## Drewniane wojsko

- szachy w kształceniu zintegrowanym

***Program Waldemara Gałażewskiego - nauczyciela***

***Zespołu Szkół z Oddziałami Integracyjnymiw Bogatyni***

na bazie

***Programu Nauki Gry w Szachy w Nauczaniu Zintegrowanym (Waldemar Gałażewski, Andrzej Modzelan)***

Motto

„Najważniejszy w działaniu jest początek”

Platon

**Wstęp**

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 doskonalą swoje umysły. Jak każda gra, szachy wymagają przestrzegania określonych zasad i reguł. Szachista musi wykazać się zdyscyplinowaniem, wolą walki, wyobraźnią. Biorąc pod uwagę najnowsze badania dotyczące wpływu gry w szachy na rozwój dzieci, można stanowczo stwierdzić, że szachy:

1. rozwijają zainteresowania – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość; gra w szachy ,,wciąga”, powoduje, że dziecko pragnie wygrać, a gdy mu to nie wychodzi, nie wycofuje się, ale analizuje swoje błędy i myśli o rewanżu,
2. wyzwalają, pobudzają aktywność twórczą – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia, a wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są z góry na niepowodzenie; dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie pełną odpowiedzialność,
3. rozwijają pamięć i uwagę – *główną umiejętnością w szachach jest zdolność zreasumowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów* (P.G. Zimbardo, F.L. Ruch: „Psychologia i życie”, Warszawa 1997, s.198); zreasumowanie pozycji możliwe jest dzięki skupieniu uwagi (koncentracja)   
   i zdolności zapamiętywania (przechowywania informacji); ćwiczenia pamięci i uwagi powodują rozwój tych funkcji,
4. doskonalą myślenie logiczno-wyobrażeniowe – *ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych* (Tamże, s.196), ten właśnie rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej,
5. rozwijają pozytywne sfery osobowości – szachy kształtują poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji, reakcji na sukcesy i niepowodzenia,
6. uczą konsekwencji i wytrwałości w działaniu – dzieci mające styczność   
   z szachami, zupełnie inaczej niż rówieśnicy podchodzą do porażek tzn. zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem (konsekwencja) i czynią to aż do skutku (wytrwałość), podczas gdy pozostali bądź rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności,

Mówiąc o szachach nie można pominąć aspektu wychowawczego, jaki niesie ze sobą gra. Aspektu rozpatrywanego w kategorii nagrody i kary, bo 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.

Jak krótko można określić rolę szachów w kształceniu? W moim rozumieniu szachy to narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.

Cele programu

Cel główny:

Stymulowanie wszechstronnego rozwoju uczniów, a w szczególności ich funkcji poznawczych, poprzez naukę gry w szachy.

Cele szczegółowe

* Rozwijanie logicznego myślenia poprzez stosowanie odpowiednich rozwiązań strategiczno-taktycznych.
* Ćwiczenie pamięci i uwagi w czasie stosowania charakterystycznych dla szachów elementów gry.
* Wyzwalanie aktywności twórczej poprzez samodzielną kreację wydarzeń na szachownicy.
* Kształtowanie pozytywnych cech osobowości, właściwe reagowanie na sukcesy i porażki.
* Rozwijanie zainteresowań uczniów.
* Wdrażanie do aktywnego spędzania wolnego czasu.

