

## **Klíčové kompetence**

Šachový kroužek odehrávající se v mateřských školách napomáhá k rozvíjení všech 5 kompetencí (kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální - personální, činnosti - občanské), které mají velký význam pro přípravu dítěte pro započetí systematického vzdělávání, pro jeho další životní etapy a pro celoživotní učení. Největší zastoupení lze pozorovat u kompetence k řešení problémů pro užívání logických postupů při řešení myšlenkových problémů.

### **Kompetence k řešení problémů**

V psychologii je za problém považována situace, v níž člověku nestačí pro její zvládnutí uplatnit běžné, navyklé způsoby chování, které má aktuálně k dispozici, ale je nutno vyvinet různě intenzivní myšlenkovou aktivitu při hledání jiných, vhodných postupů. Jedinec motivovaný k řešení problému volí strategie na základě hypotéz, tedy předpokladu o výsledku použitých různých operací. V průběhu řešení se správnost hypotéz ověřuje. Nebylo-li dosaženo úspěchu, vytváří subjekt nové hypotézy. (PAULÍK, 2003, str. 26)

Děti se učí, že nemusí vyřešit problém hned prvním myšlenkou, nápadem, co je napadne. Základ je nejdříve myslet, potom konat. Učí se neupínat pouze na jedno řešení, plán. Paralelně zvažují různé možnosti. Učí se zvažovat možnosti a hledat jejich kladné či záporné stránky (finální rozhodovací proces je lepší, když je podložený logikou). Děti se učí stanovovat cíle a určovat si konkrétní kroky směřující k jeho vyřešení. Velmi důležité je, že jsou vedeny k přehodnocování svých cílů, jak problém vyřešit v závislosti na změně situace.

- 1) přirozenou motivací k řešení dalších problémů a situací, pozitivní odezva na aktivní zájem (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- děti jsou motivovány k řešení situací na šachovnici pochvalou učitele, potleskem ostatních dětí a případným pohádkovým razítkem v pracovním sešitku.
- 2) řeší problémy, na které stačí; známé a opakující se situace se snaží řešit samostatně (na základě nápodoby či opakování), náročnější s oporou a pomocí dospělého (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- úkoly na velké šachovnici řeší všechny děti, ty co ví správné řešení, ukáží, případně řeknou. Samotné řešení si poté aplikují na vlastní šachovnici (klasická velikost), ve vlastní partii (vychází již ze znalostí získané z velké šachovnice). Požadavek k vyřešení úloh je kladen i v pracovních sešitech, kde dítě může dle subjektivní náročnosti požádat o pomoc dospělého.

3) hledá různé možnosti a varianty (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- každá šachová hra je originální, vychází z různých možností a variant tahů jednotlivých figur a intelektových schopností jednotlivých dětí. Např. dítě přemýšlí nad ústupem své ohrožené figury na volná políčka tak, aby zvolilo to nejlepší pokračování.

4) při řešení myšlenkových i praktických problémů užívá logických, matematických i empirických postupů (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- jednotlivé tahy by měly být odrazem logiky, matematických schopností jednotlivých dětí v závislosti na jejich míře aplikace. Snažíme se na základě analytického myšlení vybrat ten nejvhodnější tah, případně zhodnotíme pomocí matematických představ počet bodů související s tahem. Např. dáma ohrožuje několik soupeřových figur na jednu a dítě musí zvolit správné řešení vzhledem k síle figur (body) a postavení figur (nehrozil šach mat).

5) zpřesňuje si početní představy, užívá číselných a matematických pojmů, vnímá elementární matematické souvislosti (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- jednotlivá šachová království (bílé nebo černé) disponují max. počtu 40 bodů; tyto body obhospodařují děti tak, jak ovládají elementární matematické souvislosti. Při braní soupeřových figur děti zpřesňují početní

představy. Např. dáma ohrožuje několik soupeřových figur na jednou a dítě musí zvolit správné řešení vzhledem k síle figur (body).

