

**Andrzej Modzelan: Czy nauczanie szachów naprawdę przynosi korzyści? Prezentacja wyników badań na grupie uczniów oraz przykładowy program szkolenia w początkowym okresie nauczania realizowany w klasach szkoły podstawowej I-III**

*Poniżej zostanie zaprezentowana opracowana na potrzeby niniejszego artykułu część mojej pracy magisterskiej w której przedstawiam wartości związane z nauczaniem szachów. Ponadto zobaczymy wyniki badań jak i krótką analizę, które wyraźnie potwierdzają, że szachy naprawdę mogą pomagać w rozwijaniu poszczególnych właściwości dzieci – zwłaszcza logicznego myślenia. Serdecznie zapraszam do lektury!*

## **Walory i zalety „królewskiej gry”**

Czymże są szachy? *„Poufną rozmową bez słów, triumfem i klęską, nadzieją i zwątpieniem, życiem i śmiercią – i to wszystko na 64 polach; połączenie poezji z nauką; starożytny Wschód i nowoczesna Europa – oto czym są.”*<sup>15</sup> Skoro mamy rozprawić o walorach i zaletach jakiegoś zjawiska, dobrze mieć pełną orientację co do meritum zagadnienia. Trudno jednakże o definicję czegoś, co dla każdego oznacza coś innego.

*„...Tak jak słuchacz nastawia swą ulubioną płytę z mistrzowskimi fugami Bacha, jak widz mógłby dziesiąty raz oglądać te same gagi braci Marx czy Chaplina, jak spragniony braw esteta zawsze z chęcią daje się oczarować obrazom z wystawy impresjonistów, tak Ty – możesz teraz rozstawić na stole komplet figur szachowych i razem z bohaterami tej bezkrwawej wojny wziąć udział w zmaganiach, w których – według poety – ni miecza nie trzeba, ni zbroi. Będziesz i słuchaczem, i widzem, i estetą zarazem. Możesz spierać się z teorią tu tworzoną i próbować odcisnąć na niej swe własne piętno. Możesz pokornie pochylić czoła przed głębią strategii i błyskotliwością taktyki mistrzów prawdziwych. Możesz kontemplować piękno w podejmowanych przez nich rozwiązaniach – i poszukiwać jednocześnie swych własnych dróg. Możesz podziwiać niezłomną wolę walki w obronie i pasję w ataku. Możesz...”*<sup>16</sup>

Takim wstępem opatrzył **Jan Przewoźnik** swą książkę, w której opisuje przebieg meczu o mistrzostwo świata pomiędzy Karpowem i Kasparowem. Czyż można powiedzieć więcej? A co na ten temat myśli sam mistrz świata Garri Kasparow? *„Wątpliwe, czy można dokładnie odpowiedzieć na pytanie, na czym polega istota szachów. I w tym, być może, kryje się urok szachów. Szachy są dawną grą, przeszły drogę od gry rozrywkowej, jakby to powiedzieć – kawiarnianej, do gry, i nawet sztuki, która przyciąga uwagę milionów ludzi na planecie. Określona dostępność i jednocześnie pewna tajemnicza aureola przyciągają wciąż nowych entuzjastów, każąc im rozwijać siebie samych i szachy. Można przypomnieć tradycyjne wyjaśnienie tego, czym są szachy: harmonijne połączenie sportu, nauki i sztuki. I pewnie trudno coś tu dodać. Chce tego mistrz, czy nie bardziej bliski duchowo jest mu jeden z tych elementów”.*<sup>17</sup> Niewyczerpane możliwości szachów, bogactwo zawartych w grze treści, jej nieubłagana, konsekwentna logika a zarazem nieograniczone szerokie pole do popisu dla niczym nie skrepowanej twórczej inicjatywy i fantazji sprawiają, że szachy wniosły poważny wkład do ogólnej kultury ludzkości.<sup>18</sup> Przez to właśnie jesteśmy członkami jednej społeczności, jednej rodziny – GENS UNA SUMUS – jak głosi dewiza Międzynarodowej Federacji Szachowej. Przy szachownicy zacierają się granice wiekowe, często bardzo młody człowiek rywalizuje – toczy intelektualny spór – z dużo starszym partnerem. Łączy ich wspólna pasja, zainteresowanie przedmiotem rozważań i dociekań. Jest w tym pewna magia. Przez kilka godzin szachowej rozgrywki, w jednym miejscu i czasie, spotykają się różne pokolenia, potrafiące porozumieć się bez słów. *„Szachy – podobnie jak miłość – są zaraźliwe bez względu na wiek”.*<sup>19</sup> Z pewnością mamy tu do czynienia z aspektem wychowawczym, kształtującym postawy, wzorce zachowań i system wartości. Zatrzymajmy się nieco dłużej nad wpływem tej szlachetnej rozrywki na rozwój emocjonalny i intelektualny najmłodszych.

Jeżeli wierzyć psychologom – proces myślenia dziecka jest zjawiskiem ciągle ewoluującym i zdecydowanie różnym w poszczególnych okresach życia. U najmłodszych myślenie ma charakter sensoryczno – motoryczny,<sup>20</sup> tzn. zobaczyć, dotknąć, spróbować. Przybliżanie tajników królewskiej gry dzieciom na tym etapie rozwoju nie jest celowe, z uwagi na bardzo krótki czas percepcji i koncentracji dziecka – co w konsekwencji prowadzi do małych efektów nauczania.

Drugim stadium rozwoju poznawczego przyszłych arcymistrzów szachowych jest myślenie konkretno – obrazowe. Dziecko utożsamia sobie określone przedmioty ze znanymi mu, konkretnymi obrazami. Na przykład słowo – samochód – kojarzy mu się początkowo z pojazdem jego taty, nie zaś z dwuśladami jako takimi. Zazwyczaj na tym etapie zapoznawamy dzieci z drewnianym wojskiem. Nie dziwny się więc, że szachowe potyczki mają najczęściej charakter bardzo prosty, schematyczny i cechują się małą elastycznością planów i oryginalnych pomysłów, natomiast zawierają cały szereg oczywistych błędów i przeoczeń. Różne dzieci przechodzą poszczególne stadia w różnym tempie, stąd wyznaczanie sztywnych granic wiekowych mija się z celem, tym nie mniej przyjmuje się granicę 10-ciu lat – jako początek następnego etapu.