Treści

Klasa I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **L.P.** | **TEMATYKA ZAJĘĆ** | **LICZBA GODZIN** | **WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ**  **Uczeń:** |
| 1. | Szachownica i jej opis. Kolumny, rzędy i przekątne. | 1 | Rozumie geometrię szachownicy. Potrafi pokazać linie pionowe, poziome i przekątne. |
| 2. | Szachownica i jej opis. Poznajemy nazwy pól i odszukujemy je na szachownicy. | 1 | Odnajduje na szachownicy określone pola.  Umie je nazwać i zapisać. |
| 3. | Bierki, pojęcia szachowe. Król, władca drewnianego wojska. | 1 | Zna wartość króla, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 4. | Bierki, pojęcia szachowe. Wieża, ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami. | 1 | Zna wartość wieży, miejsce jej ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 5. | Bierki, pojęcia szachowe. Szach, mat, pat | 1 | Zna pojęcia szach, mat i pat.  Potrafi odróżnić je na szachownicy. |
| 6. | Bierki, pojęcia szachowe. Czarodziejskie posunięcie – roszada. | 1 | Zna zasady, kiedy nie może być wykonana roszada, wykonują ją i zapisuje. |
| 7. | Bierki, pojęcia szachowe. Goniec – skośnonogi posłaniec. | 1 | Zna wartość gońca, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 8. | Bierki, pojęcia szachowe. Najsilniejszy jest Hetman! | 1 | Zna wartość hetmana, miejsce jego ustawienia  i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 9. | Bierki, pojęcia szachowe. Skacząca figura – skoczek. | 1 | Zna wartość skoczka, miejsce jego ustawienia  i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 10. | Bierki, pojęcia szachowe. Pionek – najmniejszy w całej armii. | 1 | Zna wartość pionka, miejsce jego ustawienia  i sposób poruszania się po szachownicy. |
| 11. | Bierki, pojęcia szachowe. Czym różni się pionek od reszty armii? -bicie w locie, przemiana. | 1 | Posiada wiedzę o wyjątkowych właściwościach pionków. Wie, co to jest bicie w przelocie i przemiana piona w inną figurę. |
| 12. | Teoria debiutów. Jak rozpocząć partię szachów? | 3 | Rozumie pojęcie „centrum”, umie opanować je pionami, harmonijnie wyprowadza lekkie figury  i zabezpiecza króla poprzez wykonanie roszady. |
| 13. | Końcówki. Hetman i wieża przeciwko królowi. | 2 | Potrafi dać mata w pozycji: król, hetman i wieża przeciwko królowi. |
| 14. | Końcówki. Król i 2 wieże przeciwko królowi. | 2 | Potrafi dać mata w pozycji: król i 2 wież przeciwko królowi. |
| 15. | Końcówki. Matujemy hetmanem i królem. | 2 | Potrafi dać mata w pozycji: król i hetman przeciwko królowi. |
| 16. | Końcówki. Król i wieża przeciwko królowi. | 3 | Potrafi dać mata w pozycji: król i wieża przeciwko królowi. |
| 17. | Rozwiązywanie zadań szachowych - mat w jednym posunięciu. | 1 | Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy. |
| 18. | Taktyka szachowa. Atak figur i pionów przeciwnika. | 1 | Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału. |
| 19. | Taktyka szachowa. Obrona przed atakiem rywala. | 1 | Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez odejście lub obronę. |
| 20. | Taktyka szachowa. Wymiana figur i piony. | 1 | Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez wymianę. |
| 21. | Taktyka szachowa. Zdobywanie materiału. | 1 | Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.  Rozwiązuje najprostsze zadania taktyczne. |
| 22. | Historia szachów: jak powstały szachy? | 1 | Zna fakty z historii szachów. |
| 23. | Co to jest Kodeks Szachowy? | 1 | Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są takie same na całym świecie i zawiera je „Kodeks Szachowy”. |

