

Program zajęć szachowych dla klas I - III szkoły podstawowej

realizowany w ramach projektu

"Edukacja przez szachy w szkole".

I Założenia ogólne

Program zajęć szachowych skierowany jest do uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej, będzie realizowany w ciągu trzech lat nauki, po jednej godzinie tygodniowo.

Program jest zgodny z obowiązującą podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 roku, Dz. u. 2017 poz. 356).

Treści programu zajęć szachowych dostosowane są do wieku, możliwości, potrzeb i zainteresowań uczniów, a ich poszerzanie i stopniowanie trudności ma za zadanie stymulowanie rozwoju uzdolnień, postaw twórczych i logicznego myślenia.

II. Cele programu:

- Rozbudzanie zainteresowań poprzez przekazanie szachowej pasji.
- Rozwijanie umiejętności analitycznego i logicznego myślenia oraz rozwój inteligencji wielorakich: interpersonalnej, intrapersonalnej, kinestetycznej, matematyczno-logicznej i wizualno-przestrzennej.
- Ćwiczenie pamięci oraz zwiększenie cierpliwości, wytrwałości i koncentracji uwagi.
- Wdrażanie do samodzielnej pracy i zdobywania wiedzy, wspieranie rozwoju mechanizmów uczenia się dziecka.
- Rozwój umiejętności rozwiązywania problemów oraz przetwarzania informacji
- Wspieranie pozytywnych sfer osobowości, wychowania, odpowiedzialności i rozwoju emocjonalnego zgodnego z normami społecznymi.
- Wzbudzanie poczucia sprawiedliwości i potrzeby przestrzegania zasad fair play.

III Treści kształcenia

Klasa 1

(32 tygodnie)

L. p.	Temat lekcji	Ilość godzin
1.	Szachowe królestwo – poznajemy szachownicę i jej cechy.	1
2.	Szachowe wojsko - król	1
3.	Szachowe wojsko - wieża	1
4.	Szachowe wojsko - goniec	1
5.	Szachowe wojsko - hetman	1
6.	Szachowe wojsko – konik, czyli skoczek	1
7.	Szachowe wojsko - pionki	1
8.	Szachowe wojsko – wyjściowe ustawienie figur.	1
9.	Prawa Szachowej Krainy - szach	1
10.	Prawa Szachowej Krainy - mat	1
11.	Prawa Szachowej Krainy - remis	1
12.	Prawa Szachowej Krainy - pat	1
13.	Prawa Szachowej Krainy – dotknięta rusza, postawiona stoi	1
14.	Szachowa magia - roszada	1
15.	Szachowa magia – przemiana pionka	1
16.	Szachowa magia – bicie w przelocie	1
17.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	2
18.	Szachowa bitwa – mat dwiema wieżami	1
19.	Szachowa bitwa – mat jedną wieżą	1
20.	Szachowa bitwa – jak ją dobrze zacząć?	1
21.	Szachowa bitwa – co to jest centrum?	1
22.	Szachowa bitwa – wymiana i przewaga, wartość bierok	1
23.	Szachowa bitwa – do ataku! Plan gry	1
24.	Szachowa bitwa - widełki	1
25.	Szachowa bitwa – brońmy się	1
26.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości.	2
27.	Krzyżówki i Quizy	1
28.	Poznanie stron internetowych i aplikacji, przeznaczonych dla dzieci do nauki gry w szachy.	3

Klasa II

(32 tygodnie)

L.p	Temat lekcji	Ilość godzin
1.	Szachowa Kraina wita ponownie	1
2.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości z klasy 1	2
3.	Matujemy coraz lepiej	1
4.	Matowanie wież i hetmanem	1
5.	Matowanie hetmanem i królem	1
6.	Pionki walczą do końca	1
7.	Pionek i wieża przeciwko wieży	1
8.	Hetman przeciwko pionkowi	1
9.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	2
10.	Szachowa bitwa – jak grać żeby wygrać?	1
11.	Szachowa bitwa - związanie	1
12.	Szachowa bitwa – atak z odsłony	1
13.	Szachowa bitwa - ćwiczenia	1
14.	Debiut – czyli jak nie dać złapać się w pułapkę	1
15.	Mat szewski	1
16.	Jak obronić się przed matem szewskim?	1
17.	Szachowa kronika – zapis partii	1
18.	Szachowa kronika - szachownica	1
19.	Szachowa kronika – bierki i ich ruchy	1
20.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	2
21.	Quizy i krzyżówki	1
22.	Doskonalenie umiejętności korzystania z aplikacji i stron internetowych do nauki gry w szachy.	4
23.	Rozgrywki szachowe	4