Myślenie abstrakcyjne – tzn. operacje logiczne na pojęciach – to okres w którym dziecko zaczyna właściwie odbierać intencje mentora szachowego i potrafi czerpać informacje ze stworzonej uprzednio, we wcześniejszym etapie, „bazy danych”. Oczywiście proces ten jest zjawiskiem niezmiernie skomplikowanym i rozciągniętym w czasie. Zdarza się, że młody adept sztuki szachowej potrafi już rozegrać wspaniałe pojedynki, by za moment wykonać posunięcie w stylu konkretno – obrazowym. Jest to zupełnie zrozumiałe, gdyż poszczególne etapy nie występują w postaci czystej i pokonywanie kolejnych szczebli logicznego myślenia napotyka na wiele przeszkód. Biorąc pod uwagę powyższe wywody, można określić w jakich płaszczyznach szachy wpływają na rozwój psychiczny i intelektualny dziecka:

**1.Rozwój zainteresowań** – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość.

**2.Aktywność twórcza** – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia. Wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są na niepowodzenie. Dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie odpowiedzialność.

**3.Rozwijanie pamięci i uwagi** – „*główną umiejętnością w szachach jest zdolność zreasumowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów. Cała szachownica zostaje ukształtowana w przestrzenno-czasową postać, czyli wzorzec*”.<sup>21</sup> Towarzyszy temu rozwój wyobraźni wzrokowej i koncentracji.

**4.Myślenie logiczno-wyobrażeniowe** – ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych. Najmocniejszą stroną większości ludzi zdaje się być wyobraźnia wzrokowa,<sup>22</sup> i ten właśnie rodzaj myślenia najlepiej rozwija gra szachowa.

**5.Rozwój pozytywnych sfer osobowości** – szachy wykształcają poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji i reakcji na niepowodzenia.

**6.Konsekwencja i wytrwałość w działaniu** – dzieci mające styczność z szachami, zupełnie inaczej podchodzą do porażek. Zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem i czynią to aż do skutku. Ich rówieśnicy natomiast, bądź rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności.

**7.Aspekty wychowawcze** – można je rozpatrywać w kategoriach kary i nagrody. Czymże innym jak nie karą jest przegrana? W dodatku wymierzona natychmiast i adekwatnie do czynu. To samo można powiedzieć o nagrodzie, jaką bez wątpienia jest dla młodego człowieka zwycięstwo, odniesione siłą własnego umysłu.

Przedstawione powyżej płaszczyzny rozwojowe, kreowane przez sport szachowy, wymagają właściwej organizacji pracy i odpowiednio dobranych metod i form pracy nauczyciela – instruktora. Dopiero wtedy dają podstawę osiągnięcia celów w zakresie kształcenia zdolności poznawczych, oraz kształtowania cech charakteru uczniów.

A skoro jesteśmy przy nauczycielu, należałoby zastanowić się kim bardziej powinien być – szachowym mistrzem, czy może pedagogiem? Problem właściwego nauczania szachów jest tak rozległy, że właściwie mógłby stanowić oddzielną dyscyplinę naukową. Zakres wiedzy – obejmujący m.in. różnorodność pojęć i terminów, specyfikę trafnego przewidywania możliwych rozwiązań – jest bardzo duży.

W interakcjach wychowawczych, a takich nie sposób uniknąć w procesie uczenia szachów, fundamentalną sprawą jest akceptacja osoby wychowawcy przez uczniów. Organizacja zajęć, kultura osobista instruktora, wywiera głębokie piętno na psychice i osobowości dziecka. Należy przy tym pamiętać, że młodzi szachiści to zazwyczaj bardzo utalentowani ludzie i znakomici uczniowie, dlatego za dalece ryzykowne uważam zawężanie ich potencjału do 64 pól szachownicy. I choć, jak powiedział J.W.Goethe: „*szachy są kamieniem probierczym inteligencji*”<sup>23</sup>, to jednak istnieje kilka bardziej prestiżowych zawodów niż szachista.

Trudno oprzeć się wrażeniu, iż doszedłem w swoich rozważaniach do momentu, w którym powinienem przedstawić stanowisko – czym w moim odczuciu są szachy? Na pewno wiem czym nie są. Nie są niewinną rozrywką w niedzielne popołudnie przy filiżance kawy; nie są również wyczerpującą rywalizacją sportową, czy też dążeniem do zwycięstw za wszelką cenę. **Szachy, to w moim rozumieniu nic innego, jak narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.**

Kończąc, pragnę zacytować jednego z najwybitniejszych szachistów mijającego stulecia – Siegberta Tarrascha, który tak oto postrzega walory tej niezbadanej i tajemniczej gry:

*„Szachy są rodzajem intelektualnej aktywności; w nich zawarty jest swoisty czar. Intelektualna aktywność to jedna z największych rozkoszy – jeśli nie największa – bytu ludzkiego. Nie każdy może napisać sztukę, zbudować most lub nawet opowiedzieć dobry dowcip. Ale w szachach każdy musi przejawiać intelektualną aktywność, co daje mu swoistą przyjemność. Zawsze współczułem mężczyźnie, który nie zaznał w życiu miłości. Szachy, podobnie jak miłość, jak muzyka – mogą uczynić człowieka szczęśliwym”.*<sup>24</sup>

### **Program nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania, w kontekście funkcjonowania klas szachowych w Szkole Podstawowej nr 13 w Gorzowie Wielkopolskim.**

Jak uprzednio wspominałem, innowacja polegająca na wprowadzeniu szachów jako przedmiotu nauczania, miała już swój początek w roku szkolnym 1988/89 i była kontynuowana przez trzy kolejne lata. Niestety, z uwagi na brak środków finansowych zrezygnowano z tej formy rozwoju umysłowego dziecka. Przyjazny klimat, jaki wytworzył się dla szachów w tej szkole, jak również pozytywna ocena przedsięwzięcia przez dyrekcję placówki, skłoniły nas do wznowienia działalności.<sup>31</sup> Na bazie „Programu nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania”, pp. Andrzeja Michalskiego i Zygmunta Węza – zatwierdzonego do użytku szkół podstawowych decyzją Podsekretarza Stanu, gen. dyw. Jana Czaplę z dn. 10.01.1985r.<sup>32</sup> – opracowałem autorski projekt organizacji nauki gry w szachy w SP-13 w Gorzowie. Propozycja uzyskała akceptację Wojewódzkiego Ośrodka Metodycznego i Kuratorium, a sfinalizowana została w roku szkolnym 1996/97 za sprawą Naczelnika Wydziału Oświaty Urzędu Miejskiego w Gorzowie – Adama Kozłowskiego.

Jak argumentują ideę wprowadzenia szachów do programu szkolnego nauczania sami autorzy projektu „SZACHY W SZKOLE”, pp. Andrzej Michalski i Zygmunt Wąż?

