

AUTORSKI PROGRAM ZAJĘĆ

„PRZYGODA Z SZACHAMI”

1. Cele:

Cel ogólny:

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

Cele szczegółowe:

- Nauczenie jak największej liczby uczniów podstaw gry w szachy.
- Rozwijanie u uczniów logicznego myślenia poprzez stosowanie odpowiednich strategii szachowych.
- Ćwiczenie pamięci i uwagi podczas odtwarzania typowych elementów gry.
- Ćwiczenie kreatywności poprzez samodzielne rozgrywanie partii szachowych.
- Rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej podczas gry z zastosowaniem zegarów szachowych.
- Kształtowanie pozytywnych cech osobowości: wytrwałość, cierpliwość, właściwe reagowanie na sukcesy i porażki.
- Rozwijanie zachowań społecznych, współpracy i komunikacji w grupie rówieśniczej,
- Rozwijanie zainteresowań uczniów.
- Wdrażanie do aktywnego spędzania wolnego czasu.

2. Pomoce dydaktyczne.

- tablica demonstracyjna, plansze i bierki szachowe, zegary szachowe;
- tablica interaktywna, monitor interaktywny;
- diagramy i kolorowanki,
- " Szachy. Nauka gry dla dzieci" A. Staniszeńska, U. Staniszeńska
- podręcznik „Grajmy w szachy” 1-3 M. Zielińska dla uczniów klas I – III,
- album szachowy autorstwa A. Świtkowska,
- inne pomoce dostępne w szkole w celu urozmaicenia zajęć.

3. Uwagi o realizacji:

- Program będzie realizowany jako obowiązkowe zajęcia edukacyjne rozszerzające podstawę programową dla wszystkich uczniów klasy I - IV w wymiarze jednej godziny tygodniowo dla każdej z klas.
- Głównym zadaniem programu jest nauczanie wszystkich dzieci podstaw gry w szachy w ciągu pierwszych czterech lat spędzonych w szkole. Zadanie to wpisuje się w podstawę programową kształcenia ogólnego, która kładzie nacisk na wzmocnienie matematyki poprzez tę grę.
- Podczas realizacji programu nauczyciel oprócz typowych pomocy dydaktycznych wykorzysta różne przedmioty codziennego użytku, co urozmaici zajęcia.

- Program zakłada stosowanie na lekcjach wszystkich rodzajów metod odpowiednio modyfikowanych w zależności od grupy wiekowej. W szczególności:

metody podające – czytanie bajki o „Szachogrodzie”, opowiadanie o częściach gry, pokazywanie na tablicy demonstracyjnej, interaktywnej

metody problemowe – tworzenie scenek, zabawy dywanowe i podwórkowe nawiązujące do gry, dyskusja na temat rozwiązań, rozwiązywanie diagramów

metody eksponujące – oglądanie partii szachowych i bajek zamieszczonych w Internecie

metody programowane – korzystanie z interaktywnego podręcznika szachowego indywidualnie przy komputerze oraz na tablicy interaktywnej

metody praktyczne – rozgrywanie partii szachowych,

- Formy pracy również będą zróżnicowane. Oprócz typowej pracy stolikowej jedno i dwuosobowej, program zakłada aranżacje zabaw dywanowych i podwórkowych, odgrywanie scen i rywalizacje grupowe.

4. Sposoby osiągania celów:

- Dostosowanie metod i form pracy do wieku uczniów będzie jednym ze sposobów osiągania celów. Dodatkowo różnorodność pozwoli na dotarcie do większej ilości dzieci i rozwijanie u nich umiejętności gry w szachy.

- Stosowanie technik zapamiętywania w postaci rymowanek, ciekawych opowiadań oraz prowadzenie zeszytu będzie sprzyjało poszerzaniu wiedzy.

- Dostosowanie przestrzeni do aktualnej lekcji poprzez posadzenie dzieci naprzeciw siebie lub przeniesienie zajęć na dywan czy podwórko szkolne wspomogą przekazywaniu informacji.

