

Program

Drewniane wojsko

szachy w klasach 1-3
Szkoła Podstawowa nr 3
w Sulechowie

*Program Waldemara Gałążewskiego - nauczyciela
Zespołu Szkół z Oddziałami Integracyjnymi w Bogatyni*

na bazie

*Programu Nauki Gry w Szachy w Nauczaniu Zintegrowanym
(Waldemar Gałążewski, 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:

- a) 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,*
- b) 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,*
- c) 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,*

d) doskonałą 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,

e) rozwijają pozytywne sfery osobowości – szachy kształtują poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji, reakcji na sukcesy i niepowodzenia,

f) 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 pionów.	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		Potrafi ocenić wartość poszczególnych figur.
3.	Notacja szachowa.		Umie zapisać rozegraną przez siebie partię oraz pozycję na szachownicy.
Teoria debiutów			
4.	Jak rozpocząć partię szachową?	10	Wie jak opanować centrum, harmonijnie rozwijać lekkie figury oraz zrobić rozsadę.
5.	Obrona sycylijska.		Potrafi wykonać kilka prawidłowych ruchów białymi w systemie klasycznym w obronie sycylijskiej.
6.	Partia włoska.		Potrafi rozegrać białymi i czarnymi podstawowe warianty partii włoskiej.
7.	Gambit hetmański.		Rozumie pojęcie „gambitu”. Zna ogólne zasady rozwoju w Gambicie hetmańskim.
8.	Partia hiszpańska.		Potrafi rozegrać czarnymi zamknięty i wymienny wariant partii hiszpańskiej.
Strategia			
9.	Co robić po debiucie?		Wie o potrzebie stworzenia dalszego planu gry wynikłego z sytuacji powstałej po debiucie.
10.	Dobre i złe gońce.		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.		Zna wartość otwartych linii i potrafi wykorzystać ich właściwości.
13.	Słabości pionowe.	1	Potrafi wykorzystać słabości pionowe.
14.	Gra po 2 i 7 linii.		Potrafi wykorzystać możliwości jakie daje opanowanie 2 i 7 linii.
Końcówki			
15.	Opozycja.		Zna definicję „opozycji” i potrafi ją zająć w pięciu wariantach.
16.	Wykorzystanie dużej przewagi materialnej.	1	Zna metody realizacji przewagi materialnej.
17.	Mat ciężkimi figurami.	1	Potrafi dać mata ciężkimi figurami.
18.	Kwadrat przemiany		Potrafi narysować na szachownicy kwadrat przemiany piona i zastosować to prawo w praktyce.
19.	Król z pionem bandowym przeciwko królowi.		Zna sposoby walki z dochodzącym pionem bankowym.
20.	Król z pionem nieskrajnym przeciwko królowi.		Zna sposoby walki z dochodzącym pionem nieskrajnym oraz.
21.	Pola kluczowe		Rozumie termin „linia Przepiórki” i potrafi zastosować go w praktyce jej właściwości.
22.	Promocja piona.		Rozwiązuje zadania związane z promocją piona.

23.	Wygranie tempa		Zna pojęcie „tempa” i potrafi je wykorzystać w odpowiedniej pozycji.
24.	Przełom pionów.		Potrafi dokonać przełomu pionów.
25.	Realizacja przewagi piona w końcówkach pionowych.		Rozumie znaczenie aktywności króla w końcówkach. Przeprowadza realizację przewagi piona.
26.	Oddalony, wolny pion.		Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku oddalonego, wolnego piona.
27.	Podparty, wolny pion.		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.		Potrafi wykorzystać złe ustawienie (w jednej linii) figur na szachownicy.
32.	Podwójne uderzenie.		Potrafi zaatakować jedną figurą dwie figury przeciwnika.
33.	Szach z odsłony.	2	Potrafi zaatakować inną figurą przeciwnika, odsłaniając figurę, która daje szacha.
34.	Związanie.		Potrafi zastosować związanie w praktyce.
35.	Podwójny szach.		Potrafi odejść z linii działania innej swojej figury w ten sposób, aby odchodząca figura też dała szacha.
36.	Oslabiona 1 i 8 linia.		Rozpoznaje niebezpieczeństwa związane z pozostawieniem pierwszej lub ostatniej linii bez obrony.
37.	Co to jest kombinacja?		Potrafi znaleźć motyw, temat i ideę kombinacji.
38.	Kombinacje przy użyciu gońca.		Potrafi wykonać kombinację przy użyciu gońca.
39.	Kombinacje przy użyciu skoczka.		Potrafi wykonać kombinację przy użyciu skoczka.
40.	Kombinacje przy użyciu pionów.		Potrafi wykonać kombinację przy użyciu pionów.
41.	Kombinacje przy użyciu ciężkich figur.		Potrafi wykonać kombinację przy użyciu ciężkich figur.
42.	Kombinacje przy użyciu różnych figur.		Potrafi wykonać kombinację przy użyciu różnych figur.
43.	Zadania szachowe.		Potrafi wykonać kombinacje oparte na współdziałaniu różnych figur.
44.	Likwidacja obrońcy.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy.
45.	Odciągnięcie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy.
46.	Zaciągnięcie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne.
47.	Atak z odsłony.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony.
48.	Oswobodzenie linii, przekątnej.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu linii.

