

Innowacyjne środki dydaktyczne wykorzystywane w edukacji szachowej

CZESŁAW MICHAŁ SPISAK*

Klub Szachowy Jagiellonia Białystok

Na całym świecie firmy, szkoły oraz uczelnie wdrażają e-learning do nauczania swoich pracowników, uczniów i studentów. Podobnie jest z edukacją szachową. W zbiorowym nauczaniu szachów nauczyciel napotyka wiele trudności, takich jak prowadzenie zajęć z licznymi grupami na różnym poziomie, monitorowanie postępów w nauce wielu uczniów naraz czy zachowywanie wysokiej jakości wykonywanej pracy w trakcie szkolenia kilkuset nawet osób. Autor artykułu proponuje i omawia konkretne rozwiązania informatyczne, pozwalające pokonać opisane trudności i usprawnić proces edukacji szachowej w grupach.

SŁOWA KLUCZOWE: szachy, edukacja szachowa, e-learning, ICT.

Innovative teaching aids used in chess education

All over the world, companies, schools and universities are implementing e-learning to teach their employees, pupils and students. The same is true for chess education. In the collective teaching of chess, the teacher encounters many difficulties, such as teaching numerous groups at different levels, monitoring the learning progress of many students at once, or maintaining the high quality of the work done while training even several hundred people. The author of this article proposes and discusses specific IT solutions to overcome the described difficulties and improve the process of chess education in groups.

KEYWORDS: chess, chess education, e-learning, ICT.

Oe-learningu słyszymy coraz częściej. Można zaryzykować twierdzenie, że nie ma takiego sektora publicznego czy prywatnego, do którego by nie przeniknęła technologia informatyczna. Na całym świecie firmy, szkoły czy uczelnie wdrażają e-learning do nauczania swoich pracowników, uczniów i studentów. Czy w nauczaniu gry w szachy jest inaczej? Oczywiście, że nie!

Nie znam trenera szachowego, który by nie korzystał z komputera. Praktycznie każdy poważniejszy junior, jadąc na zawody, zabiera z sobą laptopa. Wszyscy wiedzą, że korzystanie z różnego rodzaju programów, baz danych, portali internetowych zdecydowanie ułatwia naukę gry w szachy. Wiemy również, że najlepsze efekty osiągniemy systematyczną pracą. Trenerzy szachowi z wieloletnim doświadczeniem, którzy prowadzą zajęcia w klubach, z nauczaniem nie mają problemów. Najczęściej odbywają się one w małych grupach (kilka osób), nierzadko indywidualnie, więc opierają się na wypracowanych przez lata

*kontakt@czeslawspisak.pl / czeslawspisak@interia.pl

materiałach, konspektach, plikach, których używają do prowadzenia szkoleń. Oczywiście nieustannie doskonala warsztat pracy. Taka praca z nauczycielem gry w szachy z pewnością musi przynieść bardzo dobre efekty u uczniów, głównie ze względu na praktycznie zindywidualizowaną formę treningu.

Coraz częściej jednak trenerzy szachowi podejmują pracę w placówkach oświatowych, w których niestety są znacznie liczniejsze grupy i jest ich więcej. W tym momencie przychodzą mi na myśl trudne pytania oraz problemy stawiane na szkoleniach nauczycieli, którzy rozpoczynają swoją przygodę z szachami. Nie chodzi bynajmniej o sposób prowadzenia lekcji, tworzenie konspektów czy z jakich materiałów korzystać – są w końcu doświadczonymi pedagogami.

Czy możliwe jest prowadzenie zajęć z licznymi grupami na różnym poziomie? Co zrobić, jeżeli zauważymy, że w jednej grupie wybrane osoby świetnie sobie radzą i robią szybciej postępy niż pozostałe grupy? Czy w ogóle jest możliwe szkolenie nawet kilkuset osób przez jednego trenera w taki sposób, aby zachować wysoką jakość wykonywanej pracy? A co z pracami kontrolnymi, monitorowaniem postępów w nauce? Przecież każdy uczeń będzie oczekiwał informacji zwrotnej! Co odpowiedzieć rodzicom, gdy zasypią nas pytaniami: *Czego moje dziecko się nauczyło?, jak szybko robi postępy?, z czym ma problemy?, czy pracuje systematycznie?* itp. Jeśli nie udzielimy odpowiedzi, to czy nasz autorytet nie zostanie poważnie nadszarpnięty? A gdybyśmy potrafili odpowiedzieć na wszystkie wymienione pytania, pouczyć, rozwiać wszelkie wątpliwości. Gdybyśmy dociekliwym rodzicom byli w stanie udzielić szczegółowych informacji o dziecku, którego być może nawet nie kojarzymy, np. ile zrobił poprawnie zadań, ile popełnił błędów, ile sekund pracował nad każdym zadaniem, czy strzelał, udzielając odpowiedzi, czy korzystał z podpowiedzi, jak często, po jakim czasie itp.? Jak pomóc w razie kłopotów?