*„Właściwości rozwoju psychospołecznego dziecka w młodszym wieku wskazują, że koncepcja prowadzenia nauki gry w szachy w tej grupie wiekowej może sprzyjać wszechstronnemu rozwojowi małego ucznia. Ten rodzaj zajęć znajduje się bowiem w kręgu jego zainteresowań, stwarza nieograniczone możliwości wykazania inicjatywy i fantazji, kształci wyobraźnię przestrzenną, pamięć i uwagę, a przede wszystkim inicjuje sytuacje wymagające abstrakcyjnego, logicznego myślenia. Szachy zawierają wiele elementów wychowawczych. Kształcą te cechy charakteru, które są nieodzowne do zwycięstwa, nie tylko we wszelkich zawodach sportowych ale i w życiu. Szachy wyrabiają umiejętność panowania nad sobą, wytrwałość, przezorność i odwagę, poczucie odpowiedzialności za własne decyzje. Uczą prostej prawdy, że własne zdanie i ocena nie zawsze są słuszne i prawdziwe. Uczą więc myśleć obiektywnie i nie lekceważyć żadnego przeciwnika. Szachy wdrażają do stosowania w życiu zasady „fair play”. Nauka gry w szachy oraz konieczne ćwiczenia praktyczne i teoretyczne, wpływają dodatnio na zwiększenie aktywności umysłowej, giętkości pamięci, przyczyniają się do rozwoju inteligencji, rozbudzenia twórczych zdolności”.*<sup>33</sup>

Pomimo akceptacji pomysłu, zarówno przez władze oświatowe n/miasta jak również przez dyrekcję Szkoły Podstawowej nr 13, pojawił się problem natury organizacyjnej – mianowicie w jaki sposób przenieść zawarte w programie treści na grunt konkretnej placówki? Pozwoliłem sobie zatem – na bazie pierwowzoru – opracować wizję organizacyjną omawianego przedsięwzięcia:

## **PROJEKT ORGANIZACJI NAUKI GRY W SZACHY**

*(Szkoła Podstawowa nr 13 w Gorzowie Wielkopolskim)*

### **I KLASA:**

*Zakres:* cztery klasy pierwsze (około 90 – 100 uczniów).

*Cel:* propagowanie sportu szachowego wśród najmłodszych, oraz dokonanie wstępnej selekcji osób ze szczególnymi predyspozycjami.

*Częstotliwość:* 2 razy w tygodniu po 1 godzinie.

*Efekt końcowy:* rozwój osobowo – umysłowy dziecka, oraz zapoznanie wszystkich uczniów z elementarnymi zasadami rozgrywania partii szachowej.

### **II KLASA:**

*Zakres:* dwie specjalistyczne grupy, wyłonionych selektywnie po pierwszym roku nauczania:

#### **Zespół „A” – liczący 10-12 osób**

*Cel:* przygotowanie najzdolniejszej grupy uczniów do rywalizacji w formach zawodniczych. Reprezentowanie Szkoły Podstawowej nr 13, Klubu Szachowego „STILON” oraz Miasta Gorzowa na arenach ogólnopolskich i międzynarodowych.

*Częstotliwość:* 3 razy w tygodniu po 2 godziny lekcyjne w następującym rozbiću:

- 2 godziny – gra praktyczna, będąca jedną z głównych form szachowego rozwoju dziecka. Przeprowadzanie turniejów klasyfikacyjnych. Spotkania z czołowymi zawodnikami Klubu Szachowego „STILON” i udzielanie przez nich seansów gry jednoczesnej, tzw. symultan.
- 2 godziny – analiza rozegranych partii i doskonalenie wszystkich elementów gry.
- 2 godziny – wprowadzanie nowych pojęć i terminów szachowych, mających na celu podniesienie poziomu gry i dalszą fascynację sportem szachowym.

#### **Zespół „B” – liczący 14-16 osób**

*Cel:* stworzenie szansy większej grupie uczniów, którzy w początkowym okresie nauczania wykazali się dużym zaangażowaniem i chęcią dalszego poznawania tajników królewskiej gry, jednakże nie byli tak błyskotliwi jak uczniowie grupy „A”. Zważywszy na specyfikę szachów, gdzie rozwój zawodnika przybiera formy skokowe, trudno po roku nauki jednoznacznie wskazać osoby obdarzone największym talentem.

*Częstotliwość:* 2 razy w tygodniu po 2 godziny lekcyjne w następującym rozbiću:

- 2 godziny – gra praktyczna, symultany i inne formy sprawdzające opanowanie nabytego materiału.
- 2 godziny – analiza rozegranych partii, doskonalenie wszystkich elementów gry, oraz poznawanie nowych zagadnień taktyczno – strategicznych.

*Efekt końcowy:* wyłonienie po dwuletnim cyklu szkoleniowym najzdolniejszych uczniów, będących w przyszłości spadkobiercami wspaniałych tradycji gorzowskich szachów.

### **III KLASA:**

W zależności od stopnia rozwoju i ilości osób objętych dalszym szkoleniem przewiduje się kontynuowanie nauki w jednej lub dwóch grupach. Najlepsi zawodnicy otrzymają wszechstronną pomoc szkoleniową – finansową od kwalifikowanych instruktorów i trenerów sześciokrotnego mistrza Polski – Klubu Szachowego „Stilon”.

Tabela 1. Godzinowy i tematyczny wykaz zajęć klas szachowych I-III w Szkole Podstawowej nr 13 w Gorzowie Wlkp.

l.p.	zagadnienia	liczba godzin		
		klasa I	klasa II	klasa III
1	szachownica i jej opis	4	--	--
2	bierki szachowe, pojęcia, oraz terminologia	26	--	--
3	końcówki	74	50	24
4	teoria debiutów	--	30	30
5	taktyka szachowa	--	30	28
6	strategia szachowa	--	--	11
7	historia szachowa	--	6	4
8	nauka samodzielnej pracy	4	2	4
9	analiza partii rozegranej przez uczniów	--	--	15
10	wybrane zagadnienia z Kodeksu szachowego	--	2	4
11	zagadnienia kombinatoryczne	12	--	--
	$\Sigma =$	120	120	120

Przedstawiony projekt systemu nauczania funkcjonuje już od czterech lat i, z drobnymi modyfikacjami, znakomicie zdaje egzamin w strukturze oświatowej. Dobór metod pracy pozostaje w ścisłym związku ze sformułowanymi przez Wincentego Okonia<sup>34</sup> czterema drogami nauczania się, które znajdują zastosowanie również w praktyce klas początkowych:

- **przyswajanie** – metody podające – informacje, objaśnienia, opis przedmiotów, zjawisk, sytuacji, podawanie gotowych wzorów do naśladowania.
- **odkrywanie** – metody poszukujące – rozwiązywanie przez uczniów problemów o charakterze praktycznym, a w elementarnym stopniu również i teoretycznych, dyskusja, inspirowanie do samodzielnego myślenia.
- **przeżywanie** – metody eksponujące – sytuacje, dostarczające uczniom przeżyć emocjonalnych, pozwalające na formułowanie pewnych sądów.
- **działanie** – metody praktyczne – wiązanie poznawania, informacji z działaniem praktycznym.

