

## Kognitivní procesy

Šachový kroužek odehrávající se v mateřských školách napomáhá k rozvíjení kognitivních procesů. Jeho význam je ve vnímání, pozornosti, představách a fantaziích, paměti, myšlení a řeči, které dopomáhají k řešení problémům. Jednotlivé oblasti mezi sebou úzce souvisejí, proto nelze hovořit (psát) pouze o jedné z nich, na který je šachový kroužek (diagram) zaměřen (viz Příklady 1 - 5).

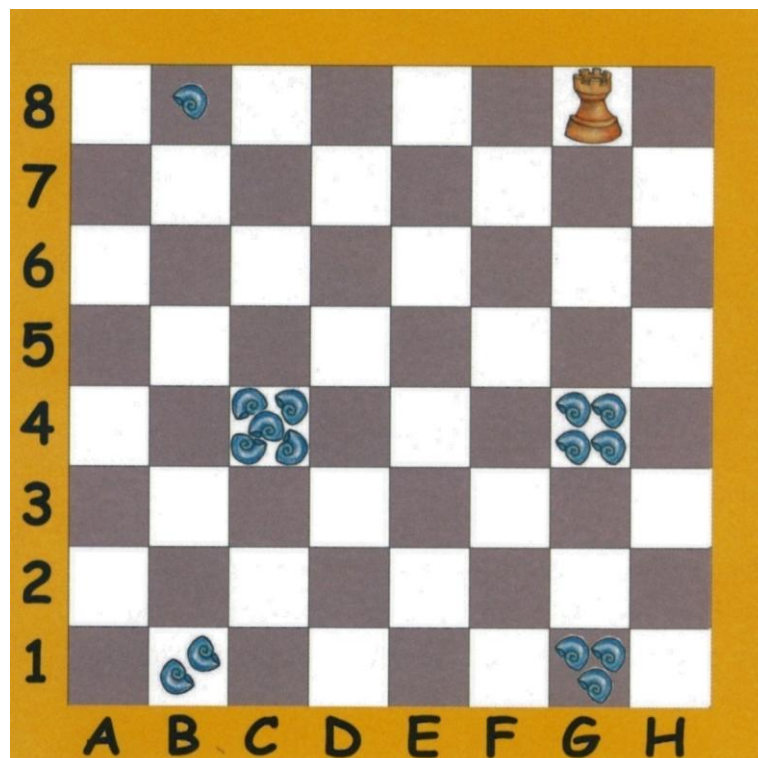
### VNÍMÁNÍ

Vnímání je proces celkového postihování aktuální reality podložený koordinovanou činností CNS a smyslových orgánů – zrakové vnímání. (PAULÍK, 2003, str. 21)

#### *Význam šachu pro rozvoj zrakového vnímání*

Šachová hra je podmíněna rozdílností v barevnosti království (šachové soupravy). Nejčastěji prezentovaná barva bílá – černá není zdaleka jedinou hrací variantou. Obzvláště u výuky dětí v preprimárním věku je žádáno střídání více barev pro záměrné učení barev pomocí zrakového vnímání, případně zrakové paměti. Další variace barev království: žlutá – červená, bílá – červená, zelená – bílá. Zrakové vnímání je nutné pro správnou identifikaci figur.

Příklad č.1



(KOŘENOVÁ, 2009, str. 4 )

Úkol: najdi pro věž takovou cestičku, aby postupně posbírala mušličky od jedné do pěti.

Diagram je zaměřen na schopnost řešení problémů pomocí: **zrakového vnímání**, prostorové a pravolevé orientaci, početních představ, seriality.