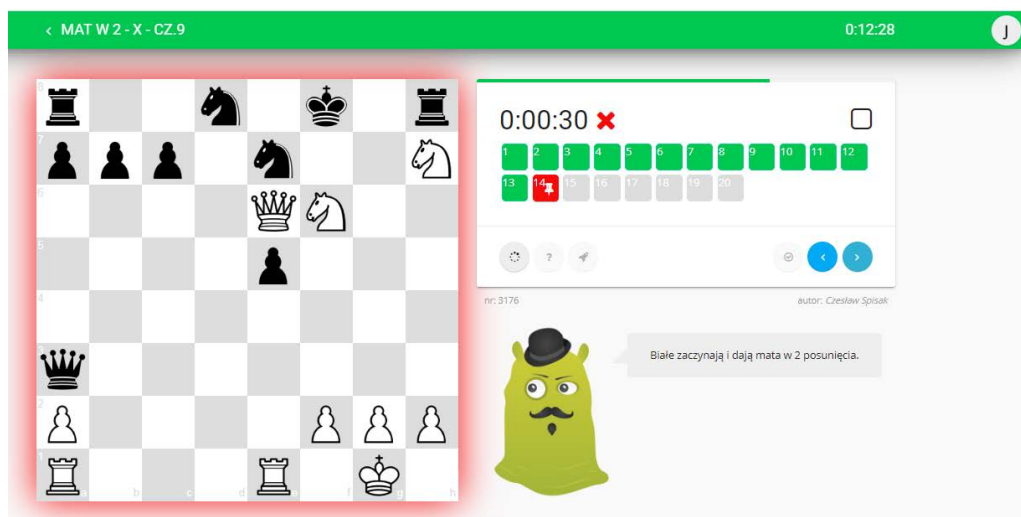
W przypadku uczciwej pracy nauczyciela rozwój dziecka w zakresie gry w szachy jest dość szybki i od razu zauważalny, co zresztą przekłada się na wyniki osiągnane w turniejach. Czy wówczas jako trenerzy szachowi nie cieszylibyśmy się większym zaufaniem? Czy nasze szkolenie nie uchodziłoby za profesjonalne, a przynajmniej za godne polecenia? Co zrobić, gdy dziecko polubiło szachy, osiąga spore sukcesy na szczeblu lokalnym, wojewódzkim, i marzy mu się medal w mistrzostwach Polski, a zapracowani rodzice nie są w stanie dowieźć swojej pociechy na ulubione zajęcia? Czy odległość od miejsca zamieszkania wymarzonego trenera stanowi dzisiaj problem w uzyskaniu dostępu do profesjonalnego szkolenia? Czy trener cieszący się dużym uznaniem musi ograniczyć się do małej wyselekcjonowanej grupy tych najzdolniejszych, którzy praktycznie co roku grają w finałach mistrzostw Polski?

Jest wielu trenerów, którzy proponują profesjonalne szkolenia przez internet, ale tu znowu mamy do czynienia z indywidualną formą treningu. Natomiast jak pomóc pozostałym? Otóż aby udzielić odpowiedzi na postawione pytania, trzeba mieć odpowiedni program szkolenia i aplikację, która ułatwi nam to zadanie. Dzisiaj na rynku jest wiele dobrych programów nauczania, książek czy nawet portali internetowych, dzięki którym nauczymy się grać w szachy. Można również skorzystać z książek mojego autorstwa, które od kilkunastu lat są na rynku. Od kilku lat w szkółce szachowej, a obecnie w Klubie Szachowym Jagiellonia Białystok korzystamy z aplikacji, która niesamowicie ułatwia pracę. Jest to narzędzie, dzięki któremu wymienione obawy przestają być

problemem. W dalszej części artykułu postaram się przedstawić wiele przykładów graficznych na rozwianie poruszanych wątpliwości.