Przedstawione drogi nauczania – uczenia się, wystąpią na poszczególnych zajęciach z dziećmi w różnym stopniu, w zależności od treści pracy, celu i sposobu realizacji danego zamierzenia – każda jednak znajdzie zastosowanie w trakcie kontaktów dziecka z nauką gry w szachy.<sup>35</sup>

Omówiony powyżej program i struktura systemu nauczania szachów w SP-13, we współpracy z KSz „Stilon”, stanowi modelowe rozwiązanie tego zagadnienia i jest wzorem dla środowisk szachowych innych miast Polski. Co oczywiste, wdrożenie takiej polityki szkoleniowej owocuje w konsekwencji wieloma osiągnięciami – i to zarówno w płaszczyźnie sportowej, m.in. zdobycie w maju 2001r. tytułu Drużynowych Mistrzów Polski Szkół Podstawowych, jak również wychowawczej – a to stanowi nadrzędny cel naszej działalności.

## ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ WŁASNYCH

Rozdział empiryczny jest próbą odpowiedzi na podstawowe pytanie problemowe mojej pracy: czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom osiągnięć szkolnych dziecka.

Krótko wspomnę, iż w swojej pracy wyodrębniłem następujący **problem główny**:

**Czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom osiągnięć szkolnych dziecka?**

Oraz następujące problemy szczegółowe odnoszące się do problemu głównego:

Czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom osiągnięć dydaktycznych?

Czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom rozwoju pamięci?

Czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom rozwoju logicznego myślenia?

Ponadto przyjąłem następującą **hipotezę główną**:

**Zakładam, że szachy jako gra edukacyjna w znacznym stopniu różnicuje poziom osiągnięć szkolnych.**

Oraz hipotezy szczegółowe, odnoszące się do hipotezy głównej:

Zakładam, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na uzyskiwane osiągnięcia dydaktyczne;

Zakładam, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na rozwój pamięci, zwłaszcza wzrokowej;

Zakładam, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na rozwój logicznego myślenia.

Wyniki przeprowadzonych badań mają potwierdzić, bądź zaprzeczyć przyjętej przeze mnie hipotezie mówiącej, iż szachy jako gra edukacyjna w znacznym stopniu różnicują poziom osiągnięć szkolnych w zakresie dydaktyki, rozwoju pamięci i umiejętności logicznego myślenia. Otrzymane wyniki zamieściłem w tabelach i zawarłem w wykresach procentowych. Dla potrzeb badań wykorzystałem zestaw testów przeznaczonych dla dzieci w młodszym wieku szkolnych, zawartych w książce „Sprawdź zdolności i inteligencję swojego dziecka”, autorstwa Cecile Drouine i Alaina Dibosa.

Czy zastanawialiście się kiedyś nad tym, jak to się dzieje, że niektóre osoby łatwiej i szybciej opanowują nowy zakres materiału? Lepiej zapamiętują skomplikowane informacje i potrafią wykorzystać je do określonych celów? Od czego zależą sukcesy w nauce? Znakomity psycholog Philip Zimbardo tak odpowiada na te pytania: „Efekty uczenia się u człowieka są w większości przypadków zależne w tym samym stopniu od naszej szczególnej zdolności przetwarzania informacji, co i od naszej zdolności przechowywania nowej wiedzy czy zmiany sposobu reagowania. Przetwarzanie i kodowanie informacji są zatem ważnymi komponentami uczenia się spostrzegania, uczenia się umiejętności motorycznych, uczenia się mowy oraz przyswajania i zapamiętywania materiału słownego i pojęciowego (P.G.Zimbardo, F.L.Ruch: *Psychologia...* op. cit., s.158-159). Uczenie się, przetwarzanie i kodowanie, czyli dydaktyka, myślenie i pamięć – trzy stopnie w drodze na edukacyjny Olimp. Od czego zależą, jak stymulować ich rozwój? Jestem przekonany, że „królewska gra” ułatwia nieco wspinaczkę na ten stromy szczyt.

Badania testowe omówione w tym rozdziale przeprowadziłem na grupie 45 dzieci z klas III „a” i II „h”, Szkoły Podstawowej nr 13 w Gorzowie Wlkp. Teren badań okazał się o tyle łatwo dostępnym, gdyż od sześciu lat prowadzę w tej placówce zajęcia szachowe, objęte oficjalnie programem nauczania. Pierwszy podrozdział zawiera tabelaryczne zestawienie osiągnięć dydaktycznych uczniów, w rozbiciu na dwa zespoły: dzieci aktywne szachowo i nie mające kontaktu z tą grą. Z uwagi na obowiązującą w klasach I-III ocenę opisową, ustalenie kategorii osiągnięć sprawiało pewne trudności. Nieoceniona okazała się w tym względzie pomoc wychowawczyń klas, które udzieliły mi szeregu istotnych informacji dotyczących poszczególnych uczniów. Drugi podrozdział przedstawia pomiar poziomu bezpośredniej pamięci wzrokowej i słuchowej. Z uwagi na bardzo niski wiek badanych osób, postanowiłem wyłączyć z badań postać trwałą obu pamięci. Na podstawie wyników z czterech przeprowadzonych testów można z całą pewnością stwierdzić, że w obu grupach znacznie lepiej wypadła formuła wzrokowa. Pamięć słuchowa u dzieci w młodszym wieku szkolnym jest rozwinięta w bardzo niewielkim stopniu. Ostatnia część rozdziału poświęcona jest badaniom stopnia logicznego myślenia i kreatywności intelektualnej. W obu przypadkach przeprowadziłem po trzy testy, mające na celu sprawdzenie umiejętności dedukcyjnych i wyobraźni twórczej. Mam nadzieję, że zarówno uzyskane wyniki, jak również ich interpretacja, będą interesującą lekturę i staną się przyczynkiem do przemyśleń na temat „Szachy w Szkole”.