## POZORNOST

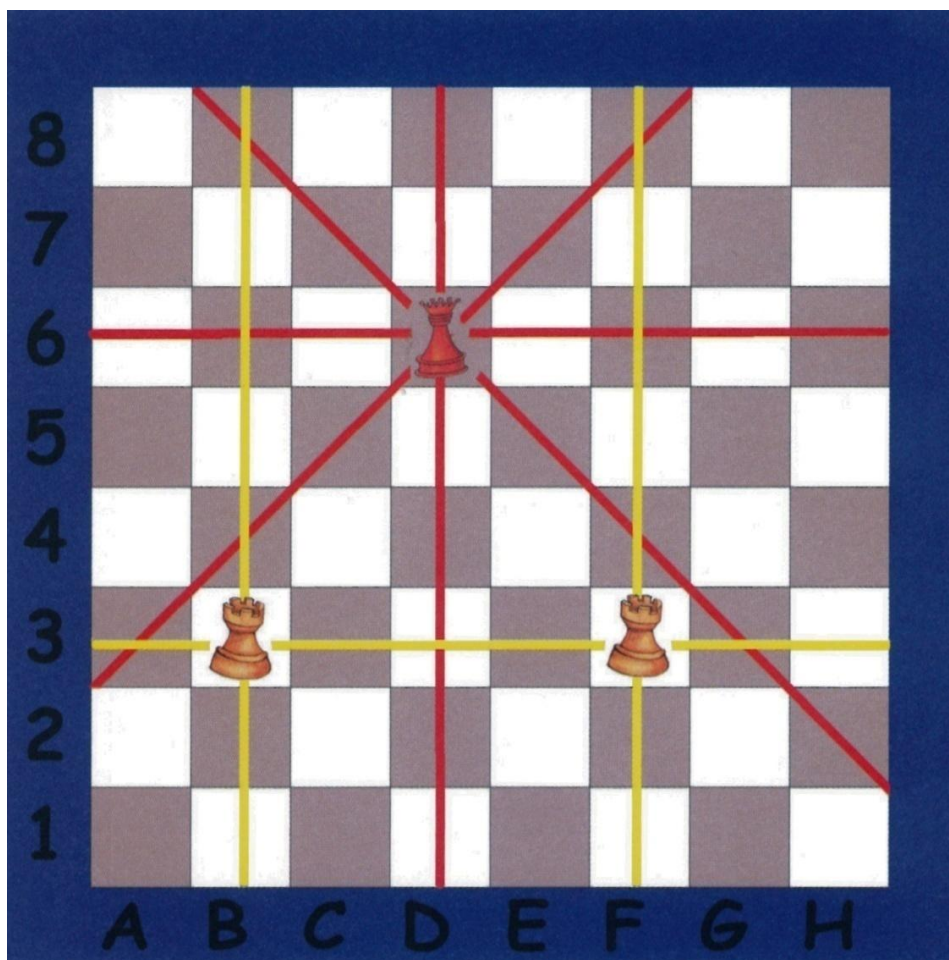
Psychický proces, který značí soustředěnost duševní činnosti člověka po určitou dobu na jeden objekt, jev, na jednu činnost. Pozornost je záležitost výběrová (co není v centru pozornosti, vnímáme okrajově nebo nevnímáme), individuální (existují rozdíly mezi jedinci), situační (týž jedinec v různých situacích je různě pozorný), záležitost výchovy a výcviku. Ke zlepšování pozornosti žáků napomáhá: stanovení cíle, vhodné motivování, celková úroveň aktivace, adekvátní doba, střídání typů činností, zařazování přestávek, nácvik v soustředění. Můžeme ji též dělit podle míry záměrnosti na záměrnou a bezděčnou. (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ, 2003, str. 174)

### *Význam šachu pro rozvoj pozornosti*

Děti se učí porozumět výhodě pozorného sledování a koncentrování. Je-li dítě, které nerespektuje pozornost, tzn. neví, co se děje, nemůže vhodně reagovat bez ohledu na to, jak je inteligentní.

Pohádková metoda výuky napomáhá k jejich pozornosti, např. personifikací figur: „Kamarádi, Vašemu králi hrozí nebezpečí, pomozte mi prosím, naše království je v ohrožení.“

Příklad č.2



(KOŘENOVÁ, 2009, str. 20)

Úkol: najdi pro bílého krále bezpečné místo na šachovnici (aby na něj nemířila ohrožující figura).

Diagram je zaměřen na schopnost řešení problémů pomocí: **pozornosti**, zrakového vnímání, prostorové orientace, nových pojmů svisle-vodorovně-šikmo.

