



تقویت هوش با تمرین شطرنج

ترجمه و تدوین :

دانش دادگر

(رئیس هیأت شطرنج شهرستان اصفهان)

سرشناسه : دادگر، دانش، ۱۳۳۵ -

عنوان و نام پدیدآور : تقویت هوش با تمرین شطرنج

مشخصات نشر : اصفهان: دستخط، ۱۳۹۴.

مشخصات ظاهری : ۹۶ ص.: مصور (رنگی).

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۷۳۹۳-۱۴-۷

وضعیت فهرست نویسی : فیای مختصر

یادداشت : فهرست نویسی کامل این اثر در نشانی: <http://opac.nlai.ir> قابل دسترسی است.

شماره کتابشناسی ملی : ۳۷۹۸۳۷۹



تقویت هوش با تمرین شطرنج (پایه ۲)

ترجمه و تدهن: دانش دادگر

مجری طرح: اعظم شیرعلی

تصویرگر: مرفه مائلی

ناشر: دستخط

مدیر تولید: مسعود گلناری

لیتوگرافی و چاپ: شکيبا، ونوس / صحافی: ب. ب. نر

نوبت چاپ: یکم / بهار ۱۳۹۴

قطع: رحلی / ۹۶ صفحه / مصور - رنگی

شمارگان: ۲۰۰۰ جلد

قیمت: ۱۲۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۳۹۳-۱۴-۷

مراکز پخش: ۰۹۱۳۲۰۳۷۷۶۰ - ۳۶۲۸۷۶۹۵ (۰۳۱)

به نام خدا

توجه به اندیشه ریشه در آگاهی عمیق بشری دارد.
پرواندن اندیشه از اوان کودکی امری مؤثر در ساختار فکر جامعه آتی ما است.
یکی از روشهای مؤثر در دست فکر کردن، جامع دیدن، پیش بینی کردن، تدارک دیدن، پیرو شدن،
شکست خوردن و تحلیل از پیروزی یا شکست داشتن، بازی شطرنج است.
طراحی آموزش و تمرین شطرنج هم، نونهالان از تفکر آینده نگر نشأت می گیرد که تفکری ستودنی
است.

دستیابی به روشهایی که مشوق کودکان در یادگیری و یکپارچگی بازی شطرنج باشد توفیقی قابل است.
امید آنکه چنین کتابهایی در توسعه سرمایه انسانی اندیشمند و پرورش آحاد این کشور واقع گردد و فرهنگ
فکر کردن و خوب فکر کردن و جامع فکر کردن در جامعه اسلامی ایران نهادینه گردد.

رسد خدا، بخش

مدیرکل ورزش و جوانان استان اصفهان

بهار - ۹۱



شطرنج به عنوان هوش و تمرکز

مبانی شطرنج را می‌توان به قواعد درک زبان تشبیه کرد. برای آموختن یک زبان اساس فعالیت‌های عقلی ما بر پایه گوش کردن و حس شنوایی است ولی در شطرنج حس بینایی جایی برجسته دارد و سهمی اساسی ایفا می‌کند. به این ترتیب درست دیدن و تصور کردن - تجسم - وضعیت‌ها به طور کلی آن فنی است که باید گام به گام فراگرفته شود. منظور ما از درست دیدن، نگاه کردن است. عمل دیدن خود به خودی و واکنشی است و فزاینده فیزیولوژی دیدن در سلسله اعصاب بدن انسان به شکل خودکار است. همه ما به آسانی به طور طبیعی می‌بینیم! این توصیف از فعل دیدن به هیچ وجه کافی نیست و به درد شطرنج نمی‌خورد. مانند آن است که از یک قطعه عظیم یخ شناور به قسمت بیرون از آب اشاره کنیم و بخش بزرگتر آن را زیر آب ببینیم. نگاه کردن عملی ارادی است و کاوش بصری محسوب می‌شود. نگاه کردن علاوه بر دیدن اشیاء به روابط آنها نظر دارد و به نمری توانایی در فهم و معنی بخشیدن به اطلاعاتی است که از طریق چشم‌ها دریافت می‌شود. تفاوت دیدن و نگاه کردن را می‌توان مشخص‌تر نمود:



در این دیاگرام مهره‌های سفید و سیاه دیده می‌شوند. (دیدن)
حال آنکه شاه سیاه مات است. (نگاه کردن)

جاکوب برونوفسکی، ریاضیدان و فیلسوف برجسته در کتاب «سرچشمه‌های دانش و تخیل» می‌نویسد: «توانایی‌های ما در زمینه حافظه و تخیل، نمادسازی و نشانه‌گذاری همه مشروط به قوه بینایی هستند. بینایی بر این گونه تسلسل‌ها و چگونگی تفکر درباره آنچه در ذهن پدیدار می‌شود، غلبه دارد.»