- Wprowadzenie stałego harmonogramu lekcji (z wyłączeniem lekcji na podwórku szkolnym) w postaci:

- przypomnienie wiadomości z poprzednich zajęć (5 min)
- część wprowadzająca nowe wiadomości (15 min – 20 min)
- część ćwiczeniowa, stolikowa, rozgrywanie partii szachowych lub wykonywanie ćwiczeń na szachownicy według określonych zasad (15 min – 20 min)
- zakończenie lekcji, ustawienie wyjściowe, ewentualna praca domowa (5 min)

5. Treści nauczania (cykl czteroletni):

TREŚCI NAUCZANIA W KLASIE I

TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA Uczeń:
Bajkowa historia szachów.	2	- zna zasady panujące na lekcjach - zna krótką historię szachów
Królestwo szachowe - Poznajemy szachownicę i jej własności.	2	- rozumie geometrię szachownicy. - potrafi pokazać linie pionowe, poziome i przekątne.
Władca "Szachowego Królestwa" - Król	2	- zna miejsce ustawienia króla i sposób poruszania się po szachownicy
Król chodzi powoli - ćwiczenia w poruszaniu się i biciu królem („Zbieranie grzybków”)	1	- zna sposób poruszania się królem w praktyce
Ciężkozbrojna pani - Wieża	2	- zna miejsce ustawienia wieży i sposób poruszania się jej po szachownicy.
Wieża włada nad liniami - ćwiczenia w poruszaniu się i biciu wieżą.(Zbieranie grzybków)	1	- zna sposób poruszania się wieżą w praktyce
Skośno-nogi posłaniec - Goniec.	2	- zna miejsce ustawienia gońca i sposób jego poruszania się po szachownicy.
Goniec śmiga na skos - ćwiczenia w poruszaniu się i biciu gońcem. (Zbieranie grzybków – dwoma gońcami)	1	- zna sposób poruszania się gońca w praktyce.
Najgroźniejsza wśród figur - Królowa pseudonim Hetman.	2	- zna miejsce ustawienia hetmana i sposób jego poruszania się po szachownicy.
Groźna Królowa idzie jak chce - ćwiczenia w poruszaniu się i biciu hetmanem. (Zbieranie grzybków hetmanem)	1	- zna sposób poruszania się hetmana w praktyce.
Jedyna skacząca figura - Skoczek lub Konik.	2	- zna miejsce ustawienia skoczka i sposób jego poruszania się po szachownicy.
Konik skacze wszystkim nad głowami - ćwiczenia w poruszaniu się i biciu skoczkiem. (Ujeżdżanie skoczka)	2	- zna sposób poruszania się skoczka w praktyce
Najmniejszy w całej armii - Pionek. (Gra samymi pionami)	1	- zna ilość pionów w partii, miejsce ustawienia pionów i sposób ich poruszania się po szachownicy, - potrafi zaplanować grę samymi pionami,
Czym różni się pionek od reszty figur.	1	- wie, co to jest bicie w przelocie, - wie co to jest przemiana piona w inną figurę.
Adresy w "Królestwie szachowym"- nazwy pól	1	- odnajduje na szachownicy określone pola oraz umie je nazwać

Gdzie mieszkają bierki - wyjściowe ustawienie figur i pionów.	1	- zna wyjściowe ustawienie figur,
Prawa Szachowego Królestwa - podstawowe zasady obowiązujące na szachownicy.	1	- zna podstawowe reguły gry
Król dostał szacha - co to znaczy	2	- zna pojęcie szach, - zna sposoby obrony od szacha, - potrafi rozwiązać proste diagramy (zaszachować lub obronić od szacha)
Jak dać Królowi mata?	2	- zna pojęcie mat, - potrafi rozwiązać proste diagramy (zmatować).
Dotknięta rusza, postawiona stoi - dwie bardzo ważne zasady.	1	- zna i stosuje się do zasady nie cofania ruchów w szachach.
Gdzie się schował Król - Czy to magia Nie - to roszada.	2	- zna zasady, kiedy nie może być wykonana roszada, - wykonuje roszadę.
Szachowej magii ciąg dalszy - bicie w przelocie i przemiana pionka.	1	- wie, co to jest bicie w przelocie, - wie co to jest przemiana piona w inną figurę.
Powtórzenie i utrwalenie wiadomości.	1	- utrwała wiadomości poznanych na lekcjach szachów.
Rozwiązywanie zadań szachowych. Mat w jednym posunięciu. Rozgrywanie pierwszych partii.	pozostałe godziny	- rozwiązuje proste diagramy: mat w jednym posunięciu. - rozgrywa pierwsze partie szachowe stosując zasady poruszania się bierek.

