TWÓJ RUCH II

Program autorski kółka szachowego

Rok szkolny: 2019/2020

Nauczyciel prowadzący: Aurelia Parol

MC900191773[1]

„Istota szachów sprowadza się do tego,

by zgodnie ze wskazówkami mędrców o zwycięstwie

decydowała siła umysłu”

Bytów, 2019 r.

**I Założenia organizacyjne i programowe**

Program nauki gry w szachy „Twój ruch II” przeznaczony jest do realizacji na zajęciach pozalekcyjnych kółka szachowego. W programie przewidziane są zajęcia teoretyczne i praktyczne. Czas przeznaczony na opanowanie gry jest dyskusyjny. Im większy tym lepiej.

Zadaniem koła szachowego jest przekazać początkującemu szachiście w sposób zwięzły i przystępny podstawowe zasady gry szachowej, nie nadwyrężając przy tym jego cierpliwości, lecz dając mu szansę na znalezienie przyjemności we własnych rozważaniach i kombinacjach. Należy przy tym pamiętać, że bardzo dużo nauczyć się można podczas gry. Do osiągnięcia przeciętnego poziomu gry potrzebny jest trening. Po opanowaniu podstaw niezbędna będzie nauka, jak dążyć do zwycięstwa – od debiutu, poprzez grę środkową aż do końcówki. Gra w szachy przeznaczona jest dla tych, którzy chcą poznać królewską grę i jej zasady. Celem jest popularyzacja szachów, jako dyscypliny sportowej wśród dzieci.

Nauka gry w szachy

Szachy to najpopularniejsza gra na świecie. Nauka tej królewskiej gry sprzyja wszechstronnemu rozwojowi ucznia. Stwarza nieograniczone możliwości wykazania inicjatywy, kształci wyobraźnię przestrzenną, ćwiczy pamięć, uwagę, koncentrację a przede wszystkim inicjuje sytuacje wymagające abstrakcyjnego i logicznego myślenia. Wpływa dodatnio na zwiększenie aktywności umysłowej ucznia, przyczynia się do rozwoju inteligencji. Szachy zawierają wiele elementów wychowawczych. Kształcą te cechy charakteru, które prowadzą do zwycięstwa nie tylko na zawodach sportowych, ale i w życiu. Szachy wyrabiają umiejętność panowania nad sobą, uczą wytrwałości, poczucie odpowiedzialności za własne decyzje, odwagę. Uczą myśleć obiektywnie i nie lekceważyć żadnego przeciwnika. Nauka gry w szachy wpływa na lepszy rozwój logicznego myślenia uczniów, przez to ułatwi rozumienie treści matematycznych.

**II Cele edukacyjne – ogólne**

1. Przekazanie szachowej pasji i uwrażliwienie na piękno tej gry.
2. Nauczenie każdego chętnego ucznia grać w szachy, zaczynając od reguł gry przechodząc stopniowo do strategii, aż wreszcie odczuwania radości ze zwycięstwa.
3. Kształtowanie twórczej aktywności dzieci i młodzieży, myślenia przyczynowo – skutkowego oraz umiejętności rozwiązywania problemów.
4. Wdrażanie do systematycznej i wytrwałej pracy wraz z przestrzeganiem zasady ‘fair play”.
5. Ćwiczenia koncentracji, pamięci i uwagi, logicznego myślenia i cierpliwości, logiki i intuicji.
6. Dowartościowywanie własnej osoby poprzez ukazanie gry w szachy, jako wartości nobilitującej.
7. Popularyzacja szachów, jako dyscypliny sportowej zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży.