#### **Klasa II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **L.P.** | TEMATYKA ZAJĘĆ | LICZBA GODZIN | **WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ**  **Uczeń:** |
| 1. | Właściwości bierek. | 1 | Zna właściwości wszystkich bierek szachowych. |
| 2. | Wartość figur i pionów | 1 | Potrafi ocenić wartość poszczególnych figur. |
| 3. | Notacja szachowa. | 1 | Umie zapisać rozegraną przez siebie partię oraz pozycję na szachownicy. |
| **Teoria debiutów** | | | |
| 4. | Jak rozpocząć partię szachową? | 2 | Wie jak opanować centrum, harmonijnie rozwijać lekkie figury oraz zrobić roszadę. |
| 5. | Obrona sycylijska. | 2 | Potrafi wykonać kilka prawidłowych ruchów białymi w systemie klasycznym w obronie sycylijskiej. |
| 6. | Partia włoska. | 4 | Potrafi rozegrać białymi i czarnymi podstawowe warianty partii włoskiej. |
| 7. | Gambit hetmański. | 2 | Rozumie pojęcie „gambitu”. Zna ogólne zasady rozwoju w Gambicie hetmańskim. |
| 8. | Partia hiszpańska. | 2 | Potrafi rozegrać czarnymi zamknięty i wymienny wariant partii hiszpańskiej. |
| **Strategia** | | | |
| 9. | Co robić po debiucie? | 1 | Wie o potrzebie stworzenia dalszego planu gry wynikłego z sytuacji powstałej po debiucie. |
| 10. | Dobre i złe gońce. | 1 | Potrafi ocenić siłę gońców w zależności od sytuacji powstałej na szachownicy. |
| 11. | Silne i słabe pola. | 1 | Potrafi rozpoznać silne i słabe pola oraz wykorzystać ich właściwości. |
| 12. | Otwarta linia. | 1 | Zna wartość otwartych linii i potrafi wykorzystać ich właściwości. |
| 13. | Słabości pionowe. | 1 | Potrafi wykorzystać słabości pionowe. |
| 14. | Gra po 2 i 7 linii. | 1 | Potrafi wykorzystać możliwości jakie daję opanowanie 2 i 7 linii. |
| **Końcówki** | | | |
| 15. | Opozycja. | 1 | Zna definicję „opozycji” i potrafi ją zająć w pięciu wariantach. |
| 16. | Wykorzystanie dużej przewagi materialnej. | 2 | Zna metody realizacji przewagi materialnej. |
| 17. | Mat ciężkimi figurami. | 2 | Potrafi dać mata ciężkimi figurami. |
| 18. | Kwadrat przemiany | 1 | Potrafi narysować na szachownicy kwadrat przemiany piona i zastosować to prawo w praktyce. |
| 19. | Król z pionem bandowym przeciwko królowi. | 1 | Zna sposoby walki z dochodzącym pionem bankowym. |
| 20. | Król z pionem nieskrajnym przeciwko królowi. | 1 | Zna sposoby walki z dochodzącym pionem nieskrajnym oraz. |
| 21. | Pola kluczowe | 1 | Rozumie termin „linia Przepiórki” i potrafi zastosować go w praktyce jej właściwości. |
| 22. | Promocja piona. | 1 | Rozwiązuje zadania związane z promocją piona. |
| 23. | Wygranie tempa | 1 | Zna pojęcie „tempa” i potrafi je wykorzystać w odpowiedniej pozycji. |
| 24. | Przełom pionów. | 1 | Potrafi dokonać przełomu pionów. |
| 25. | Realizacja przewagi piona w końcówkach pionowych. | 1 | Rozumie znaczenie aktywności króla w końcówkach. Przeprowadza realizację przewagi piona. |
| 26. | Oddalony, wolny pion. | 1 | Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku oddalonego, wolnego piona. |
| 27. | Podparty, wolny pion. | 1 | Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku podpartego, wolnego piona. |
| 28. | Pojedynek hetmana z pionem. | 2 | Potrafi skutecznie walczyć hetmanem z dochodzącym pionem i królem, a także wykorzystać motywy patowe w przypadku piona na linii a, c, f lub h. |
| 29. | Remis przy dużej przewadze materialnej. | 1 | Zna pozycje szkoleniowe dotyczące remisowych pozycji w końcówkach lekkofigurowych. |