Podczas prowadzenia zajęć jednym z najpoważniejszych problemów jest liczebność grupy – im większa, tym trudniej. Jeżeli omówimy temat, rozwiążemy kilka przykładów, to i tak nie mamy pewności, czy wszyscy uczniowie go zrozumieli. Przecież nie jesteśmy w stanie każdego zaprosić do tablicy czy podejść do wszystkich uczniów i pomóc im w rozwiązaniu przykładów. Jeżeli z wybranego tematu zadamy zadanie domowe, to również nie będziemy wiedzieli, ile było samodzielnej pracy ucznia, a w jakim zakresie otrzymał wsparcie rodziców. Często się zdarza, że rodzice nie potrafią grać w szachy albo, co gorsza, nie znają dobrze zasad i wprowadzają dziecko w błąd. Potrzebuje ono natychmiastowej informacji zwrotnej, czy zadania wykonało poprawnie, czy też nie. W przypadku prowadzenia szkoleń z pomocą aplikacji¹ nie ma z tym problemu, ponieważ to komputer jest przeciwnikiem i od razu sprawdza, czy zadanie jest zrobione poprawnie. Błąd jest zaznaczony na czerwono (rysunek 1a), na zielono zostaje oznaczona poprawna odpowiedź (rysunek 1b). W przypadku błędnej odpowiedzi uczeń ponownie rozwiązuje zadanie, wybierając opcję *ponów*. Jeżeli w dalszym ciągu ma problemy z rozwiązaniem zadania, może wybrać *podpowiedź*. Wówczas komputer wskaże figurę, którą ma się poruszyć (rysunek 2). No dobrze, ale od razu nasuwa się pytanie: *Dlaczego uczeń nie miałby strzelać w odpowiedzi? Albo żeby specjalnie się nie przemęczać, co chwilę korzystał z podpowiedzi?* Wówczas zadania będą rozwiązane, rodzice nie będą się czepiać, a nauczyciel będzie zadowolony. Otóż nie! Aplikacja jest tak skonstruowana, że program monitoruje wszystkie działania ucznia od momentu zalogowania.

Rysunek 1a



¹ Źródłem wszystkich zamieszczonych grafik w artykule jest darmowa aplikacja Szkółka Szachowa.

Rysunek 1b

The screenshot shows a chess application interface. At the top, a green header bar contains the text "< MAT W 2 - X - CZ.9" on the left and "0:12:49" on the right, with a small white circle containing the letter 'J' in the top right corner. The main area is split into two panels. The left panel displays a chessboard with pieces: Black King on e8, Black Rooks on a8 and h8, Black Pawns on a7, b7, c7, and h7, Black Knights on c6 and d6, White King on e1, White Rooks on a1 and h1, White Pawns on a2, b2, c2, and f2, White Knights on c3 and d3, and White Bishops on c4 and d4. The right panel features a timer showing "0:00:34" with a green checkmark, a 12x20 grid of squares (1-12 in the first row, 13-20 in the second), and a "Ponów" button. Below the grid are icons for a refresh, help, and share. At the bottom of the right panel, it says "nr: 3176" and "autor: Czesław Spisak". A green cartoon character with a black top hat and a mustache is positioned below the timer, with a speech bubble that says "Białe zaczynają i dają mata w 2 posunięcia."

Rysunek 2

The screenshot shows a chess application interface. At the top, a green header bar contains the text "< MAT W 2 - X - CZ.9" on the left and "0:21:44" on the right, with a small white circle containing the letter 'J' in the top right corner. The main area is split into two panels. The left panel displays a chessboard with pieces: Black King on e4, Black Pawns on a4 and c4, Black Bishop on f4, White King on e3, White Bishop on c3, White Rook on e1, and White King on e2. Yellow dots are placed on squares d4, d3, d2, and d1. The right panel features a timer showing "0:01:58", a 12x20 grid of squares (1-12 in the first row, 13-20 in the second), and a "Podpowieź" button. Below the grid are icons for a refresh, help, and share. At the bottom of the right panel, it says "nr: 3188" and "autor: Czesław Spisak".

W aplikacji zapisana jest data oraz godzina rozpoczęcia lekcji. Nauczyciel wie co do sekundy, ile czasu zajęło uczniowi zarówno opanowanie lekcji, jak i rozwiązanie poszczególnych zadań. Mało tego, każda próba rozwiązania oraz korzystanie z opcji *podpowieź* jest zapisywane przez program. Nie ma znaczenia, ile razy uczeń strzelał, wszystkie niepoprawne ruchy zostały zapisane. W każdej chwili nauczyciel, który ma konto administratora, może zobaczyć wynik procentowy poprawnie wykonanych zadań albo w zakładce aktywność wpisać nazwisko ucznia i obejrzeć szczegóły jego pracy (rysunek 3).

