

Program zajęć szachowych „Gambit” skierowany do klas 1-3 szkoły podstawowej z aktualnymi zaleceniami postępowania w trakcie pandemii covid-19

I. Założenia ogólne

Program zajęć szachowych wykorzystuje zalecenia Ministerstwa Edukacji Narodowej dotyczące możliwości korzystania z różnych metod wspierania rozwoju myślenia uczniów oraz respektowania wartości wychowawczych w procesie nauki gry w szachy. Obowiązująca Podstawa Programowa nie zawiera zapisów odnoszących się do zajęć szachowych, dlatego program nie ma bezpośredniego związku z wytycznymi MEN, ale służy wspieraniu realizacji celów i zadań szkoły. Treści programu zajęć szachowych „Gambit” są dostosowane do wieku, potrzeb, zainteresowań i możliwości uczniów, a ich realizacja i poszerzanie może wpływać na rozwój psychiczny, społeczny i intelektualny na różnych płaszczyznach.

II. Cele programu

1. Rozwijanie zainteresowań poprzez przekazanie szachowej pasji.
2. Wdrażanie do samodzielnej pracy i zdobywania wiedzy.
3. Wspieranie rozwoju twórczości, intuicji i umiejętności podejmowania decyzji.
4. Ćwiczenie pamięci oraz zwiększenie cierpliwości, wytrwałości i koncentracji uwagi.
5. Rozwijanie umiejętności analitycznego i logicznego myślenia oraz rozwój inteligencji wielorakich: interpersonalnej, intrapersonalnej, kinestetycznej, matematyczno-logicznej i wizualno-przestrzennej.
6. Wspieranie pozytywnych sfer osobowości, wychowania, odpowiedzialności i rozwoju emocjonalnego zgodnego z normami społecznymi.
7. Kształtowanie konsekwencji, wytrwałości i samodyscypliny.
8. Wzbudzanie poczucia sprawiedliwości i potrzeby przestrzegania zasad fair play.
9. Rozwój umiejętności rozwiązywania problemów oraz przetwarzania informacji.
10. Wspieranie rozwoju mechanizmów uczenia się dziecka.

III. Sposoby realizacji celów i obudowa programu

Zajęcia prowadzone przez 45 minut z częstotliwością jednej lub dwóch lekcji w tygodniu. Realizacja z wykorzystaniem zestawu szkoleniowego „Szachy dla dzieci, szkolny podręcznik z ćwiczeniami, części 1, 2 i 3” w klasach 1-3 Szkoły Podstawowej, czyli przez trzy lata. O szczegółowej ilości godzin potrzebnych na zrealizowanie treści kształcenia i podziale na podtematy decyduje nauczyciel prowadzący.

IV. Treści kształcenia

Część 1:

1. Wprowadzanie w świat królewskiej gry legendą o powstaniu szachów.
2. Król pola bitwy i kwadratowa mapa.
3. Wieża, Goniec i Hetman, czyli figury, które mają ze sobą wiele wspólnego.
4. „Raz, dwa, w boczek, skacze Skoczek!”
5. Pion, który nigdy się nie cofa i zbija inaczej niż chodzi.
6. Zasady i możliwości budowy zamku, czyli rosada krótka i długa.
7. Punktacja, zapis i ustawienie bierek na szachownicy.
8. Czym jest szach i jak się przed nim bronić.
9. Szach mat w jednym ruchu i zwycięstwo w partii.
10. Pat, czyli jeden ze sposobów na remis.

Część 2:

11. Mądre dowodzenie armią od początku bitwy.
12. Wymiana ciosów i gra środkowa.
13. Wykorzystanie figur liniowych: związanie, rozeń, odkryty atak, podwójny szach.

14. Popularna taktyka: podwójne uderzenie.
15. Wygrana na końcu partii (mat schodkowy, matowanie wieżą, hetmanem).
16. Ćwiczenia i planowanie kluczem do osiągnięcia postępów i rozwoju.
17. Anegdotki szachowe i piękno szachów.
18. Sposoby samokształcenia i samodzielnego treningu.