Klasa III

(32 tygodnie)

L.p	Tematy lekcji	Ilość godzin
1.	Szachowa Kraina wita ponownie	1
2.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości z klasy 2	2
3.	Rodzaje turniejów, ranking i kategoria szachowa	1
4.	Podstawowe zasady turniejowe	1
5.	Czas i zegar szachowy jako element gry	1

6.	Pionki walczą do końca – końcówki pionowe	1
7.	Reguła kwadratu	1
8.	Zasada opozycji	1
9.	Pionki walczą do końca – ćwiczenia	1
10.	Szachowa bitwa – jak grać, żeby wygrać?	1
11.	Szachowa bitwa - rozeń	1
12.	Szachowa bitwa - odciążenie	1
13.	Szachowa bitwa - zaciężenie	1
14.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	2
15.	Matujemy coraz lepiej – motywy matowe	1
16.	Mat przez uduszenie	1
17.	Mat na pierwszej lub ostatniej linii	1
18.	Mat w dwóch ruchach	1
19.	Maty w 1 i w 2 ruchach - ćwiczenia	1
20.	Debiut – czyli jak dobrze zacząć szachową bitwę	1
21.	Debiut czterech skoczków	1
22.	Wprowadzenie do partii włoskiej	1
23.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	2
24.	Doskonalenie umiejętności korzystania z aplikacji i stron internetowych do nauki gry w szachy.	3
25.	Rozgrywki szachowe	3

IV Spodziewane osiągnięcia uczniów

Uczeń:

- zna zasady gry w szachy i potrafi je zastosować podczas rozgrywanej partii,
- rozumie znaczenie rozwiązywania zadań i widzi sens w nauce teorii oraz stosuje poznane zagadnienia w praktyce,
- demonstruje na szachownicy własne strategie i samodzielnie, odpowiedzialni, podejmuje intuicyjne decyzje,
- potrafi analitycznie i logicznie myśleć i nie poddaje się łatwo przy pojawieniu się przeciwności,
- ma świadomość, że nauka gry w szachy rozwija, uczy wytrwałości i samodyscypliny,
- stosuje zasady „fair play” , ma wysokie poczucie sprawiedliwości, oczekuje uczciwego traktowania względem siebie i innych,
- lubi grać w szachy i chce rozwijać szachowe zainteresowania

V Ocenianie

Uczeń otrzymuje ustną ocenę opisową w formie informacji zwrotnej (co uczeń robi dobrze, gdzie popełnia błędy, w jaki sposób ma je poprawić i jak dalej się rozwijać).

Ważna jest pochwała za wkładany wysiłek, zaangażowanie i aktywny udział w zajęciach.

Na koniec roku szkolnego uczeń otrzymuje wpis na świadectwie: *Wspaniale / bardzo dobrze/ dobrze/ słabo* opanował wiadomości i umiejętności nauki gry w szachy.

VI Ewaluacja programu

Przedmiotem ewaluacji będzie:

- realizacja założonych celów edukacyjnych;
- efektywność stosowanych metod, środków nauczania i form aktywności;
- poszerzenie wiedzy i umiejętności gry w szachy.

Obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy i umiejętności logicznego myślenia podczas wykonywanych zadań szachowych i rozgrywanych partii.

Oprócz bieżącej obserwacji za analizę porównawczą można potraktować chęci uczniów do dalszej nauki.

Bibliografia

- Ewa Przeździecka „*Grajmy w szachy*” Polski Związek Szachowy Warszawa 2015
- Magdalena Zielińska „*Grajmy w szachy*” Polski Związek Szachowy Warszawa 2014
- Marcin Korzekwa „*Kraina szachów*” HETMAN – MK Świdnica 2020

J. Macieja, T. Polak *Szczególne znaczenie szachów w wychowywaniu młodzieży i przewyciężaniu tzw. dystansu społecznego w opinii socjologów i doświadczeniach Fundacji.*,
<http://www.poloniachess.pl/>

- http://www.pzszech.org.pl/pub/1/280/Lukasz_Suchowierski_-_praca_licencjacka.pdf

- *Edukacja przez Szachy w Szkole*, <http://szachywszkole.pl/>

Aneta Wąsowska

Sylwia Kielan