| **Taktyka szachowa** | | | |
| 30. | Mat w jednym posunięciu | 3 | Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy. |
| 31. | Wykorzystanie motywów geometrycznych. | 1 | Potrafi wykorzystać złe ustawienie (w jednej linii) figur na szachownicy. |
| 32. | Podwójne uderzenie. | 1 | Potrafi zaatakować jedną figurą dwie figury przeciwnika. |
| 33. | Szach z odsłony. | 1 | Potrafi zaatakować inną figurą prze- ciwnika, odsłaniając figurę, która daje szacha. |
| 34. | Związanie. | 2 | Potrafi zastosować związanie w praktyce. |
| 35. | Podwójny szach. | 1 | Potrafi odejść z linii działania innej swojej figury w ten sposób, aby odchodząca figura też dała szacha. |
| 36. | Osłabiona 1 i 8 linia. | 1 | Rozpoznaje niebezpieczeństwa związane  z pozostawieniem pierwszej lub ostatniej linii bez obrony. |
| 37. | Co to jest kombinacja? | 1 | Potrafi znaleźć motyw, temat i ideę kombinacji. |
| 38. | Kombinacje przy użyciu gońca. | 1 | Potrafi wykonać kombinację przy użyciu gońca. |
| 39. | Kombinacje przy użyciu skoczka. | 2 | Potrafi wykonać kombinację przy użyciu skoczka. |
| 40. | Kombinacje przy użyciu pionów. | 2 | Potrafi wykonać kombinację przy użyciu pionów. |
| 41. | Kombinacje przy użyciu ciężkich figur. | 2 | Potrafi wykonać kombinację przy użyciu ciężkich figur. |
| 42. | Kombinacje przy użyciu różnych figur. | 2 | Potrafi wykonać kombinację przy użyciu różnych figur. |
| 43. | Zadania szachowe. | 1 | Potrafi wykonać kombinacje oparte na współdziałaniu różnych figur. |
| 44. | Likwidacja obrońcy. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy. |
| 45. | Odciągnięcie. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegając  na odciągnięciu obrońcy. |
| 46. | Zaciągnięcie. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne. |
| 47. | Atak z odsłony. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony. |
| 48. | Oswobodzenie linii, przekątnej. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na oswobodzeniu linii. |
| 49. | Opanowanie punktu. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na opanowaniu punktu. |
| 50. | Wygranie tempa. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa. |
| 51. | Promocja piona. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na korzyściach płynących z promocji piona. |
| 52. | Oswobodzenie przestrzeni. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na oswobodzeniu przestrzeni. |
| 53. | Rentgen. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na „rentgenie”. |
| 54. | Przesłona. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na przesłonie. |
| 55. | Blokada. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na blokadzie. |
| 56. | Rozbicie pionowej osłony. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla. |
| 57. | Pat. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych. |
| 58. | Ograniczony materiał. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata. |
| 59. | Prześladowanie. | 1 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”. |
| 60. | Zbiór taktycznych motywów. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów. |
| **Historia szachów** | | | |
| 61. | Krótka historia szachów. | 1 | Zna fakty z historii szachów. |
| **Kodeks szachowy** | | | |
| 62. | Co to jest „Kodeks szachowy”? | 1 | Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są w „Kodeksie Szachowym i potrafi zastosować je w praktyce turniejowej.. |

