

**AUTORSKI
PROGRAM
NAUCZANIA GRY
W
SZACHY**

**Szkoła Podstawowa
im. Jana Pawła II
w Łososinie Dolnej**

Autor: Małgorzata Kuźma - Śliwińska

Wstęp

Program jest skierowany do uczniów klas IV oraz VIII SP. Ma on na celu zapewnienie wszechstronnego rozwoju intelektualnego uczniów. Rozgrywki szachowe powinny zaczynać się od ćwiczeń i form treningowych, a następnie przeradzać się w umiejętność zdrowej rywalizacji. Ważnym jest, aby młodzi szachiści potrafili przyjmować sukcesy i porażki współzawodnicząc w rozgrywkach szachowych między sobą i w turniejach międzyszkolnych. Program ten może wspomóc jedną z najważniejszych percepcji, jakie posiada człowiek to jest umiejętność rozwoju myślenia. Może być pomocny uczniowi w przyswajaniu programu szkolnego oraz rozwoju twórczego myślenia. Zadaniem tego programu i zajęć koła szachowego jest przekazanie początkującym szachistom w jak najkrótszym czasie, zwięźle i przystępnie zasad gry szachowej, pokazania piękna szachów C

Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia. Wprowadzenie nauki gry w szachy w młodszym wieku szkolnym wpływa wszechstronnie na rozwój uczniów. Dzieci uczące się grać w szachy dostrzegają w nich przede wszystkim rozrywkę, nie zdając sobie sprawy, że bawiąc się drewnianym wojskiem, uczą się i doskonalą swoje umysły.

Grając w szachy, musimy przestrzegać pewnych określonych zasad i reguł. Każdy szachista musi więc wykazać się zdyscyplinowaniem, ale i wyobraźnią. Biorąc pod uwagę powyższe, 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 (P.G. Zimbardo, F.L. Ruch: „Psychologia i życie”. Warszawa, 1997. s.198). Towarzyszy temu rozwój wyobraźni wzrokowej i koncentracji;
4. Myślenie logiczno-wyobrażeniowe – ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych (Tamże, s.196) i ten właśnie rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej;
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, podczas gdy ich rówieśnicy

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, osiągnięte dzięki sile własnego umysłu. Czymże więc są szachy? W naszym rozumieniu to 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.

UWAGI O REALIZACJI PROGRAMU

Środki dydaktyczne, jakimi dysponuje nauczyciel, to przede wszystkim tablica demonstracyjna, fachowa literatura oraz sprzęt szachowy.

Pomoce dydaktyczne: - zestawy do gry w szachy (plansza, figury) - zegar szachowy - programy komputerowe + projektor cyfrowy - automaty szachowe - sieć Internet - tablica poglądowa

Dobór metod pracy pozostaje w ścisłym związku ze sformułowanymi przez znakomitego pedagoga, prof. Wincentego Okonia, czterema drogami nauczania, 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.

Jak wynika z przedstawionych metod, niezbędne jest łączenie treści teoretycznych i praktycznych.

Jednostkę lekcyjną należy więc podzielić na dwie części. Wprowadzenie nowego materiału powinno zajmować nie więcej niż 15-20 minut, pozostałą zaś część lekcji trzeba przeznaczyć na grę z rówieśnikami i inne formy ćwiczeń praktycznych.

W przeciwnym razie nastąpi szybkie zniechęcenie dziecka, wynikające z krótkiego okresu koncentracji i percepcji małego ucznia.

Polecane są następujące pozycje książkowe:

1. Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na III kategorię, Wyd. Arden, Rzeszów 2003.
2. Litmanowicz M.: Jak rozpocząć partię szachową. Część A,B,C, Wyd.Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1998-2000.
3. Litmanowicz M.: Szachy 1. Podręcznik dla dzieci, Wydawnictwo

Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1995.