49.	Opanowanie punktu.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na opanowaniu punktu.
50.	Wygranie tempa.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
51.	Promocja piona.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na korzyściach płynących z promocji piona.
52.	Oswobodzenie przestrzeni.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu przestrzeni.
53.	Rentgen.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „rentgenie”.
54.	Przesłona.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na przesłonie.
55.	Blokada.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na blokadzie.
56.	Rozbicie pionowej osłony.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla.
57.	Pat.	5	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych.
58.	Ograniczony materiał.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata.
59.	Prześladowanie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”.
60.	Zbiór taktycznych motywów.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów.
Historia szachów			
61.	Krótką historią 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.	3	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie dwóch skoczków.
2.	Partia włoska.		Zna ogólne zasady rozwoju w partii włoskiej.
3.	Partia hiszpańska.		Zna ogólne zasady rozwoju w partii hiszpańskiej.
4.	Obrona sycylijska.		Zna ogólne zasady rozwoju w obronie sycylijskiej.
5.	Partia szkocka.		Zna ogólne zasady rozwoju w partii szkockiej.
6.	Partia rosyjska.		Zna ogólne zasady rozwoju w partii rosyjskiej.
7.	Obrona francuska.		Zna ogólne zasady rozwoju w obronie francuskiej.
8.	Obrona skandynawska.		Zna ogólne zasady rozwoju w obronie skandynawskiej..
9.	Obrona Caro-Kann.		Zna ogólne zasady rozwoju w obronie Caro-Kann.
10.	Gambit hetmański.		Zna ogólne zasady rozwoju w gambicie hetmańskim.
Taktyka szachowa			
11.	Trening techniki obliczeń.		Zna metody liczenia wariantów.
12.	Likwidacja obrońcy.	3	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy.
13.	Odciągnięcie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy.
14.	Zaciągnięcie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne.
15.	Atak z odsłony.	3	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony.
16.	Oswobodzenie linii, przekątnej.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu linii.
17.	Wygranie tempa.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
18.	Promocja piona.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
19.	Oswobodzenie przestrzeni.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu przestrzeni.
20.	Rentgen.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „rentgenie”.
21.	Przesłona.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na przesłonie.
22.	Blokada.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na blokadzie.
23.	Rozbicie pionowej osłony.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla.
24.	Pat.	3	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych.
25.	Ograniczony materiał”.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające

			na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata.
26.	Prześladowanie.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”
27.	Zbiór taktycznych motywów.		Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów.
28.	Atak na nieroszowanego króla.		Zna typowe metody ataku na króla pozostawionego w centrum.
29.	Atak na króla przy jednostronnych roszadach.		Zna typowe metody ataku na króla przy jednostronnych roszadach.
30.	Atak na króla przy różnostronnych roszadach.		Zna typowe metody ataku na króla przy różnostronnych roszadach.
	Strategia.		
31.	Wykorzystanie otwartych i półotwartych linii.	1	Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie.
32.	Otwarte i półotwarte linie i atak na króla.	1	Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie w celu przeprowadzenia ataku na króla.
33.	Placówka na otwartej i półotwartej linii.	1	Potrafi znaleźć punkt oporu na otwartej lub półotwartej linii i ustawić na nim figurę..
34.	Walka o otwartą linię.	1	Umie skutecznie walczyć o otwartą linię.
35.	Silne pionowe centrum.	1	Potrafi wykorzystać pozycję silnego pionowego centrum.
36.	Podryw pionowego centrum.		Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez podryw.
37.	Figury przeciwko pionowemu centrum.		Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez współdziałanie figur.
38.	Dwa gońce w grze środkowej.	1	Umie wykorzystać siłę dwóch gońców w grze środkowej.
39.	Walka przeciwko dwóm gońcom.	1	Umie walczyć przeciwko dwóm gońcom w grze środkowej.
40.	Silne i słabe pola oraz kompleksy pól.		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.		Zna dobre strony zdwojonych pionów i potrafi wykorzystać ich właściwości.
43.	Odstały pion na półotwartej linii.		Potrafi wykorzystać słabość odstałego piona.
44.	Wolny pion.	1	Zna teoretyczne podstawy blokady.
Końcówki			
45.	Elementarne końcówki wieżowe.		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.		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.		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”.		Zna metodę „odpychania barkiem” i potrafi zastosować ją w praktyce.
52.	Końcówki z wolnymi pionami po dwóch stronach.	1	Zna metodę rozbijania (rozdzielania) bronionych, wolnych pionów.
53.	Lepsza struktura pionowa.		Potrafi wykorzystać słabości struktury pionkowej.
54.	Zapasowe tempa.		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.		Znąją zasadę wymiany figur i przejścia do końcówki pionkowej w przypadku posiadania przewagi.
57.	Opanowanie 7-ej linii.		Potrafią opanować 7-ą (2-ą) linię i odciąć króla przeciwnika.
58.	Wykorzystanie otwartej linii.		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.		Wiedzą, że wieżę należy ustawiać za pionkiem.
60.	O aktywności w końcówkach wieżowych.		Wiedzą, że do prawidłowego rozgrywania końcówek konieczna jest agresywność.
Historia szachów			
61.	Krótką historią 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

Klasa II - 1 godz. w tygodniu

Klasa III - 1 godz. w tygodniu

Lp.	ZAGADNIENIA	Liczba godzin w poszczególnych klasach		
		Klasa I	Klasa II	Klasa III
1.	Szachownica i jej opis. Bierki, pojęcia szachowe	11	1	
2.	Teoria debiutów	3	10	3
3.	Taktyka szachowa	5	10	10
4.	Elementy strategii szachowej		2	10
5.	Końcówki szachowe	9	5	5
6.	Historia szachów	1	1	1
7.	Kodeks szachowy	1	1	1
	RAZEM	30	30	30

Przewidywane osiągnięcia

Przedstawione osiągnięcia dotyczą trzyletniego cyklu nauki gry w szachy.

Osiągnięcia edukacyjne na poziomie umiejętności

Uczeń:

- czyta ze zrozumieniem
 - a. odczytuje dane z diagramu (szachownicy),
 - b. 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”.*

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 I. Podręcznik dla dzieci, Wydawnictwo Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1995.

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

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

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