**Klasa III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **L.P.** | TEMATYKA ZAJĘĆ | LICZBA GODZIN | **WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ**  **Uczeń:** |
| **Teoria debiutów** | | | |
| 1. | Obrona dwóch skoczków. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w obronie dwóch skoczków. |
| 2. | Partia włoska. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w partii włoskiej. |
| 3. | Partia hiszpańska. | 6 | Zna ogólne zasady rozwoju w partii hiszpańskiej. |
| 4. | Obrona sycylijska. | 4 | Zna ogólne zasady rozwoju w obronie sycylijskiej. |
| 5. | Partia szkocka. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w partii szkockiej. |
| 6. | Partia rosyjska. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w partii rosyjskiej. |
| 7. | Obrona francuska. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w obronie francuskiej. |
| 8. | Obrona skandynawska. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w obronie skandynawskiej.. |
| 9. | Obrona Caro-Kann. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w obronie Caro-Kann. |
| 10. | Gambit hetmański. | 2 | Zna ogólne zasady rozwoju w gambicie hetmańskim. |
| **Taktyka szachowa** | | | |
| 11. | Trening techniki obliczeń. | 4 | Zna metody liczenia wariantów. |
| 12. | Likwidacja obrońcy. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy. |
| 13. | Odciągnięcie. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy. |
| 14. | Zaciągnięcie. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne. |
| 15. | Atak z odsłony. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony. |
| 16. | Oswobodzenie linii, przekątnej. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na oswobodzeniu linii. |
| 17. | Wygranie tempa. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa. |
| 18. | Promocja piona. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa. |
| 19. | Oswobodzenie przestrzeni. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na oswobodzeniu przestrzeni. |
| 20. | Rentgen. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na „rentgenie”. |
| 21. | Przesłona. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na przesłonie. |
| 22. | Blokada. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na blokadzie. |
| 23. | Rozbicie pionowej osłony. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla. |
| 24. | Pat. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na wykorzystaniu motywów patowych. |
| 25. | Ograniczony materiał”. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata. |
| 26. | Prześladowanie. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na „wiecznym szachu” |
| 27. | Zbiór taktycznych motywów. | 2 | Potrafi rozwiązać kombinacje polegające  na wykorzystaniu wielu motywów. |
| 28. | Atak na nieroszowanego króla. | 2 | Zna typowe metody ataku na króla pozostawionego w centrum. |
| 29. | Atak na króla przy jednostronnych roszadach. | 2 | Zna typowe metody ataku na króla przy jednostronnych roszadach. |
| 30. | Atak na króla przy różnostronnych roszadach. | 2 | Zna typowe metody ataku na króla przy różnostronnych roszadach. |
|  | **Strategia.** |  |  |
| 31. | Wykorzystanie otwartych i półotwartych linii. | 2 | Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie. |
| 32. | Otwarte i półotwarte linie i atak na króla. | 2 | Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie w celu przeprowadzenia ataku na króla. |
| 33. | Placówka na otwartej i półotwartej linii. | 2 | Potrafi znaleźć punkt oporu na otwartej lub półotwartej linii i ustawić na nim figurę.. |
| 34. | Walka o otwartą linię. | 2 | Umie skutecznie walczyć o otwartą linię. |
| 35. | Silne pionowe centrum. | 2 | Potrafi wykorzystać pozycję silnego pionowego centrum. |
| 36. | Podryw pionowego centrum. | 2 | Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez podryw. |
| 37. | Figury przeciwko pionowemu centrum. | 2 | Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez współdziałanie figur. |
| 38. | Dwa gońce w grze środkowej. | 2 | Umie wykorzystać siłę dwóch gońców w grze środkowej. |
| 39. | Walka przeciwko dwóm gońcom. | 2 | Umie walczyć przeciwko dwóm gońcom w grze środkowej. |
| 40. | Silne i słabe pola oraz kompleksy pół. | 4 | Potrafi wykorzystać słabe pola w obozie przeciwnika i nie dopuszcza do powstania takich pól w swoim obozie. |
| 41. | Słabości pionkowe. | 2 | Umie wykorzystać słabości pionkowe takie jak: izolowane, zdwojone, izolowane zdwojone, odstałe oraz wiszące. |
| 42. | Zdwojone piony. | 2 | Zna dobre strony zdwojonych pionów i potrafi wykorzystać ich właściwości. |
| 43. | Odstały pion na półotwartej linii. | 2 | Potrafi wykorzystać słabość odstałego piona. |
| 44. | Wolny pion. | 2 | Zna teoretyczne podstawy blokady. |
| **Końcówki** | | | |
| 45. | Elementarne końcówki wieżowe. | 4 | Zna elementarne końcówki wieżowe. |
| 46. | Końcówki, w których goniec jest silniejszy od skoczka. | 1 | Potrafi wykorzystać pozycje, w których goniec jest silniejszy od skoczka. |
| 47. | Końcówki, w których skoczek jest silniejszy od gońca. | 1 | Potrafi wykorzystać pozycje, w których skoczek jest silniejszy od gońca. |
| 48. | Końcówki z jednopolowymi gońcami. | 1 | Umie właściwie ocenić pozycję końcówki z jednopolowymi gońcami. |
| 49. | Końcówki z różnopolowymi gońcami. | 1 | Umie właściwie ocenić pozycję końcówki z różnopolowymi gońcami. |
| 50. | Końcówki. Pozycje szkoleniowe. | 1 | Potrafi rozwiązać proste pozycje szkoleniowe z przerobionych końcówek. |
| 51. | Metoda „odpychania barkiem”. | 1 | Zna metodę „odpychania barkiem” i potrafi zastosować ją w praktyce. |
| 52. | Końcówki z wolnymi pionami po dwóch stronach. | 2 | Zna metodę rozbijania (rozdzielania) bronionych, wolnych pionów. |
| 53. | Lepsza struktura pionowa. | 1 | Potrafi wykorzystać słabości struktury pionkowej. |
| 54. | Zapasowe tempa. | 1 | Wiedzą, co to jest tempo. Potrafią wykorzystać zapasowe tempa. |
| 55. | Aktywność króla. | 1 | Wiedzą, że aktywny król w końcówce jest kluczem do zwycięstwa. |
| 56. | Przejście do końcówki pionowej jako metoda realizacji przewagi. | 1 | Znają zasadę wymiany figur i przejścia do końcówki pionkowej w przypadku posiadania przewagi. |
| 57. | Opanowanie 7-ej linii. | 1 | Potrafią opanować 7-ą (2-ą) linię i odciąć króla przeciwnika. |
| 58. | Wykorzystanie otwartej linii. | 1 | Potrafią wykorzystać otwartą linię w celu np. wtargnięcia na 2-ą (7-ą) linię, zaatakowania od tyłu słabych pionów, do stworzenia zugzwangu itp. |
| 59. | Końcówki z wolnymi pionami. | 2 | Wiedzą, że wieżę należy ustawiać za pionkiem. |
| 60. | O aktywności w końcówkach wieżowych. | 1 | Wiedzą, że do prawidłowego rozgrywania końcówek konieczna jest agresywność. |
| **Historia szachów** | | | |
| 61. | Krótka historia szachów. | 1 | Zna fakty z historii szachów. |
| **Kodeks szachowy** | | | |
| 62. | Co to jest „Kodeks szachowy”? | 1 | Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są w „Kodeksie Szachowym. Potrafi zastosować je w praktyce turniejowej. |