TREŚCI NAUCZANIA W KLASIE II

TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA Uczeń:
Królestwo Szachowe - przypominamy sobie szachownicę.	1	- rozumie geometrię szachownicy. - potrafi pokazać linie pionowe, poziome i przekątne - odnajduje na szachownicy określone pola oraz umie je nazwać
Mieszkańcy Szachowego Królestwa - przypominamy sobie bierki szachowe i ich cechy.	1	- zna miejsce ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy wszystkich bierok
Pomieszkajmy w Królestwie Szachowym - ćwiczymy poruszanie się bierok w praktyce.	2	- zna sposób poruszania się po szachownicy w praktyce
Szach, mat - przypominamy sobie cel gry. Rozwiązujemy diagramy.	3	- zna pojęcie szach i mat, - zna sposoby obrony od szacha, - potrafi rozwiązać proste diagramy (zaszachować i zamatować lub obronić od szacha)
Czy w Królestwie Szachowym mieszkają tylko wygrani i przegrani - Remis i pat. Rozwiązujemy diagramy.	3	- wie, że remis jest gdy na szachownicy pozostają dwa króle, - zna pojęcie pat, - potrafi rozpoznać pat na diagramach.
Prawa Szachowego Królestwa - przypominamy sobie zasady gry. Rozgrywamy partie szachowe.	2	- zna i stosuje się do zasady nie cofania ruchów w szachach, - zna zasady, kiedy nie może być wykonana roszada, - wykonuje roszadę.
Jak pokonać Króla hetmanem i królem Rozwiązujemy diagramy i rozgrywamy partie szachowe.	3	- potrafi dać mata w pozycji hetman, i król przeciwko królowi.
Jak pokonać Króla dwiema wieżami Rozwiązujemy diagramy i rozgrywamy partie szachowe.	3	- potrafi dać mata w pozycji król i dwie wieże przeciwko królowi.
Jak pokonać Króla jedną wieżą Rozwiązujemy diagramy i rozgrywamy partie szachowe.	3	- wie jak dać mata w pozycji król i wieża przeciwko królowi.
Jak dobrze zacząć bitwę szachową. Rozwiązujemy diagramy i rozgrywamy partie szachowe.	3	- rozumie pojęcie centrum, - umie opanować centrum pionami, - harmonijnie wyprowadza lekkie figury, - zabezpiecza króla przez zrobienie roszady.
Ile ważą mieszkańcy Szachowego Królestwa - wymiana, przewaga i wartości poszczególnych bierok. Wykonujemy działania na figurach i rozgrywamy partie szachowe.	2	- zna wartości poszczególnych bierok, - umie szacować straty i zyski
Układamy plan gry.	2	- zna zasady według których planować posunięcia po debiucie
Czy w Królestwie Szachowym walczy się widłami - Widelki.	2	- zna pojęcie widełek w szachach - wyszukuje na diagramach widełek

Powtórzenie i utrwalenie wiadomości. Quiz.	1	- utrwała wiadomości poznane na lekcjach.
Rozwiązywanie zadań szachowych. Mat w jednym posunięciu.	pozostałe godziny	- potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.