4. Polgar Laszlo: Chess-training in 5333 positions. Konemann Verlagsgesellschaft mbH, Koln 1994.

5. Iwaszczenko Siergiej: Uczeńnik szachmatnych kombinacji, Wyd. Kirsan chess, t.1., Moskwa 1997.

6. Kodeks szachowy pod red. Andrzeja Filipowicza, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2002.

7. . W.Litmanowicz, J. Giżycki, "Szachy od A do Z", tom I, Warszawa 1986

Oraz zasoby internetowe:

- <http://www.pzszach.org.pl/>
- <http://www.fide.com/>
- www.szach.net.pl
- www.szachywszkole.pl/

CELE OGÓLNE

1. Nauczenie każdego chętnego ucznia gry w szachy - poczynając od reguł gry.
2. Kształtowanie twórczej aktywności dzieci i młodzieży, myślenia przyczynowo - skutkowego oraz umiejętności rozwiązywania problemów.
3. Wdrażanie do systematycznej i wytrwałej pracy wraz z przestrzeganiem zasad gry "fair play".
4. Ćwiczenie koncentracji, pamięci i uwagi, logicznego myślenia i cierpliwości, logiki i intuicji.
5. Zastosowania zdobytej wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów zarówno w zadaniach szachowych jak i w grze.
6. Przygotowanie uczniów do udziału w zawodach na różnym szczeblu, od szkolnego zaczynając

CELE SZCZEGÓŁOWE

1. Poznanie zasad gry w szachy.
2. Znać i stosować zasady poruszania się figur na planszy.
3. Znać rolę i funkcje figur w grze.
4. Przestrzegać zasad gry.
5. Umieć posługiwać się zegarem.
6. Znać zasady zapisu gry.
7. Rozpoznawać sytuacje szachowe i umieć zamatować przeciwnika
8. szanować i nie lekceważyć swojego przeciwnika.
9. Rozpoznawać sytuacje patowe.
10. Posiadać umiejętność gry na komputerze szachowym i w Internecie.
11. Umieć uczyć się na własnych błędach.

Zadaniem tego programu nie jest szybkie wytrenowanie mistrzów, a jedynie nauczenie możliwie jak największej ilości dzieci gry w szachy. Daje on jednak solidne podstawy przed przystąpieniem do treningów w klubie, czy na zajęciach pozalekcyjnych.

RAMOWY PROGRAM PRACY

1. Zapoznanie uczniów z historią szachów.
2. Figury, piony, szachownica.
3. Wartość i jakość poszczególnych figur i ich specyfika.
4. Podstawowe pojęcia szachowe – szach, mat, pat, roszada, ofiara, kombinacja, debiut,
5. Zapis partii szachowej.
6. Analiza partii szachowej.
7. Rozgrywanie debiutu. Poznanie najpopularniejszych i najczęściej rozgrywanych debiutów szachowych.
8. Gra środkowa. Ogólne zasady.
9. Zakończenie partii. Rozgrywanie końcówek.
10. Nauka umiejętności racjonalnej gry poszczególnymi figurami, i ich wykorzystanie w trakcie gry.
11. Przeprowadzenie turniejów szachowych.
12. Udział w turniejach indywidualnych i drużynowych pozaszkolnych organizowanych w pobliskich miejscowościach przy różnych okazjach

Tematyczny wykaz zajęć szachowych.

1. Szachowa Kraina - wprowadzenie w magiczny świat szachów.
2. Pole bitwy - SZACHOWNICA.
3. Sprawuje rządy – KRÓL.
4. Niedościgniona w pionie i poziomie – WIEŻA.
5. Rycerz przekątnych – GONIEC.
6. Wierna Pani – HETMAN.
7. Hop i kolejny skok – SKOCZEK.
- 8-9. Mała armia – PIONKI i jego „magiczne” ruchy. Ustawienie wyjściowe w szachach.
10. Dajemy SZACHA królowi!
11. W śmiertelnym niebezpieczeństwie- MAT.
12. Pokojowe zakończenie – REMIS. Pojęcie PATA.
13. Hokus pokus - wprowadzenie ROSZADY.
- 14-15. **Rozgrywki szachowe**
16. Hierarchia w królestwie – wartości figur.
17. Szachy to też sport! Podstawowe zasady szachowej krainy.
- 18-19. Jak rozpocząć szachowy pojedynek? Pojęcie CENTRUM.
20. Pierwsza bitwa wg trzech zasad poprawnego debiutu.
- 21-22. Matujemy ciężkimi figurami – mat dwiema wieżami.
- 23-24. Mat jedną wieżą. Pojęcie opozycji.
25. Plan gry – podstawy gry środkowej.
26. Rozwiązywanie zadań szachowych.
- 27-28. Pierwszy motyw taktyczny – widelki (podwójne uderzenie).
- 29-30. **Roxgrywki szachowe**

31 - 34. Przypomnienie wiadomości o szachowym wojsku nabytych w pierwszym roku nauki.