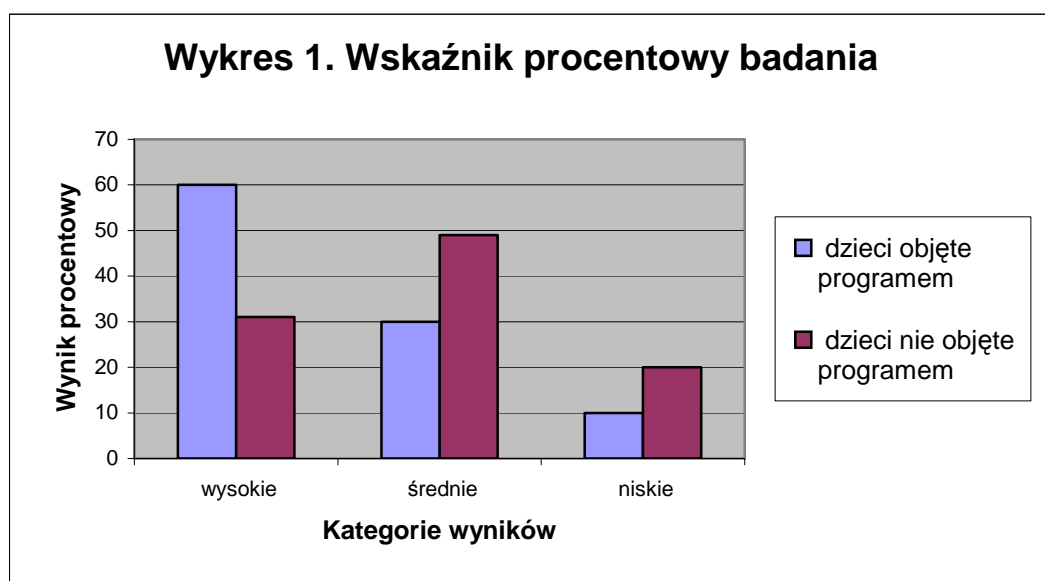
## Gra w szachy a osiągnięcia dydaktyczne

Ta część mojej pracy poświęcona jest próbie odpowiedzi na pytanie: czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom osiągnięć dydaktycznych?

Wstępnie założyłem, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na uzyskiwane osiągnięcia dydaktyczne. Badania przeprowadziłem w oparciu o technikę analizy dokumentów, jakimi były arkusze ocen uczniów z pierwszego półrocza roku szkolnego 2001/2002 oraz rozmów z nauczycielkami obu badanych klas. Łącznie badaniom poddanych zostało 45 dzieci z klas II i III, które podzieliłem na dwie grupy: uczniowie grający w szachy – w ramach obowiązującego „Programu nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania” (10 osób) oraz pozostali uczniowie (35 osób). Przyjąłem trzy kategorie oceny osiągnięć dydaktycznych – wysokie, średnie i niskie. Naturalnie zdaję sobie sprawę z faktu, iż na przedstawione wyniki wpływ ma wiele czynników i uwarunkowań. Gra w szachy jest zatem tylko jednym z komponentów na drodze do sukcesów edukacyjnych. Zobaczmy, jak przedstawiają się rezultaty mojej pracy, które zawiera tabela nr 4.

Tabela 4. Osiągnięcia dydaktyczne badanych uczniów

kategorie wyników	dzieci objęte programem „Nauki gry w szachy”		dzieci nie objęte programem „Nauki gry w szachy”	
	N	%	N	%
wysokie	6	60	11	31
średnie	3	30	17	49
niskie	1	10	7	20
Razem	10	100	35	100



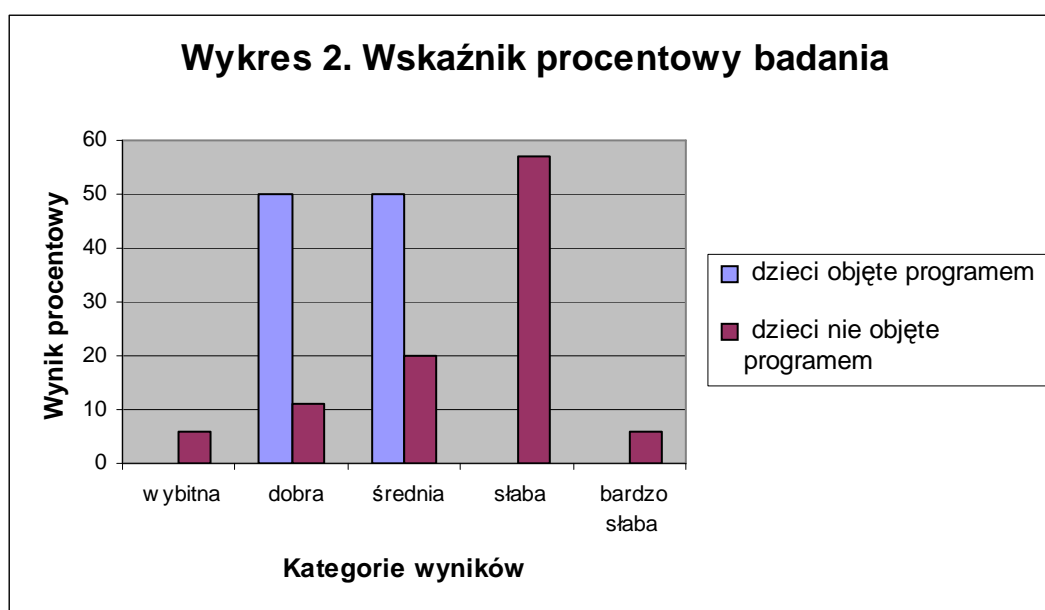
Jak wynika z powyższych danych, dzieci tzw. „szachowe” uzyskały o blisko połowę większy odsetek w ocenie wysokiej i jednocześnie o połowę mniejszy w ocenie niskiej. Można więc wyciągnąć wniosek, że gra w szachy, która zajmuje przecież uczniom dużą część ich czasu wolnego, nie tylko nie przeszkadza w uzyskiwaniu dobrych ocen w szkole, lecz wręcz przeciwnie – sprzyja osiągnięciom natury dydaktycznej. Zatem sformułowana przeze mnie hipoteza potwierdziła się w toku badań empirycznych.

### Gra w szachy a rozwój pamięci

Kolejne zagadnienie, to próba potwierdzenia hipotezy, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na rozwój pamięci, zwłaszcza wzrokowej. Do pomiaru poziomu pamięci użyłem czterech testów, odpowiednio po dwa na badanie bezpośredniej pamięci wzrokowej i słuchowej. Badaniom poddana została ta sama grupa uczniów co w przypadku sprawdzania osiągnięć dydaktycznych. Wyniki przedstawia tabela nr 5.

Tabela 5. Wyniki z testów mierzących poziom bezpośredniej pamięci wzrokowej

kategorie wyników	dzieci objęte programem „Nauki gry w szachy”		dzieci nie objęte programem „Nauki gry w szachy”	
	N	%	N	%
wybitna /17-20 pkt./	---	---	2	6
dobra /13-16 pkt./	5	50	4	11
średnia /10-12 pkt./	5	50	7	20
słaba /5-9 pkt./	---	---	20	57
bardzo słaba /poniżej 5 pkt./	---	---	2	6
Razem	10	100	35	100





Otrzymane rezultaty badań nie są tak jednoznaczne, jak w poprzednim przypadku. Co prawda żadne z dzieci aktywnych szachowo nie uzyskało wyników gorszych niż dobre – 50% (5 osób) i średnie – 50% (5 osób), to jednakże nikt z 10 uczniów nie odnotował na swoim koncie osiągnięć wybitnych. Inaczej wygląda sytuacja w drugiej grupie. Wybitną pamięcią wzrokową poszczycić się może 6% badanych (2 osoby), natomiast zdecydowanie najliczniej obsadzoną kategorią jest pamięć słaba 57% (20 osób). Nie będzie chyba przesadą jeśli zaryzykuję twierdzenie, iż w ujęciu globalnym dzieci objęte programem nauki gry w szachy mają lepiej rozwiniętą pamięć wzrokową od swoich rówieśników. A jak wygląda sytuacja z pamięcią słuchową?