### PŘEDSTAVY A FANTAZIE

Představy jsou procesem, v němž se vytváří názorné obrazy předmětů a jevů, které aktuálně nejsou součástí vjemového pole. V rámci poznávání je představování považováno za určitý mezistupeň smyslového a racionálního poznávání. (PAULÍK, 2003, str. 23)

Fantazie umožňuje člověku utvářet a dotvářet proces poznávání (při nedostatku vlastních zkušeností) i relativně se oprostit od objektivní reality (představa nereálných nebo dosud nerealizovaných změn situace). (PAULÍK, 2003, str. 24)

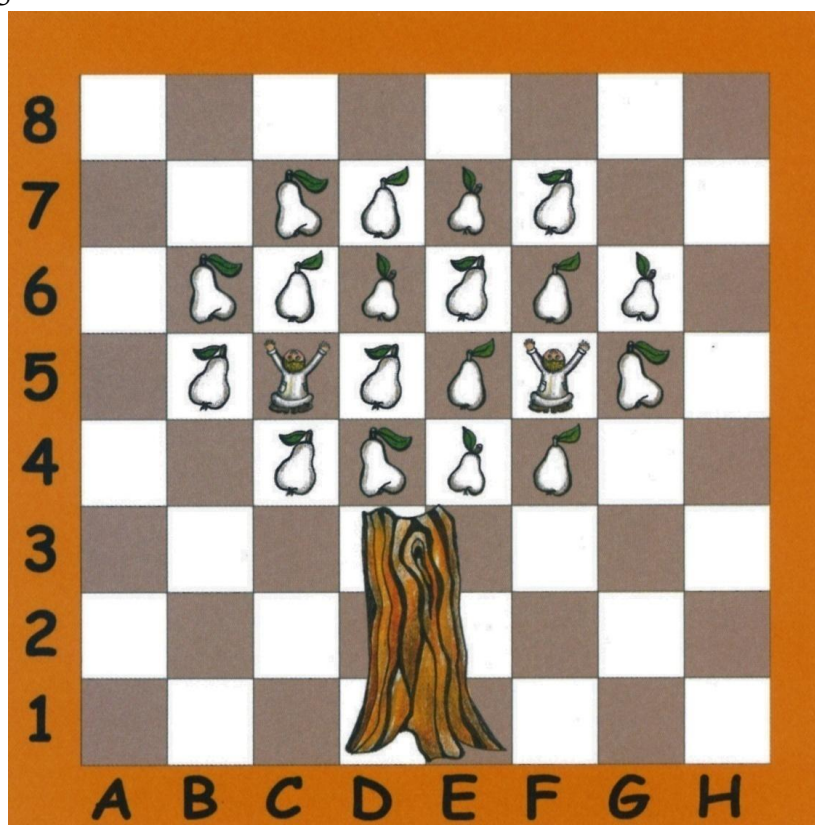
#### *Význam šachu pro rozvoj představ*

Děti jsou vedeny k představám různých možností, jak řešit danou pozici, problém na šachovnici, ještě před tím, než se opravdu uskuteční (např. představovat si budoucí tahy bez toho, aby by tahaly figurami).

#### *Význam šachu pro rozvoj fantazie*

Každé dítě si představuje šachové království (bílé nebo černé) podle své fantazie. Oživení figur pomocí animace personifikací je nezbytnou součástí výuky (figury vedou mezi sebou diskusi). Dítě tak získá pohádkovou vizi šachové hry. Učitel může dát záchytné body, např. pěšec se pohybuje pouze rovně, protože mu pan král neudělil kouzlenou moc otočit se; když se chce král podívat do sousedního království, aby viděl, co se děje, co se chystá, vystoupá na rozhlednu, věž (děti si dělají dalekohled svépomocí ...).

#### Příklad č. 3



(KOŘENOVÁ, 2009, str. 12)

Úkol: najdi hrušky, které může posbírat bílý pěšec.

Diagram je zaměřen na schopnost řešení problémů pomocí: **představ, fantazie**, pravolevé orientace, respektování pravidel.