با این توضیحات می‌توان پی برد که کار چشم بخشی از ذهن است و «نگاه کردن» بیشتر مربوط به فعالیت‌های مغز است تا چشم.

پژوهشگران برجسته در کشورهای مختلف مانند فورستر از آلمان، پوتزل از اتریش و پنفلد از کانادا بر این باورند که: «هر انسانی تعداد بی‌شماری از علائم را از محیط اطراف خود دریافت می‌کند. انعکاسی که این محرک‌ها در شبکه چشم به وجود می‌آورد از طریق رشته‌های عصبی بسیار باریکی به نواحی پس سری قشر مخ - که منطقه بینایی قشر مخ است - انتقال داده می‌شود. در اینجا تصویر بینایی به میلیون‌ها جزء تشکیل‌دهنده‌اش شکسته می‌شود زیرا یاخته‌های عصبی کارکردهایی تخصصی دارند. برخی یاخته‌ها جزئی‌ترین تفاوت رنگ را تمیز می‌دهند، برخی دیگر فقط به خطوط صاف، منحنی یا شکسته پاسخ می‌دهند و باز گروهی دیگر از یاخته‌ها نسبت به حرکت از محیط به طرف یک مرکز، یا برعکس از خود پاسخ نشان می‌دهند. این قشر «قشر بینایی اولیه» در واقع آزمایشگاهی جالب‌توجه است که تصویرهای جهان بیرونی در آن، به میلیون‌ها جزء تشکیل‌دهنده‌شان تجزیه می‌شوند. مجاور این منطقه بخش دیگری قرار دارد که متخصصان آن را «قشر بینایی ثانویه» می‌خوانند. یاخته‌های این ناحیه که در سر تا سر لایه فوقانی قشر مخ پراکنده‌اند محرک‌های بینایی را که از «قشر بینایی اولیه» به آنها رسیده است به گروه‌های کامل و پیچیده‌ای به نام طرح‌های پویا تبدیل می‌کنند. این یاخته‌ها تک تک مشخصات اشیاء مشاهده را به ساختارهای کامل و متنوعی تبدیل می‌کنند!»

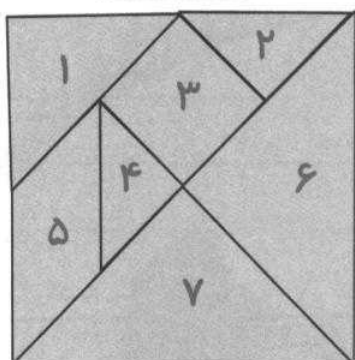
این تحقیقات نشان می‌دهد که حجم فعالیت‌های عقلی تاچه اندازه بر چشم‌ها اتکا دارد و اساساً بسیاری از جلوه‌های هوشمندی مانند فکر کردن، فهمیدن و مشاهده کردن بستگی به فهم دیداری دارند. به همین دلیل بازی شطرنج بر پایه حس بینایی فعالیت‌های عقلی و در حوزه هوش دیداری است. هوش دیداری توانمندی ما در درک پدیده‌های دیداری است. توانایی تفکر با تصاویر و یا به طور خاص با مهره و پوزیسیون‌هاست و تفاوت آن با هوش به طریقی در ویژگی بی‌واسطه آن است. نوآموزان با ویژگی‌های تفکر دیداری ناآشنا نیستند! این درست است که می‌توان پس از بازی‌های فراوان به صورت نسبی بر بازی خود تسلط یافت، اما این عمل ناخودآگاه اتفاق می‌افتد و به شیوه‌ای مطلقاً ساختاری بازی می‌شود. چیزی شبیه سخن گفتن کودکان که بدون آموزش دستور زبان گفتگو می‌کنند. آنها نمی‌توانند بخوانند و بنویسند و یادگیری زبان را در حد مکالمه روزمره می‌دانند ولی به طور کلی سواد ندارند که از امکانات بسیار متنوع کلام برای بیان افکار و احساسات خود استفاده کنند. بر این قیاس می‌توان استنباط کرد که افرادی بدون داشتن سواد دیداری شطرنج بازی می‌کنند. این سطح از بازی به میزان همان سطح از محاوره کودکان است. سواد دیداری در شطرنج آموختنی است و نیاز به تعریف، تمرین، مشاهده و بازی دارد.