Tabela 6. Wyniki z testów mierzących poziom bezpośredniej pamięci słuchowej

kategorie wyników	dzieci objęte programem „Nauki gry w szachy”		dzieci nie objęte programem „Nauki gry w szachy”	
	N	%	N	%
wybitna /17-20 pkt./	---	---	---	---
dobra /13-16 pkt./	---	---	---	---
średnia /10-12 pkt./	---	---	---	---
słaba /5-9 pkt./	5	50	10	28,5
bardzo słaba /poniżej 5 pkt./	5	50	25	71,5
Razem	10	100	35	100



Powyższe wyniki nie pozostawiają żadnych wątpliwości – dzieci w wieku 9 i 10 lat mają bardzo słabo wykształconą pamięć słuchową. Jakkolwiek uzyskany przez szachistów procent odpowiedzi z kategorii „słaba” jest wyższy niż pozostałych, to jednak z uwagi na skupienie wszystkich uzyskanych rezultatów testu w dwóch najniższych kategoriach ocen, pozwala wyciągnąć wniosek następujący: gra w szachy ma stosunkowo niewielki wpływ na rozwój bezpośredniej pamięci słuchowej.

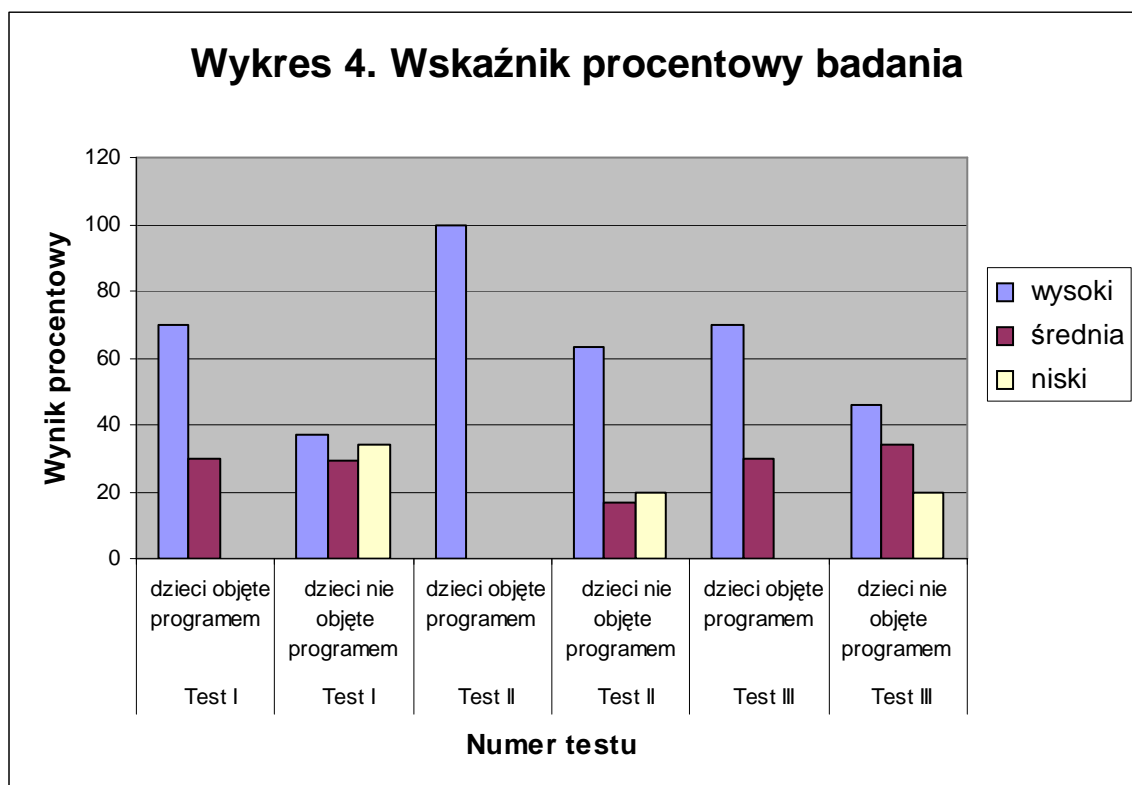
## Gra w szachy a rozwój logicznego myślenia

Ostatnie badania w tym rozdziale, dotyczące mierzenia poziomu logicznego myślenia i kreatywności intelektualnej, są jednocześnie próbą obrony postawionej hipotezy mówiącej, że umiejętność gry w szachy bardzo pozytywnie wpływa na rozwój logicznego myślenia.

Podobnie jak w poprzednich pomiarach empirycznych, testy przeprowadziłem na tej samej próbie badawczej, odpowiednio po trzy na pomiar każdej ze wspomnianych umiejętności. Uzyskane wyniki ilustrują tabele nr 7 i 8.