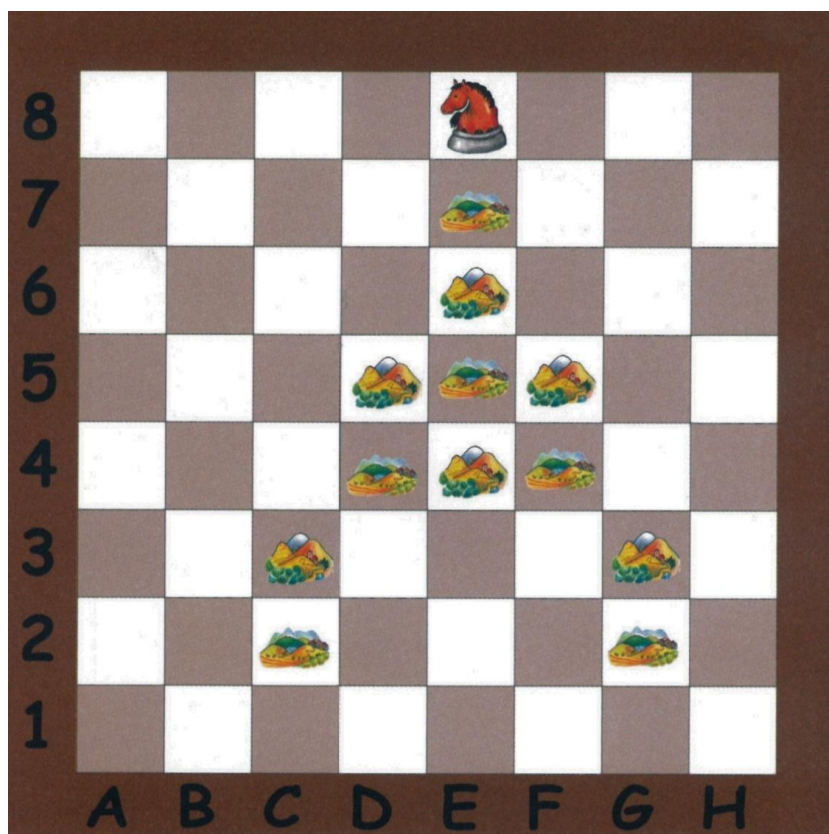
## PAMĚŤ

Paměť jako schopnost, na níž je proces učení založen se promítá na pozadí celé psychické činnosti. Bez ní by nebyla možná orientace v prostředí, ani plánování budoucích či hodnocení minulých činů a jejich spojení s přítomností. (PAULÍK, 2003, str. 31)

### *Význam šachu pro rozvoj fantazie*

Šachová výuka disponuje všemi třemi fázemi paměťového procesu - zapamatování, uchovávání a vybavování. Např. děti jsou vedeny ke správnému rozestavení figur pomocí *zapamatování* (v šachovém kroužku). Pro *uchování* 2. fáze paměťového procesu jsou děti vedeny k domácím cvičením. Poslední fáze paměťového procesu *vybavení* proběhne opět v šachové výuce v MŠ.

Příklad č. 4



(KOŘENOVÁ, 2009, str. 12)

Úkol: proskákej s koníkem co nejtěsněji kolem hor tak, aby ses vrátil/a na pole, kde si začínal/a (forma pohybu závisí na schopnosti dítěte).

Diagram je zaměřen na schopnost řešení problémů pomocí: **vizuomotoriky**, prostorové představivosti, logického uvažování, pozornosti.