Schemat organizacyjny zajęć szachowych

Klasa I - 1 godz. w tygodniu (obowiązkowe zajęcia lekcyjne)

Klasa II - 3 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

Klasa III - 4 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | ZAGADNIENIA | Liczba godzin w poszczególnych klasach | | |
| Klasa I | Klasa II | Klasa III |
| 1. | Szachownica i jej opis. Bierki, pojęcia szachowe | 11 | 3 |  |
| 2. | Teoria debiutów | 3 | 12 | 26 |
| 3. | Taktyka szachowa | 5 | 49 | 42 |
| 4. | Elementy strategii szachowej |  | 6 | 30 |
| 5. | Końcówki szachowe | 9 | 18 | 20 |
| 6. | Historia szachów | 1 | 1 | 1 |
| 7. | Kodeks szachowy | 1 | 1 | 1 |
|  | RAZEM | 30 | 90 | 120 |

Uwagi o realizacji programu

* Organizacja zajęć

Program nauki gry w szachy przeznaczony jest dla dzieci klas I-III szkoły podstawowej. Pełny zakres programu przewiduje 240 godzin w 3-letnim cyklu kształcenia. We wszystkich klasach pierwszych nauka gry w szachy będzie prowadzona raz w tygodniu w wymiarze 1 godziny lekcyjnej jako obowiązkowe zajęcia edukacyjne. Treści przewidziane dla klasy I są łatwe, każde jednak dziecko posiądzie umiejętność gry w szachy na podstawowym poziomie.