Tabela 7. Wyniki z testów mierzących poziom logicznego myślenia

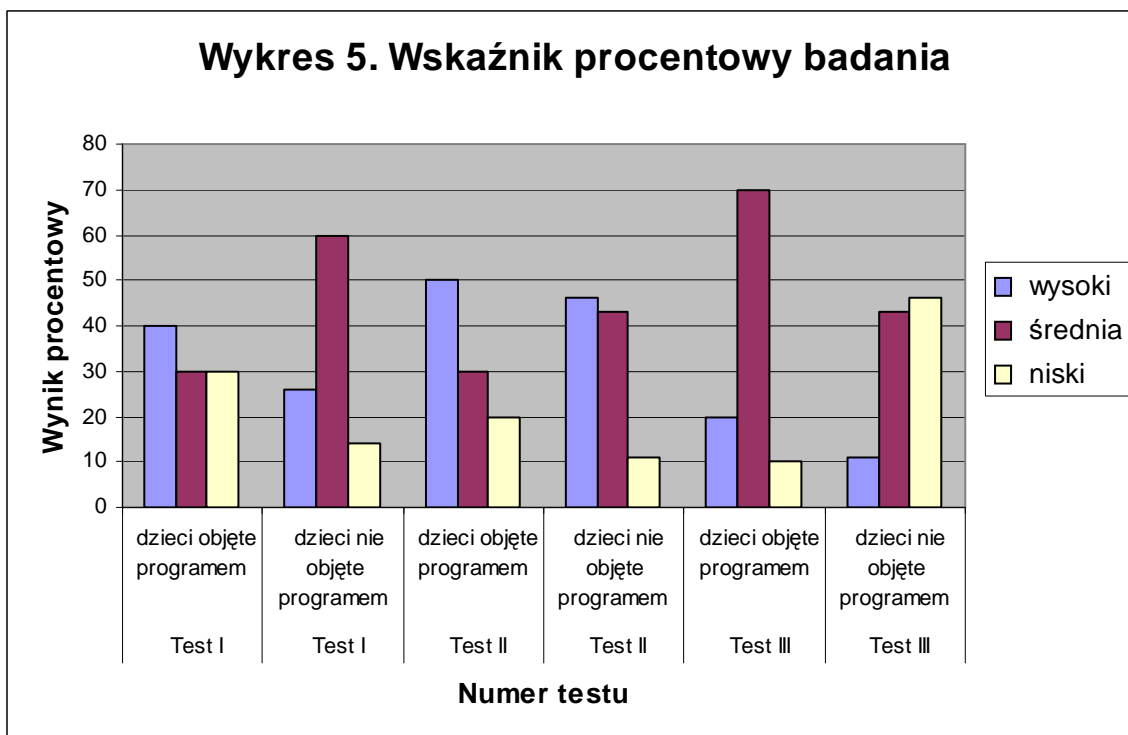
kategorie wyników	dzieci objęte programem „Nauki gry w szachy”						dzieci nie objęte programem „Nauki gry w szachy”					
	Test I		Test II		Test III		Test I		Test II		Test III	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
wysoki /16-20 pkt./	7	70	10	100	7	70	13	37	22	63	16	46
średni /10-15 pkt./	3	30	--	--	3	30	10	29	6	17	12	34
niski /poniżej 10 pkt./	--	--	--	--	--	--	12	34	7	20	7	20
Razem	10	100	10	100	10	100	35	100	35	100	35	100



Analizując dane z tabeli 7 i wykresu 4 dochodzę do wniosku, iż umiejętność gry w szachy w bardzo dużym stopniu ma wpływ na procesy logicznego rozumowania. W każdym z trzech przeprowadzonych testów dzieci mające kontakt z królewską grą uzyskały dużo wyższy procent wyników wysokich niż ich koledzy i koleżanki (I test – o 33%; II test – o 37%; III test – o 24%). Co znamienne, nikt z grona szachistów nie znalazł się w najniższej kategorii punktowej.

Tabela 8. Wyniki z testów mierzących poziom kreatywności intelektualnej

kategorie wyników	dzieci objęte programem „Nauki gry w szachy”						dzieci nie objęte programem „Nauki gry w szachy”					
	Test I		Test II		Test III		Test I		Test II		Test III	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
wysoki /15 i więcej słów/	4	40	5	50	2	20	9	26	16	46	4	11
średni /9-14 słów/	3	30	3	30	7	70	21	60	15	43	15	43
niski /poniżej 9 słów/	3	30	2	20	1	10	5	14	4	11	16	46
razem	10	100	10	100	10	100	35	100	35	100	35	100



Ciekawie przedstawia się natomiast pomiar kreatywności intelektualnej. Otóż jeżeli chodzi o wyniki wysokie, to przewaga szachistów nad pozostałymi uczniami jest wyraźnie mniejsza niż w przypadku logicznego myślenia (I test – o 20%; II test – o 4 %; III test – o 9 %). Prawdziwą rewolucję obserwujemy za to na poziomie wyników niskich. O ile w trzecim teście aktywni szachowo zachowują bezpieczną przewagę 36%, o tyle testy nr

1 i 2 kończą się ich porażką (I test – o 16 %; II test – o 9 %). Wnioski? Mierzenie poziomu kreatywności intelektualnej polegało na podaniu słów kojarzących się bezpośrednio z wyrazem podanym w teście. Zatem wymagana była wyobraźnia i pewien rodzaj abstrakcji. Najwyraźniej gra w szachy nie różnicuje tych umiejętności w stopniu tak mocnym, jak w przypadku konkretnego, logicznego rozumowania.

## Podsumowanie

Jak wynika z przedstawionych badań, zarówno hipoteza główna, jak również hipotezy szczegółowe, odnoszące się do problemów badawczych pracy, znalazły w większości potwierdzenie na drodze empirycznej. Najpełniej zauważalne jest to w przypadku badania stopnia osiągnięć dydaktycznych, gdzie przewaga uczniów objętych „Programem nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania” jest dwukrotnie większa niż u pozostałych. Wyniki z testów mierzących poziom pamięci nie są już tak jednoznaczne. O ile w przypadku formy wzrokowej można – w ujęciu globalnym – stwierdzić, iż szachy mają pozytywny wpływ na jej rozwój, o tyle omawiając pamięć słuchową nie należy wiązać jej progresji z królewską grą. Na zakończenie – logiczne myślenie a szachy. Bez wątplenia, umiejętność rozważania konkretnych, precyzyjnych wariantów na szachownicy przyczynia się w sposób zdecydowany do wzrostu poziomu logicznego rozumowania. Najdobitniej świadczą o tym uzyskane wyniki w obu testowanych grupach. Gorzej natomiast przedstawia się sytuacja z kreatywnością intelektualną. Uzyskane wyniki w tej dziedzinie są co prawda nieco lepsze wśród szachistów, tym nie mniej, nie pozwalają zaryzykować twierdzenia, że szachy stanowią najlepsze panaceum na rozwój wyobraźni dziecka.

## ZAKOŃCZENIE

Każde dziecko zasługuje na miłość swojego rodzica. Wzrastając w niej, kształtuje własną, niepowtarzalną osobowość, rozwija horyzonty myślowe i staje się ważnym ogniwem funkcjonującego społeczeństwa. Aby proces rozwoju przebiegał prawidłowo, rodziców w ich pracy wychowawczej i edukacyjnej winna wesprzeć szkoła. Szkoła kierowana przez ludzi mądrych, ludzi życzliwych, ale i wymagających. Potrafiących dostrzec i rozwinąć zdolności drzemiące w każdym młodym człowieku. Ten swoisty przedśmiatek życia wywiera ogromny wpływ na każdego z nas. Po wielu latach, wracając pamięcią do szkolnej ławki wspominamy spędzone w niej chwile – te dobre i te złe. Jak sprawić, by tych dobrych było jak najwięcej? Oto główne wyzwanie dla prawdziwych nauczycieli. Czymże innym jest wychowanie młodego pokolenia, jak nie pielęgnacją i dbaniem o pełny rozkwit jego uzdolnień? Tak jak róża rozkwita pod wpływem serca ogrodnika, tak i dziecko otrzymawszy podobny dar – promienieje radośnie i wyrasta na wspaniałego człowieka. W obu jednakże przypadkach niezbędne są odpowiednie narzędzia. Pedagog, miast łopaty i grabi, używa różnych form, metod i technik stymulujących rozwój emocjonalny i intelektualny swoich podopiecznych.