TREŚCI NAUCZANIA W KLASIE III

TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA Uczeń:
Matujemy hetmanem i królem. Przypomnienie wiadomości	1	- potrafi dać mata w pozycji hetman, i król przeciwko królowi.
Matujemy dwiema wieżami. Przypomnienie wiadomości.	1	- potrafi dać mata w pozycji król i dwie wieże przeciwko królowi.
Matujemy jedną wieżą. Przypomnienie wiadomości.	1	- wie jak dać mata w pozycji król i wieża przeciwko królowi.
Czy wieża pokona wieżę mając do pomocy jednego pionka. Diagramy.	1	- potrafi dać mata wykorzystując różne rodzaje końcówek szachowych.
Czy pionek może zagrozić królowej Diagramy.	1	- potrafi dać mata wykorzystując różne rodzaje końcówek szachowych.
Jak w szachowym królestwie można się związać i co to jest atak z odsłony. Diagramy.	1	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Mat szewski - pułapka królestwa szachowego.	1	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Jak nie dać złapać się w pułapkę. Obrona od mata szewskiego.	1	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Uczymy się pisać kronikę Królestwa Szachowego. Zapis gry.	1	- potrafi bezbłędnie zapisać przebieg rozgrywanej partii.
Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi bezbłędnie zapisać przebieg rozgrywanej partii.
Jak pionki walczą do końca Reguła kwadratu.	1	- potrafi prawidłowo prowadzić piona. - prawidłowo rozgrywa końcówki pionkowe.
Reguła opozycji. Diagramy.	1	- potrafi zauważyć przewagę przeciwnika i zareagować doprowadzając do remisu
Co to jest rożen. Diagramy.	1	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Co to jest odciągnięcie. Diagramy.	1	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Co to jest zaciągnięcie. Diagramy.	1	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Mat przez uduszenie.	2	- potrafi dać mata wykorzystując różne rodzaje końcówek szachowych.
Mat na pierwszej lub ostatniej linii.	2	- potrafi dać mata wykorzystując różne rodzaje końcówek szachowych.
Debiut czterech skoczków.	2	- uczeń prawidłowo potrafi rozgrywać debiut otwarty.
Rozgrywamy partie szachowe.	6	- potrafi rozegrać partię szachową na czas.
Jak wygląda turniej szachowy. Zasady turniejowe.	1	- wie jak wygląda turniej szachowy i zna zasady turniejowe.
Oglądamy turniej szachowy.	1	- wie jak wygląda turniej szachowy i zna zasady turniejowe.

Rozwiązywanie zadań szachowych.
Mat w jednym lub w dwóch
posunięciach.

pozostałe
godziny

- potrafi dać mata w jednym
posunięciu w każdej pozycji na
szachownicy.

TREŚCI NAUCZANIA W KLASIE IV

TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA Uczeń:
Dobry debiut, fazy partii szachowej – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe.	2	- potrafi rozegrać różne dobre debiuty, - zna trzy fazy partii szachowej.
Mat szewski i obrona od niego – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe.	2	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Zasady zapisywania partii szachowych – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi bezbłędnie zapisać przebieg rozgrywanej partii.
Zegar szachowy, reguły gry na czas. Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi rozegrać partię na czas z zastosowaniem zegara szachowego.
Związanie i atak z odsłony – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe i ich zapis.	2	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Widelki – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe i ich zapis.	2	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Reguła kwadratu – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi prawidłowo prowadzić piona. - prawidłowo rozgrywa końcówki pionkowe.
Zasada opozycji – powtórzenie wiadomości. Partie szachowe i ich zapis.	2	- rozpoznaje i wykorzystuje niektóre techniki szachowe
Zasady gry środkowej oraz końcówki pionami.	3	- potrafi prawidłowo prowadzić piona. - prawidłowo rozgrywa końcówki pionkowe.
Partia włoska. Diagramy. Partie szachowe i ich zapis.	2	- uczeń prawidłowo potrafi rozgrywać debiut otwarty.
Partia hiszpańska. Partie szachowe i ich zapis.	2	- uczeń prawidłowo potrafi rozgrywać debiut otwarty.
Obrona sycylijska. Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Gambit hetmański. Partie szachowe i ich zapis.	2	- potrafi prawidłowo rozpoznać pułapki szachowe i się od nich obronić.
Trochę historii – wybitni szachiści.	1	- zna kilku wybitnych szachistów.
Rozwiązywanie zadań szachowych. Mat w jednym lub dwu posunięciach.	pozostałe godziny	- potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.

6. Ocenianie na lekcjach w klasach I - III

- Na zajęciach stosuje się ocenianie kształtujące oraz ocenę opisową.
- Motywacyjny system wspierania aktywności uczniów opiera się na gromadzeniu naklejek w indywidualnych albumach.
- Naklejki przyznawane są za aktywność podczas zajęć, zaangażowanie w wykonywanie ćwiczeń, rozwiązywanie diagramów szachowych, udział w rozgrywanych partiach oraz podejmowanie prób samodzielnego rozwiązywania problemów szachowych.
- Dodatkowym elementem motywującym są rozgrywki drużynowe i turnieje szachowe, rozwijające umiejętność współpracy, zdrowej rywalizacji i doskonalenia własnych umiejętności.
- Na zakończenie każdego modułu uczniowie otrzymują dyplom uczestnictwa podsumowujący ich zaangażowanie i osiągnięcia.