**Cele szczegółowe**

1. Poznanie zasad gry w szachy.
2. Poznanie i stosowanie zasad poruszania się figur na planszy.
3. Poznanie roli i funkcji figur w grze.
4. Przestrzeganie zasad gry.
5. Nabycie umiejętności posługiwania się zegarem.
6. Poznanie zasad zapisu gry.
7. Rozpoznawanie sytuacji szachowych i umiejętność zamatowania przeciwnika.
8. Szanowanie i nie lekceważenie swojego przeciwnika.
9. Rozpoznawanie sytuacji patowych.
10. Umiejętność uczenia się na błędach

**III Metody pracy z uczniem**

* **podające** przyswajanie nowych pojęć, opis przedmiotów (bierek szachowych), podanie gotowych wzorów do naśladowania (słynne partie);
* **poszukujące** rozwiązywanie przez uczniów problemów i zagadek szachowych;
* **sytuacyjne** stwarzanie sytuacji do twórczego znajdowania rozwiązań i podejmowania decyzji, co zmusza do analizy i formułowania wniosków. Sytuacje dostarczają uczniom przeżyć emocjonalnych;
* **praktyczne** rozgrywanie partii szachowych, udział w turniejach szachowych.

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

**IV Formy pracy**

* zajęcia z całą grupą,
* zajęcia w zespołach,
* zajęcia indywidualnie.

**V Pomoce dydaktyczne**

* plansze i bierki do gry w szachy,
* zegar do mierzenia czasu gry w szachy,
* kserokopie zapisu słynnych partii,
* plakaty edukacyjne,
* komputer, dostęp do Internetu.

**VI Treści nauczania**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Temat zajęć** | **Ilość godzin** |
| **1** | Wprowadzenie w świat szachów. | 1 |
| **2-3** | Właściwości bierek. | 2 |
| **4-5** | Pojęcia szachowe: partia szachowa, szach, mat i pat. | 2 |
| **6** | Podstawowe zasady gry w szachy (dotknięta idzie, postawiona stoi), zasada „fair play” | 1 |
| **7** | Trzy kroki do sukcesu. | 1 |
| **8** | Trzy fazy partii szachowej. | 1 |
| **9** | Roszada (r. długa i r. krótka). | 1 |
| **10** | Promocja pionka, bicie w przelocie. | 1 |
| **11** | Punkty szachowe, przewaga pozycyjna. | 1 |
| **12-13** | Szybkie maty. | 2 |
| **14-16** | Mat dwiema wieżami, mat jedną wieżą. | 3 |
| **17** | Widełki, związanie. | 1 |
| **18** | Opozycja królewska. | 1 |
| **19-23** | Powtarzamy, utrwalamy, ćwiczymy. | 5 |
| **24** | Zapis partii szachowej. | 1 |
| **25-26** | Grajmy w szachy na komputerze | 2 |
| **27** | Szachowy turniej wiedzy 1z10. | 1 |
| **28-30** | Gra praktyczna, udział w turniejach. | 3 |

**VII Ewaluacja programu**

Program koła szachowego przeznaczony jest do realizacji w ramach zajęć pozalekcyjnych. Nie przewiduje on sprawdzania umiejętności uczniów poprzez ocenianie.

Obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy i umiejętność myślenia podczas wykonywanych ruchów na szachownicy. A zatem jednym z ważnych elementów jest ocena przez uczniów posunięć figur na szachownicy, co pozwala na korygowanie własnych błędów. Nauczyciel omawia na bieżąco z uczestnikami zajęć popełnione błędy, zwracając szczególną uwagę na poprawność ich korygowania. Oprócz bieżącej obserwacji za analizę porównawczą można potraktować chęci uczniów do dalszej nauki.

**Literatura:**

1. *Sztuka działań innowacyjnych,* Mariola Szczepańska, Słupsk 2003/2004
2. *Dokąd zmierza czarna wieża?,* Adam Umiastowski, Warszawa 2000
3. *Mały SZACHISTA, Wspólna nauka to dobra zabawa,* Wiktor Lech, Gliwice 2017
4. *SZACHY Nauka gry w szachy,* Adrianna Staniszewska, Urszula Staniszewska, Poznań
5. *SZACHY Mój pierwszy podręcznik,* Ferenc Halasz, Zoltan Geczi, Kielce 2018