy wykonywaniu zadań. Gra ta uczy również współpracy w zabawie i nauce szkolnej, w sytuacjach życiowych, przestrzegania reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej.

Wykorzystanie tablicy interaktywnej w tej innowacji będzie również ciekawym doświadczeniem dla dzieci. Angażuje ona zmysły – wzrok, dotyk, słuch. Rozwija umiejętność wykonywania złożonych poleceń, które aktywizują myślenie abstrakcyjne. Uczy pracy w grupie, pobudza dzieci do aktywności, motywuje i angażuje do pracy. Ponadto tablica uatrakcyjnia zajęcia, w znaczący sposób zmienia tradycyjny sposób prowadzenia zajęć.

**3. Cele kształcenia:**

-rozwój kreatywności uczniów oraz motywacji do samodzielnej pracy;

-rozwój wyobraźni przestrzennej, pamięci wzrokowej i strategicznego myślenia;

- zwiększenie umiejętności matematycznych, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów;

-stymulowanie rozwoju emocjonalnego i intelektualnego poprzez: rozwój zainteresowań, twórczą aktywność, rozwijanie pamięci i uwagi, rozwój myślenia logiczno-wyobrażeniowego, zdrowej rywalizacji.

**4. Cele szczegółowe:**

-poznanie zasad gry w szachy;

-poznanie i stosowanie zasad poruszania się figur na planszy szachowej;

-poznanie terminologii stosowanej w szachach;

-poznanie roli i funkcji figur w grze;-przestrzeganie zasad fair - play podczas gry w szachy, również podczas rozgrywek on-line;

-poznanie zasady notacji szachowej i sposobu zapisu gry;

-umiejętność przewidywania i rozpoznawania sytuacji szachowych,

-wdrażanie do opanowania i zachowania szacunku dla przeciwnika w sytuacjach trudnych dla grającego ucznia.

**5. Metody pracy:**

Zajęcia będą odbywać się w pracowni komputerowej, gdzie dzieci pracują bezpośrednio przy komputerach. Metody nauczania oparte są na czynnościach praktycznych, gdyż wymagają zaangażowania i działania ze strony uczniów.

-Metody czynne: samodzielnych doświadczeń, kierowania własną działalnością dziecka, zadań stawianych dziecku, ćwiczeń utrwalających;

-Percepcyjne: obserwacja i pokaz, przykład;

-Słowne: objaśnienie i instrukcje, rozmowy i opowiadania, sposoby społecznego porozumienia;

**6. Proponowana tematyka zajęć:**

1. Zapoznanie z zasadami obowiązującymi na zajęciach szachowych.

2. Szachowe Królestwo- poznajemy szachownicę i jej cechy.

3. Szachowe wojsko.

4. Szachowe wojsko- zamek białych i czarnych. Wyjściowe ustawienie figur.

5. Prawa Szachowej Krainy.

6. Prawa Szachowej Krainy- szach.

7. Prawa Szachowej Krainy- mat.

8. Prawa Szachowej Krainy- remis.

9. Prawa Szachowej Krainy- pat.

10. Prawa Szachowej Krainy- dotknięta rusza, postawiona stoi.

11. Szachowa magia- roszada.

12. Szachowa magia- przemiana pionka.

13. Szachowa bitwa- mat dwiema wieżami.

14. Szachowa bitwa- do ataku! Plan gry.

15. Szachowa bitwa- brońmy się!

16. Szachowa bitwa- jak grać, żeby wygrać?

17. Szachowa bitwa- ćwiczenia.

18. Rozgrywamy turnieje.

19. Podsumowanie zajęć.

**7. Ewaluacja**

Ewaluacja będzie przeprowadzona na podstawie obserwacji zachowań i postaw dzieci podczas zajęć oraz arkusza ewaluacyjnego przeprowadzonego w maju 2020r.

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