Rysunek 3

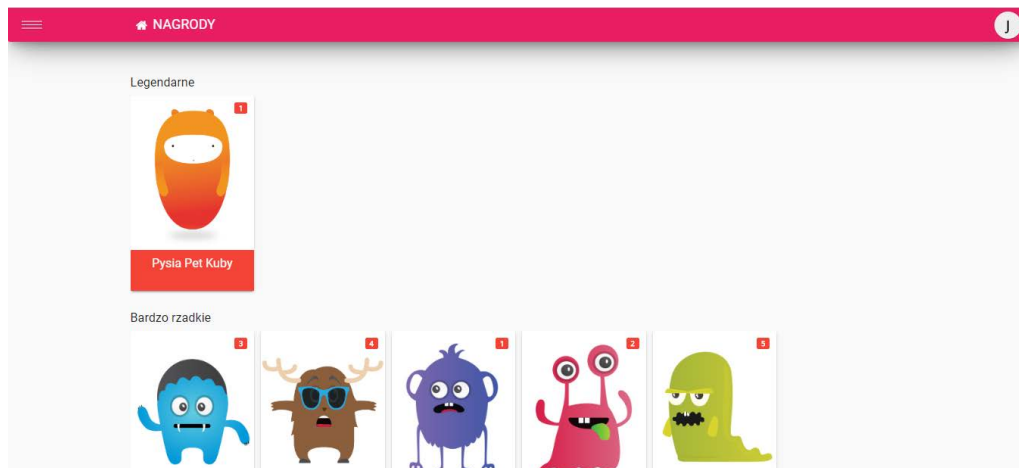
Time	Name	Status	Task ID	Time	Task ID
2020-01-27 15:09:37	Jakub	🟡	Zadanie 3188	Czas 00:00:15	Mat w 2 - X - cz.9
2020-01-27 14:59:30	Jakub	🟢	Zadanie 3176	Czas 00:00:34	Qf7+ Nx7 Ne6#
2020-01-27 14:59:09	Jakub	🔴	Zadanie 3176	Czas 00:00:30	Mat w 2 - X - cz.9 Ngx7+
2020-01-27 14:58:35	Jakub	🟢	Zadanie 3186	Czas 00:00:34	Mat w 2 - X - cz.9 Bf6+ Kxf6 Qg5#
2020-01-27 14:58:01	Jakub	🔴	Zadanie 3186	Czas 00:00:30	Mat w 2 - X - cz.9 Bh6+
2020-01-27 14:57:32	Jakub	🟢	Zadanie 3185	Czas 00:00:05	Mat w 2 - X - cz.9 f4+ Kxf4 Qe3#
2020-01-27 14:57:27	Jakub	🟢	Zadanie 3180	Czas 00:00:11	Mat w 2 - X - cz.9 Qxf8+ Rxf8 Nd6#
2020-01-27 14:57:23	Jakub	🟢	Zadanie 3181	Czas 00:00:05	Mat w 2 - X - cz.9 Qxf5+ Kxf5 Be4#
2020-01-27 14:57:15	Jakub	🟢	Zadanie 3186	Czas 00:00:29	Mat w 2 - X - cz.9 Bf6+ Kxf6 Qg5#
2020-01-27 14:56:57	Jakub	🔴	Zadanie 3186	Czas 00:00:23	Mat w 2 - X - cz.9 Bh6+

Na rysunku 3 widzimy czas wykonania każdego zadania. Na zielono są zaznaczone poprawne odpowiedzi, na czerwono – błędy, a na pomarańczowo zostało zapisane skorzystanie z opcji *podpowieź*.

Oczywiście celem tego wykładu nie jest szczegółowa analiza wykonanych przez uczniów zadań np. z ostatniego tygodnia czy miesiąca, ale zasygnalizowanie możliwości aplikacji. Nawet pobieżnie analizując wykonane przez Jakuba zadania, można stwierdzić, że robi je bardzo szybko, przez co popełnia sporo błędów. Niewątpliwie skorzystanie z podpowiedzi po 15 sekundach jest dobrym argumentem do rozmowy z nim. Mając takie możliwości, jakie daje aplikacja, rozmowa z rodzicami również nie będzie trudna.