- 6) rozlišuje řešení, která jsou funkční (vedoucí k cíli), a řešení, která funkční nejsou; dokáže mezi nimi volit (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- v našem případě se jedná o rozlišení „dobrého“ tahu oproti „špatnému“. Tz. uvědomit si, kde figurám hrozí či nehrozí nebezpečí a podle toho volit tah.

- 7) nebojí se chybovat, pokud nachází pozitivní ocenění nejen za úspěch, ale také za snahu (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- děti jsou vedeny k projevení jakékoliv činnosti, aktivity vztahující se k šachové hře, ve které vyvíjejí snahu; snaha vyřešit daný problém je stěžejní, výsledek by neměl být nejdůležitějším výstupem. Např. při řešení diagramů na velké šachovnici získávají pochvalu i za snahu, kterou projevily, přestože vyřešení nemusí být správné

## **Kompetence k učení**

- 1) získanou zkušenost uplatňuje v praktických situacích a v dalším učení (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- naučí se přijímat porážky, být samostatné (nachystat a uklidit šachy, nosit svůj pracovní sešitek), umět se rozhodovat (dětí si vybírají své soupeřekamarády pro hru).

- 2) klade otázky a hledá na ně odpovědi (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- kladou otázky při jednotlivých tazích (jak které figura táhne), poté je samy aplikují na šachovnici (jednotlivé tahy).

3) raduje se z toho, co samo dokázalo a zvládlo (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- za každý (správně) provedený tah na magnetické tabuli zatleskají ostatní děti hrajícímu dítěti. Děti projevují radost nad tahy, které odpovídají pravidlům, nad vyřešením problémů v hodině, v pracovním sešitku.

4) soustředí se na činnost a záměrně si zapamatuje (RVP PV, 2006, str. 12)

Formulovaný příklad z praxe:

- soustředěnost je jedna z hlavních komponent k dosažení cíle, která musí být v šachovém kroužku naplňována; děti jsou vedeny k zapamatování chodů figur.

5) při zadané práci dokončí, co započalo; dovede postupovat podle instrukcí a pokynů (RVP PV, 2006, str. 12)

- postavení celého království (bílé nebo černé) je nutností (nemůže si říct, že zbytek figur stavět nebude).

## **Komunikativní kompetence**

1) samostatně vyjadřuje své myšlenky, sdělení, otázky i odpovědi, rozumí slyšenému, slovně reaguje (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- děti jsou vedeny k vyjadřování svých myšlenek, vedoucí k provedení řešeného úkolu na velké šachovnici (provedou tah), následně vznikají otázky a odpovědi; při vysvětlování řešených úloh je nutností, aby dítě pochopilo slyšené.

2) ovládá dovednosti předcházející čtení a psaní (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- u dětí je rozvíjena pomocí písmenkové notace na šachovnicích a grafomotoriky (v pracovním sešitku - šipky, vybarvování, geometrické tvary).

### **Kompetence sociální a personální**

- 1) ve skupině se dokáže prosadit, ale i podřít, při společných činnostech se domlouvá a spolupracuje (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- šachový kroužek vybízí k prosazení dítěte, které chce svou myšlenku prezentovat, současně ale má svůj řád a pravidla; při společné činnosti (hře). Vznikají interakce, kooperace, animace a personifikace figur mezi dětmi v závislosti na řešení problémů nad šachovnicí.

- 2) doдрžuje dohodnutá a pochopená pravidla a přizpůsobí se jim (RVP PV, 2006, str. 13)

Formulovaný příklad z praxe:

- děti jsou povinny respektovat pravidla hry a režim výuky v šachu (kdy se sedí, kdy se skáče, kdy se hraje, jeden mluví, ostatní naslouchají).

### **Činnostní a občanské kompetence**

- 1) činnosti a hry se učí plánovat, organizovat, řídit a vyhodnocovat (RVP PV, 2006, str. 14)

Formulovaný příklad z praxe:

- děti se učí plánovat pro vyřešení vzniklého problému na šachovnici. Např. co udělám, abych mohl soupeři ohrozit, vzít figuru), děti se učí vyhodnocovat, které varianty tahu jsou pro danou pozici, problém, nejvýhodnější.