Część 3:

19. O poziom wyżej, czyli szach mat w dwóch posunięciach.
20. Typowe motywy matowe stosowane przez szachistów.
21. Motywy matowe osławione nazwiskami wielkich szachistów.
22. Analiza partii, czyli sposoby polepszania własnych umiejętności i rozumienia szachów.
23. Sławne, ale rzadkie motywy matowe i zagrywki, które powinien znać każdy miłośnik królewskiej gry.
24. Drzewko debiutowe, czyli mnogość wariantów (e4 e5 i 2. f6?, obrona 2 skoczków 4. Sg5, atak Langeo).
25. Jak się uczyć, to od najlepszych, czyli Mistrzowie Świata i ich piękne partie.
26. Wartość i znaczenie szachów dla ucznia jako narzędzia rozwoju, hobby czy może pasji i zawodowstwa. 27. Wiedza o szachach jako dyscyplinie i spocie (turnieje) oraz obsługa zegara szachowego w praktyce.

V. Spodziewane minimalne osiągnięcia i sylwetka absolwenta

Uczeń:

- zna podstawy gry i reguły dotyczące uczciwej rozgrywki szachowej,
- wie, jak samodzielnie pracować i zdobywać wiedzę oraz przekłada to na inne aspekty oprócz szachów,
- kreuje na szachownicy własne strategie i samodzielnie, odpowiedzialnie podejmuje intuicyjne decyzje,
- pamięta większość zagadnień z przerobionych tematów oraz cierpliwie i wytrwale koncentruje się nad nowymi problemami, które również stara się zapamiętywać,
- potrafi analitycznie i logicznie myśleć i nie poddaje się łatwo przy pojawieniu się przeciwności,
- przejmuje się niepowodzeniami, ale potrafi sobie z nimi radzić i nie stawia wygranej ponad reguły fair play,
- rozumie, że jego wiedza i umiejętności są konsekwencją dotychczasowych starań oraz wie, że może rozwijać się dzięki pracy, wytrwałości i samodyscypliny,
- ma wysokie poczucie sprawiedliwości, oczekuje uczciwego traktowania względem siebie i innych,
- dąży do zrealizowania przewagi i wygranej, ale wie, że poziom jego rozgrywki nie jest tak ważny, jak siły włożone w myślenie nad partią w kwestii rozwiązywania problemów i przetwarzania informacji.

Uczeń lubi grać w szachy w różnym stopniu intensywności. Zachęca do aktywności innych i potrafi bawić się szachami na wiele wymyślonych przez siebie sposobów. Respektuje zasady uczciwej rozgrywki i szanuje przeciwnika. Korzysta ze zdobytych umiejętności i rozumie, że nauka podnosi poziom gry. Stara się na bieżąco korygować błędy i zaspokajać swoją ciekawość.

VI. Ewaluacja

Obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów i umiejętnego myślenia podczas wykonywanych ruchów na szachownicy. Oprócz bieżącej obserwacji i korygowania błędów za analizę porównawczą można potraktować chęć uczniów do dalszej, nieobowiązkowej nauki. W sytuacji zaistnienia potrzeby oceniania stopniem, należy brać pod uwagę przede wszystkim zaangażowanie i aktywność. Siła gry jest sprawą drugorzędną i zmienną.

VII. Zalecenia postępowania w trakcie pandemii covid-19

Na zajęciach muszą być przestrzegane wszystkie aktualne wytyczne MEN, MZ i GIS dotyczące bezpieczeństwa oraz zarządzenia dyrektora placówki. Rozgrywanie partii bierkami szachowymi na szachownicy jest grą bezpośrednią, a więc musi być ograniczone, a jeśli dochodzi do gry, zaleca się dezynfekowanie zestawów po każdej grupie. Należy jak najczęściej korzystać z alternatywnych metod nauczania na przykład praca w książkach lub rozgrywki na projektorze.

Instruktor i Sędzia PZSzach, mgr Łukasz Suchowierski