Przypuszczam, że ze względu na różne aspekty, w tym wzrost stopnia trudności materiału, nie wszystkie dzieci będą chciały kontynuować naukę gry w szachy. W klasie II, dając dziecku możliwość rozwijania również innych zainteresowań (w szkole działa wiele kół), chciałbym kontynuować zajęcia szachowe z uczniami wybranymi w drodze naturalnej selekcji. Przewiduję, że będą to 2 grupy liczące po około 15 uczniów. Zajęcia odbywałyby się w formie zajęć pozalekcyjnych 3 razy w tygodniu po 1 godzinie (dla każdej z grup).

W klasie III proponuję utworzyć jedną około 10-cioosobową grupę. Kryterium doboru byłoby zaangażowanie dzieci w różne formy zajęć szachowych: ilość i jakość rozwiązywanych zadań szachowych, uczestnictwo w turniejach oraz wywiad z rodzicami i uczniami. Zajęcia w klasie III odbywałyby się 2 razy w tygodniu po 2 godziny.

* Środki dydaktyczne, formy i metody pracy

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

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 z praktycznymi. Jednostkę lekcyjną należy więc podzielić na dwie części: wprowadzenie nowego materiału (powinno zajmować nie więcej niż 15-20 minut), zastosowanie nowej wiedzy czyli ćwiczenia (pozostała część lekcji). Gdy teorii będzie za dużo, nastąpi szybkie zniechęcenie dziecka wynikające z krótkiego czasu koncentracji i percepcji.

Wśród form pracy przeważać musi praca w parach, ale nie zabraknie pracy indywidualnej jednolitej i zróżnicowanej.

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.

Przewidywane osiągnięcia

Przedstawione osiągnięcia dotyczą trzyletniego cyklu nauki gry w szachy.

*Osiągnięcia szachowe na poziomie wiedzy*

Uczeń:

* zdobył ogólną wiedzę na temat debiutów:

a/ otwartych: partia włoska, hiszpańska, szkocka, obrona rosyjska, dwóch skoczków

b/ półotwartych: obrona sycylijska, francuska, skandynawska, Caro-Kann

c/ zamkniętych: gambit hetmański,

* zna typowe kombinacje oparte na motywach: podwójnego uderzenia, związania, ataku z odsłony, podwójnego szacha, likwidacji obrońcy, oslabionej 1 (8) linii, zaciągnięcia, odciągnięcia, blokady, gry po 2 (7) linii, blokady, oswobodzenia pola, linii i przekątnej, przesłony, kombinacji patowych, rozbicia osłony króla oraz kombinacji związanych z promocją piona,
* zna krótką historię szachów oraz nazwiska mistrzów świata,
* posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest „Kodeks szachowy” i do czego służy,
* zna typowe sposoby ataku na króla pozostawionego w centrum oraz ataki na zroszowanego króla,
* zna elementy strategii, takie jak: aktywność figur, otwarte i półotwarte linie, problem centrum, współdziałanie gońców, słabe i silne pola, osobliwości struktury pionowej,
* rozumie, jakie znaczenie w końcówkach ma przewaga przestrzeni (aktywność króla),
* zna szkoleniowe pozycje w końcówkach pionowych,
* zna metody walki w końcówkach wieżowych,
* zna podstawowe końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).