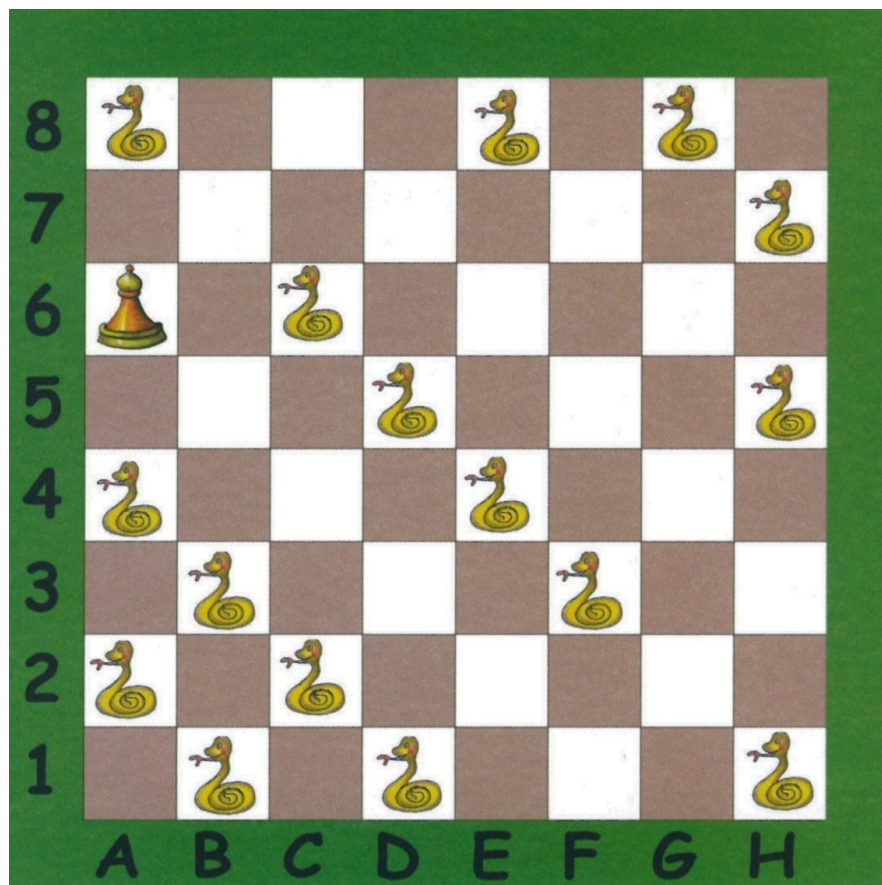
### MYŠLENÍ

Poznávací proces, pro nějž je charakteristické: skládá se z vnitřních, implicitních myšlenkových operací, probíhá jednak na vědomé, řízené a kontrolované úrovni (myšlení logické, induktivní, deduktivní), jednak na neuvědomované úrovni (myšlení intuitivní). Obvykle se dá usměřňovat vůlí (myšlení volní), může však probíhat bez volního úsilí (myšlení asociativní), ve speciálních případech i proti volnímu úsilí (myšlení vtíravé). (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ, 2003, 129-130)

Šachová výuka rozvíjí zejména myšlenkové operace analyticko-syntetické, abstraktně-konkrétní a dedukčně-indukční. Například analyticko-syntetické, jak může bílá dáma vzít černou figuru (různé alternativy analýzy), opětovnou syntézou dojdeme k relativně nejlepšímu výsledku. Abstraktní myšlení je zastoupeno v odpoutání od detailů, alternativami zastoupené řešení v různých, ale souvisejících situacích - např. schopnost předvídat tahy s možnostmi soupeřových tahů. Konkrétní myšlení oproti abstraktnímu řeší danou situaci prvoplánově, např. vezme figuru bez ohledu na protitah soupeře. Dedukčně-indukční myšlení je hledání logických postupů na základě svých znalostí, tzn. vyhodnocení pozice a následným provedením relativního nejlepšího tahu, indukci zjišťují míru ohrožení vlastních figur, kdy na základě jejího vyhodnocení provedu relativně nejlepší tah.



Příklad č. 5



(KOŘENOVÁ, 2009, str. 29)

Úkol: najdi bezpečnou cestu pro střelce, využij všech volných polí, na žádné pole nesmíš vstoupit dvakrát, skončíš tam, kde jsi začal/a.

Diagram je zaměřen na schopnost řešení problémů pomocí: **myšlení (dedukce)**, respektování pravidel, orientace na ploše.

### ŘEČ

Schopnost používat osvojený jazyk (mateřský, cizí) pro komunikační účely. Základní jazykové dovednosti jsou: receptivní (poslech s porozuměním, čtení s porozuměním), produktivní (ústní projev, písemný projev). Lingvodidaktické kompetence se odlišují v tom, které z těchto dovedností považují ve školském vzdělávání za prioritní. (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ, 2003, str. 94)

Šachová hra rozvíjí zejména vnitřní řeč. Nejčastěji provádíme verbální analýzu daných figur, popř. diagramů. Nedílnou součástí je komunikace ve skupině při samotné hře (děti si navzájem vysvětlují, často i radí). Děti jsou vedeny ke komunikaci.