35 – 36. Hetman i wieża – król w matowym ataku.

37 – 38. Matowanie hetmanem.

39 – 40. Szachowa bitwa – związanie.

41 – 42. Debiut – jak nie dać się złapać w pułapkę. Mat szewski.

43 – 44. Idziemy na turniej szachowy!

45. Rozgrywki szachowe

46 – 47. Notacja szachowa – szachowy zapis pozycji i partii.

48. Rozgrywanie partii z zapisem szachowym.

49 – 50. Szachowa bitwa – atak z odsłony i szach z odsłony.

51 – 52. Końcówki – pion i wieża przeciwko wieży.

53. Rozwiązywanie zadań szachowych. Mat i motywy taktyczne.

54 – 55. Końcówki – hetman przeciwko pionkowi.

56. Gry i zabawy szachowe – różne odmiany szachów.

57-58. Rozgrywki szachowe

59 – 60. Szachowy teleturniej „1 z 10”. Sprawdzenie wiedzy nabytej podczas dwóch lat nauki gry w szachy.

Pozostałe 60 godzin /średnio co druga / poświęcone będą na trening gry w szachach w praktyce w parach w klasie.

Planowane osiągnięcia ucznia po I roku nauczania:

1. Uczeń zna nazwy poszczególnych bierek, rozpoznaje ich symbole graficzne i potrafi prawidłowo poruszać nimi po szachownicy.
2. Uczeń potrafi prawidłowo ustawić bierki w pozycji wyjściowej na szachownicy.
3. Uczeń przestrzega podstawowych zasad gry (dotknięta idzie, mat kończy partię, itp.).
4. Uczeń zna pojęcia szachowe (szach, mat, pat, roszada). Potrafi rozpoznać i prawidłowo ustawić ich przykładowe pozycje na szachownicy oraz zna związane z nimi zasady szczególne.
5. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut (rozpoznaje centrum, potrafi opanować je pionami, harmonijnie wyprowadzać lekkie figury oraz zabezpieczyć króla roszadą).
6. Uczeń zauważa, kiedy jego bierki są atakowane, potrafi je obronić, przeciwdziałać stratom i kontratakować.
7. Uczeń aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
8. Uczeń potrafi zamatować króla jedną lub dwiema wieżami.
9. Uczeń potrafi szukać rozwiązań prostych zadań szachowych.

PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA I POSTAWY UCZNIĄ

Uczeń:

- zna zasady fair play dążąc do zdrowej rywalizacji
- zna podstawowe zasady gry w szachy oraz pomaga innym początkującym szachistom w ich

opanowaniu

- potrafi w pełni koncentrować się podczas gry
- potrafi przeanalizować popełnione błędy i je korygować
- dąży do osiągnięcia sukcesu podczas zawodów międzyszkolnych.

METODY I NARZĘDZIA SPRAWDZANIA UMIEJĘTNOŚCI

Główną metodą będzie ukierunkowanie ucznia na samodzielne myślenie, dzięki któremu

posiadzie on umiejętność szukania i zastosowania prawidłowych rozwiązań podczas rozgrywek. Podstawowym narzędziem do dokonania oceny efektów pracy ucznia będzie

obserwacja przez nauczyciela podczas zajęć:

1. umiejętności rywalizacji z graczami –postawa fair play,
2. samodzielne eliminowanie błędnych posunięć,
3. zaangażowanie ucznia do zdrowej rywalizacji,
4. umiejętność zmatowania przeciwnika,
5. umiejętność posługiwania się zegarem szachowym,
6. umiejętność myślenia podczas rozgrywanej partii szachowej.

EWALUACJA

Ewaluacja jako badaniem efektów realizowanego programu, pozwala na ulepszanie metod i form pracy. Dzięki niej analizujemy osiągnięte cele i zadania. Przejawem ewaluacji będzie.in: obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy, ocena przez uczniów posunięć figur na szachownicy. Nauczyciel omawia z uczestnikami zajęć popełnione błędy,zwracając szczególną uwagę na poprawność ich korygowania.