W moim przypadku owym narzędziem jest gra w szachy. Jaką definicją streścić fenomen tego zjawiska? Jeden z wielkich koryfeuszów szachownicy – Siegbert Tarrasch – powiedział: „*Szachy są rodzajem intelektualnej aktywności; w nich zawarty jest swoisty czar. Intelektualna aktywność to jedna z największych rozkoszy – jeśli nie największa – bytu ludzkiego*”.

Przedmiotem badań niniejszej pracy był wpływ tej „królewskiej gry” na osiągnięcia szkolne uczniów. Swoją uwagę szczególnie skoncentrowałem na pomiarach poziomu pamięci, logicznego myślenia i osiągnięciach dydaktycznych. Wykonane badania, które miały umożliwić odpowiedź na pytanie – czy i w jakim stopniu nauka gry w szachy różnicuje poziom osiągnięć szkolnych dziecka? – przeprowadziłem posługując się techniką testu i analizy dokumentów, wspartą rozmowami z wychowawczyniami obu badanych klas. Reasumując wyniki badań można stwierdzić, że przyjęte przeze mnie hipotezy znalazły w zdecydowanej większości potwierdzenie na drodze empirycznej.

**Stwierdzam zatem, iż szachy jako gra edukacyjna w znacznym stopniu różnicują poziom osiągnięć szkolnych.** W szczególności zaś korzystnie oddziałują na:

1. Uzyskiwane osiągnięcia dydaktyczne;
2. Rozwój pamięci wzrokowej;
3. Rozwój logicznego myślenia.

Po wnikliwej analizie treści zawartych w mojej pracy, wniosek jaki nasunie się czytelnikom może być tylko jeden: Wprowadzenie szachów jako przedmiotu uzupełniającego program nauczania w klasach I-III.

Dużą rolę w rozwijaniu zainteresowań, stymulowaniu samodzielności i aktywności twórczej odgrywa szeroko rozumiana działalność pozaszkolna: nauczycieli, szkoły i instytucji kulturalno-oświatowych. To właśnie na tym polu dostrzegam największe rezerwy i możliwości. W czasach drapieżnego kapitalizmu, gdzie wszechobecny pieniądz dyktuje warunki życiowej gry – nie zapominajmy o tych, którzy nas potrzebują najbardziej, czyli o najmłodszych obywatelach tego świata. Jeśli potrafimy wykrzesać w sobie odrobinę dobrej woli – to zaręczam – niedostatki finansowe tych, czy innych placówek oświatowych nie są w stanie przeszkodzić nam w realizowaniu dziecięcych marzeń, w których sami niejednokrotnie możemy odnaleźć własne pragnienia z młodości lat.

## PRZYPISY:

- <sup>15</sup> Profesor J.H.Rose (1855-1942) : [W]: *Nowe dykteryjki i ciekawostki szachowe*. W.Litmanowicz, Warszawa, 1983 r. s.26
- <sup>16</sup> J.Przewoźnik: *Kasparow - Karpow, mecz piąty - Nowy Jork, Lyon 1990 r.* ZKS „Stilon” Gorzów Wlkp. 1991 r. s.7
- <sup>17</sup> I.L.Awerbach, M.E.Tajmanow: *Matcz na pierwienstwo mira*. [W]: J.Przewoźnik: *Kasparow - Karpow, mecz piąty, Nowy Jork, Lyon 1990.* s. 10
- <sup>18</sup> W.Griszyn, E.Ilijn: *Szachowe abecadło*. Moskwa, 1984 s.3
- <sup>19</sup> S.Flohr: [W]: *Nowe dykteryjki i ciekawostki szachowe*. W.Litmanowicz, Warszawa, 1983r. s.22
- <sup>20</sup> P.G.Zimbardo, F.L.Ruch: *Psychologia i życie*. Warszawa, 1997. s.215
- <sup>21</sup> Tamże, s.198
- <sup>22</sup> Tamże, s.196
- <sup>23</sup> J.W.Goethe: [W]: *Nowe dykteryjki i ciekawostki szachowe*. W.Litmanowicz, Warszawa, 1983. s.22
- <sup>24</sup> S.Tarrasch (1862-1934): „*The Game of Chess*”, 1936: [W]: *Nowe dykteryjki i ciekawostki szachowe*. Warszawa, 1983r. s.28. W.Litmanowicz (red.)
- <sup>31</sup> A.Modzelan: Grające dzieci: [W]: *Stilon Gorzowski-lipiec, 1996r.* s.21 (red. C.Śliwiński)
- <sup>32</sup> Ministerstwo Oświaty i Wychowania - Resortowe Centrum Doskonalenia Kadr Kultury Fizycznej i Sportu Warszawa, (red. dr Z.Zaremba)
- <sup>33</sup> R.Izdębski, A.Michalski, Z.Wąż, *Program nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania:* [W]: *Szachy w szkole i przedszkolu, podręcznik metodyczny dla nauczycieli*. Kraków, 1980. s.3, dr Z.Zaremba (red.)
- <sup>34</sup> W.Okoń, ur. 1914, pedagog ; prof. Uniwersytetu Warszawskiego; czł. PAN; autor licznych prac z dziedziny dydaktyki: *Proces Nauczania, Zarys dydaktyki ogólnej, Słownik pedagogiczny*. Encyklopedia PWN. Warszawa, 1982 r. s.539
- <sup>35</sup> A.Michalski, Z.Wąż: Uwagi o realizacji programu: [W]: „*Program nauki gry w szachy...*”. Warszawa, 1985 r.

Autorem jest **Andrzej Modzelan**: pedagog, absolwent Uniwersytetu Szczecińskiego, nauczyciel szachów w SP 13 w Gorzowie Wielkopolskim. Ponadto członek drużyny KSz STILON Gorzów Wielkopolski (wielokrotny mistrz Polski) oraz posiadacz tytułu Mistrza FIDE. Wychowawca i trener wielu pokoleń gorzowskich szachistów, m.in. Kamila Draguna. Członek Komisji Młodzieżowej Polskiego Związku Szachowego, który był jej przewodniczącym w latach 2004-2008. Organizator i sędzia wielu imprez szachowych jak też wykładowca na wielu kursach instruktorskich. W roku 2004 wydał książkę *Twoje dziecko gra w szachy, czyli co każdy rodzic wiedzieć powinien o królewskiej grze*. W czerwcu 2011 roku planuje kolejne jej wydanie (zmienione i poszerzone), zapewniając że sporo nowych treści również może okazać się przydatnych. Autor zaprasza do odwiedzenia stron: AGENCJA 64 PLUS <http://www.agencja64.pl/> oraz SZACHOWE NUTY <http://www.szachowe-nuty.pl/>