*Osiągnięcia szachowe na poziomie umiejętności*

Uczeń:

* potrafi rozegrać figurami białymi i czarnymi debiuty:

a/ otwarte: partia włoska, hiszpańska, szkocka, obrona rosyjska, dwóch skoczków

b/ półotwarte: obrona sycylijska, francuska, skandynawska, Caro-Kann

c/ zamknięte: gambit hetmański,

1. rozwiązuje kombinacje oparte na motywach: podwójnego uderzenia, związania, ataku z odsłony, podwójnego szacha, likwidacji obrońcy, osłabionej 1 (8) linii, zaciągnięcia, odciągnięcia, blokady, gry po 2 (7) linii, blokady, oswobodzenia pola, linii i przekątnej, przesłony, kombinacji patowych, rozbicia osłony króla oraz kombinacji związanych z promocją piona,
2. stosuje w praktyce przepisy zawarte w „Kodeksie szachowym”,
3. potrafi zaatakować króla pozostawionego w centrum oraz zroszowanego króla,
4. potrafi zastosować elementy strategii, takie jak: aktywność figur, otwarte i półotwarte linie, problem centrum, współdziałanie gońców, słabe i silne pola, osobliwości struktury pionowej,
5. wykorzystuje w końcówkach przewagę przestrzeni (aktywność króla),
6. realizuje w końcówkach pionowych przewagę wynikającą z pozycji,
7. stosuje poznane metody walki w końcówkach wieżowych,
8. umie grać końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).

*Osiągnięcia edukacyjne na poziomie umiejętności\*

Uczeń:

* czyta ze zrozumieniem
  1. odczytuje dane z diagramu (szachownicy),
  2. przenosi informacje na układ współrzędnych
* wskazuje i nazywa kierunki,
* porównuje przedmioty pod względem cech jakościowych,
* porządkuje przedmioty według obranej cechy,
* posługuje się kategoriami czasu i przestrzeni w celu porządkowania wydarzeń

a. sytuuje w przestrzeni

b. oblicza upływ czasu między wydarzeniami,

* domyśla się przyczyn, przewiduje skutki wydarzeń,
* dostrzega różnego rodzaju związki i zależności przyczynowo-skutkowe,
* szuka różnych dróg dojścia do celu,
* ustala sposób rozwiązania oraz prezentuje to rozwiązanie,
* analizuje otrzymane wyniki i ocenia ich sensowność,
* stosuje graficzne schematy w rozwiązywaniu zadań.

*Osiągnięcia na poziomie postaw*

Uczeń:

* zgodnie współdziała w grupie,
* radzi sobie z porażką (panuje nad emocjami),
* wytrwale prowadzi zadanie do końca (jest konsekwentny),
* uczciwie dąży do zwycięstwa (jest ambitny),
* stosuje zasadę „fair play”.

Ponieważ w klasie pierwszej nauka gry w szachy przyjmuje formę obowiązkowych zajęć edukacyjnych, udział w nich będzie potwierdzony na świadectwie szkolnym adekwatnym wpisem.

Ewaluacja programu

Ewaluacja programu „Drewniane wojsko” powinna dowieść, że dzieci grające w szachy rozwijają się bardziej harmonijnie, a ich osiągnięcia edukacyjne są na wyższym poziomie. Dlatego proponuję dokonać analizy porównawczej badania wyników nauczania po klasie I uczniów z wdrożoną innowacją z wynikami uczniów z poprzedniego rocznika, a po klasie II i III porównać osiągnięcia szkolne uczniów uczęszczających na zajęcia szachowe z pozostałymi.

Literatura

Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na III kategorię, Wyd.Arden,

Rzeszów 2003.

Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na II kategorię, Wyd.Arden,

Rzeszów 2003.

Litmanowicz M.: Jak rozpocząć partię szachową. Część A,B,C, Wyd.Szachowe „Penelopa”,

Warszawa 1998-2000.

Litmanowicz M.: Szachy 1. Podręcznik dla dzieci, Wydawnictwo Szachowe „Penelopa”,

Warszawa 1995.

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

Koln 1994.

Iwaszczenko Siergiej: Uczebnik szachmatnych kombinacji t.1., Wyd. Kirsan chess,

Moskwa 1997.

Kodeks szachowy red. Andrzej Filipowicz, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2002.