سواد دیداری در شطرنج از ابزارها و نشانه‌های هوش دیداری است. توانایی ساختن و فهمیدن پوزیسیون‌ها و الگوهای مؤثر در بازی است و مفاهیم، اصول، قواعد حاکم بر مهره‌ها و حرکات‌ها،

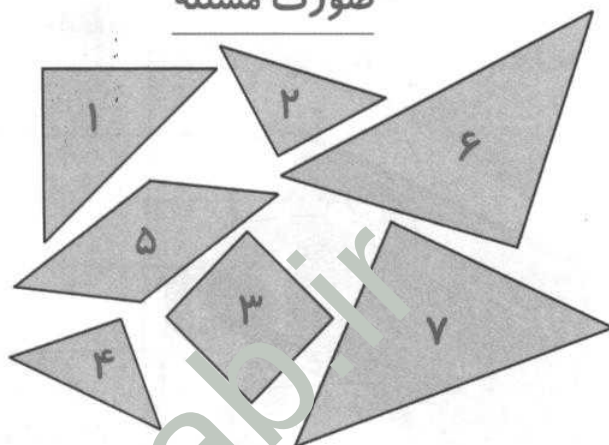
فنون و یا تکنیک‌های متنوع مراحل مختلف بازی را در برمی گیرد. فهم این قواعد تقریباً همان اهمیتی را دارد که صرف و نحو در ساختن جملات دارد. این ذات بازی شطرنج است که رابطه گسترده‌ای میان هوش و پوزیسیون‌ها بوجود می‌آورد.

تفاوت نقش شطرنج در افزایش هوش دیداری با سایر بازی‌های فکری را می‌توان ارزیابی کرد. مثلاً در بازی فکری «جورچین» شما باید قطعات موجود در تصویر را در کنار هم بچینید و به شکل یک مربع در آورید.

حل مسئله



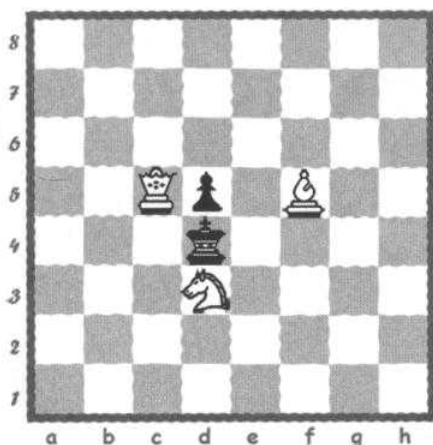
صورت مسئله



صورت مسئله



حل مسئله



مشابه این مسئله تمرینات منظمی در درس ما داریم مثلاً: در این دیگرام مهره‌ها را به نحوی جابجا کند که شاه سیاه مات گردد. در این مسئله پوزیسیون نهایی ما یک وضعیت ذهنی است که دو مشخصه دارد: ۱- کیش شاه سفید - ۲- عدم فرار آن. در مسئله قبل پاسخ مشخص و مربع است ولی در اینجا پاسخ مشخص نیست فقط مشخصه‌های آن معلوم است. به جای اشکال هندسی که اضلاع‌شان راهنمای حل مسئله‌اند حرکات مهره‌ها و طرز رابطه آنها با یکدیگر قرار دارد که پوزیسیون مات را را به وجود می‌آورد. در واقع بر مبنای تفکر دیداری «طرح» در شطرنج یعنی استفاده‌ی خاص از مهره‌ها. بنابراین برای آموزش سواد دیداری همانند یاد گرفتن خواندن و نوشتن باید از پایه شروع کرد و الفبا را آموخت. از این لحاظ کتابی که در دست دارید در دو بخش تدوین شده که بخش اول آن در واقع ویرایشی بر درس‌ها و تمرینات کتاب «شطرنج و درک مسائل بنیادی» پایه ۲، است و بخش دوم با مسائلی نوین راهنمای شما برای آموزش و بیان سواد دیداری است.

فهرست مطالب

بخش اول

ساختن مات در چهار مرحله

- ۱۱ - خیلی آسان
- ۱۵ - آسان
- ۲۰ - متوسط
- ۲۷ - سخت

پات

- ۳۴ - شاه در کجا پات می‌شود؟

بخش دوم

- ۳۶ - تمرینات گوناگون
- ۷۸ - آزمون‌های هدف یابی
- ۹۰ - آزمون‌های معمای شاه