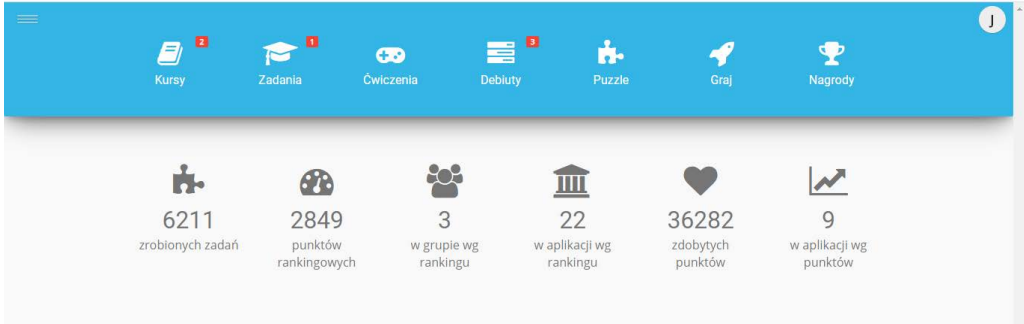
Można zadać kolejne pytanie: *Czy dziecko nie powinno mieć motywacji, aby poprawnie wykonać zadania?* Aplikacja zawiera również nagrody. Za każdą lekcję uczeń otrzymuje „maskotki”, co nie jest to uzależnione od wyniku (rysunek 4).

Rysunek 4



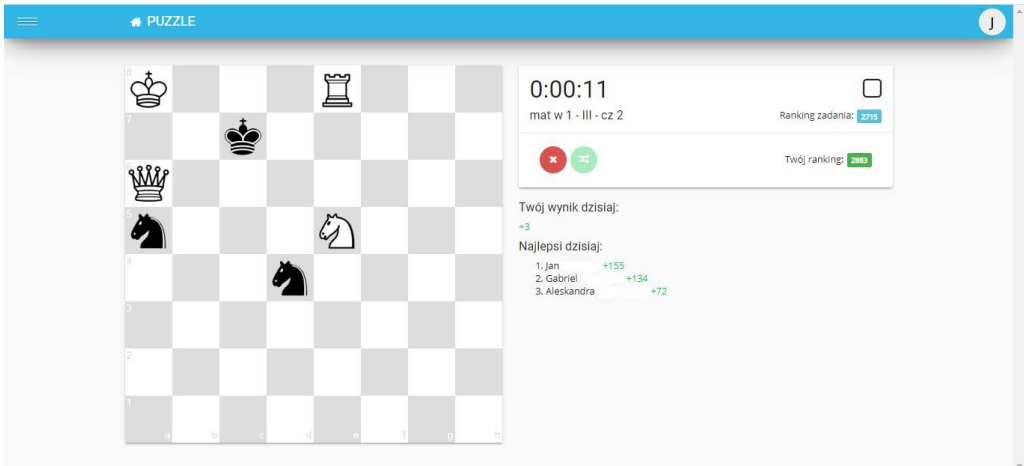
Natomiast ważniejsze jest miejsce w grupie oraz rankingu. Im mniej błędnie zrobionych zadań, tym wyższe miejsce w rankingu oraz w grupie (rysunek 5).

Rysunek 5



Ile zadań uczeń będzie wykonywał dziennie czy tygodniowo, jest uzależnione od trenera oraz chęci wykazywanych przez dziecko. Osobiście zadaję sto zadań na tydzień. Są oczywiście uczniowie, którzy nic nie robią, ale są i tacy, którym to nie wystarcza. Wówczas mogą rozwiązywać dodatkowe zadania na puzzlach. Zostaną tam przede wszystkim wyświetlane zadania, w których wcześniej popełniali błędy. Dla ambitnych przygotowane są trzy najlepsze miejsca w danym dniu. Jeśli nie uda się wejść do pierwszej trójki, to zawsze można uzyskać dodatkowe punkty w rankingu.

Rysunek 6



Oczywiście możliwości są ogromne. Trener może dowolnie modyfikować grupy, np. przenieść zdolniejszego ucznia do innej, stworzyć mu indywidualne konto itd., co trwa kilka minut. Zdecydowana większość pracuje systematycznie nie dlatego, że chce się

rozwijać intelektualnie, ale aby pochwalić się przed rówieśnikami zdobytymi „maskotkami”, miejscem w rankingu czy grupie.

Każdy jest zadowolony. Nie tylko dziecko, ale również rodzice, bo widzą postępy swoich pociech, a przede wszystkim trener. Dzięki możliwości korzystania z portalu nie musimy sprawdzać zadań, co daje od kilku do kilkunastu godzin zaoszczędzonego czasu tygodniowo. Ponadto miło jest zobaczyć efekty swojej pracy. Przy tak intensywnym szkoleniu bardzo szybko rysuje się różnica w poziomie umiejętności dzieci, które pracują, a pozostałymi uczniami. Po pewnym czasie będzie to przepaść!