Stosowane formy oceniania mają na celu wspieranie rozwoju ucznia, wzmacnianie motywacji do nauki oraz kształtowanie pozytywnego nastawienia do podejmowania nowych wyzwań.

7. Ocenianie w klasie IV

- Na lekcjach stosuje się ocenianie standardowe w skali od 1 do 6.
- Na lekcjach oceniane są przede wszystkim zaangażowanie i aktywność na lekcji.
- Znajomość poruszanych na lekcjach zagadnień sprawdzana jest poprzez odpowiedzi ustne oraz rozgrywki praktyczne.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który

- aktywnie uczestniczy w lekcji;
- wykorzystuje każdą lekcję do pogłębiania swojej wiedzy szachowej poprzez rozgrywanie partii szachowych;
- zna wszystkie podstawowe zasady gry w szachy;
- wykorzystuje w praktyce wszystkie podstawowe zasady gry,
- zna wszystkie pokazane na lekcjach strategie,
- rozpoznaje pułapki pokazane na lekcjach,
- przynajmniej kilka razy rozegrał wygraną partię z kolegą, koleżanką,
- potrafi rozwiązać zadania szachowe mat w jednym lub dwóch posunięciach.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który

- aktywnie uczestniczy w lekcji;
- zna wszystkie podstawowe zasady gry w szachy i stosuje wiedzę w praktyce,
- potrafi rozegrać partię szachową i doprowadzić ją do końca,
- zna wszystkie poznane na lekcjach strategie szachowe i pułapki szachowe,
- rozwiązuje niektóre zadania mat w jednym lub dwóch posunięciach.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który

- aktywnie uczestniczy w lekcjach,
- zna wszystkie podstawowe zasady gry w szachy,
- rozgrywa partie szachowe.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który

- zna kilka podstawowych zasad gry w szachy,
- potrafi rozpocząć partię szachową

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- zna wszystkie bierki szachowe i sposób poruszania się ich po szachownicy,
- potrafi ułożyć początkowe ustawienie bierek na szachownicy.

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- nie zna bierek szachowych i ich sposobu poruszania się po szachownicy lub
- nie potrafi ułożyć początkowego ustawienia bierek na szachownicy.

8. Ewaluacja

Ewaluacja pracy będzie dokonywana w odniesieniu do trzech obszarów:

- **treści,**
- **metod pracy,**
- **atmosfery na lekcji**
- **oceniań.**

Pomogą w tym zadawane sobie pytania:

- Czy zrealizowałem postawione sobie cele zajęć. Skąd wiem, czy i na ile zostały zrealizowane.
- Czy zastosowane przeze mnie metody pomogły uczniom zrealizować cele? Dlaczego?
- Czy atmosfera na zajęciach sprzyjała uczeniu się. Jakie podjąłem działania, aby była jak najlepsza?

Aby skutecznie odpowiedzieć na powyższe pytania podczas każdej lekcji nauczyciel powinien sprawdzać poziom wiedzy uczniów np.: za pomocą pytań kontrolnych, krzyżówek, testów sprawdzających oraz zadań praktycznych. Działania ewaluacyjne wspomagane powinny być szczerymi rozmowami z uczniami o tym co na lekcjach im się podoba, a co nie oraz zbieraniem i wykorzystywaniem ciekawych pomysłów uczniów, które można podczas lekcji wykorzystać.

Atmosfera panująca na sali lekcyjnej również będzie poddawana ewaluacji poprzez dobieranie różnorodnych metod i form pracy, obserwacje uczniów i robienie notatek.

9. Literatura

Program wzorowany na:

- Programie własnym Waldemara Gałążewskiego „Drewniane wojsko – szachy w kształceniu zintegrowanym”;
- dodatkowo w oparciu o:
- Podręcznik Magdaleny Zielińskiej „Grajmy w szachy” PZS Warszawa 2010.
- „Konspekty do prowadzenia zajęć szachowych w pierwszym roku nauki” praca zbiorowa pod redakcją Tomasza Stefaniaka Stamp Partner Sp. Z o.o. Kielce 2013.
- Szachownica – zadania szachowe cz.1 – Świętokrzyski Związek Szachowy w Kielcach.
- Interaktywny podręcznik szachowy pod redakcją p. Roberta Korpalskiego.
- „1300 kombinacji szachowych” – Ryszard Czajkowski, Andrzej Nowicki
- Teoria i praktyka końcówek szachowych.