

"Szachy są miarą intelektu"

PROGRAM ZAJĘĆ
KOŁA SZACHOWEGO
W ZESPOLE SZKÓŁ W
DROHICZYNIE

opracował: Andrzej Borzym

WSTĘP

Program jest skierowany do uczniów Zespołu Szkół w Drohiczynie, zarówno do dzieci ze Szkoły Podstawowej jak i do młodzieży gimnazjalnej i licealnej. Ma on na celu zapewnienie wszechstronnego rozwoju intelektualnego uczniów. Rozgrywki szachowe powinny zaczynać się od ćwiczeń i form treningowych, a następnie przeradzać się w umiejętność zdrowej rywalizacji. Ważnym jest, aby młodzi szachiści potrafili przyjmować sukcesy i porażki współzawodnicząc w rozgrywkach szachowych między sobą i w turniejach międzyszkolnych.

Program ten może wspomóc jedną z najważniejszych percepcji, jakie posiada człowiek to jest umiejętność rozwoju myślenia. Może być pomocny uczniowi w przyswajaniu programu szkolnego oraz rozwoju twórczego myślenia.

Zadaniem tego programu i zajęć koła szachowego jest przekazanie początkującym szachistom w jak najkrótszym czasie, zwięźle i przystępnie zasad gry szachowej, pokazania piękna szachów

CELE OGÓLNE

1. Nauczenie każdego chętnego ucznia gry w szachy - poczynając od reguł gry.
2. Kształtowanie twórczej aktywności dzieci i młodzieży, myślenia przyczynowo - skutkowego oraz umiejętności rozwiązywania problemów.
3. Wdrażanie do systematycznej i wytrwałej pracy wraz z przestrzeganiem zasad gry "fair play".
4. Ćwiczenie koncentracji, pamięci i uwagi, logicznego myślenia i cierpliwości, logiki i intuicji.
5. Zastosowania zdobytej wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów zarówno w zadaniach szachowych jak i w grze.
6. Przygotowanie uczniów do udziału w zawodach na różnym szczeblu, od szkolnego zaczynając

CELE SZCZEGÓŁOWE

1. Poznanie zasad gry w szachy.
2. Znać i stosować zasady poruszania się figur na planszy.
3. Znać rolę i funkcje figur w grze.
4. Przestrzegać zasad gry.
5. Umieć posługiwać się zegarem.
6. Znać zasady zapisu gry.
7. Rozpoznawać sytuacje szachowe i umieć zamatować przeciwnika
8. szanować i nie lekceważyć swojego przeciwnika.

9. Rozpoznawać sytuacje patowe.
10. Posiadać umiejętność gry na komputerze szachowym i w Internecie.
11. Umieć uczyć się na własnych błędach.

RAMOWY PROGRAM PRACY

1. Zapoznanie uczniów z historią szachów.
2. Figury, piony, szachownica.
3. Wartość i jakość poszczególnych figur i ich specyfika.
4. Podstawowe pojęcia szachowe – szach, mat, pat, roszada, ofiara, kombinacja, debiut,
5. Zapis partii szachowej.
6. Analiza partii szachowej.
7. Rozgrywanie debiutu.
Poznanie najpopularniejszych i najczęściej rozgrywanych debiutów szachowych.
8. Gra środkowa. Ogólne zasady.
9. Zakończenie partii. Rozgrywanie końcówek.
10. Nauka umiejętności racjonalnej gry poszczególnymi figurami, i ich wykorzystanie w trakcie gry.
11. Przeprowadzenie turniejów szachowych.
12. Udział w turniejach indywidualnych i drużynowych pozaszkolnych organizowanych w pobliskich miejscowościach przy różnych okazjach

ORGANIZACJA ZAJĘĆ

Zajęcia Koła Szachowego będą się odbywały raz w tygodniu, przez 45 min . Podczas zajęć dzieci poznawać będą podstawy i taktykę gry w szachy, a także ukierunkowywane będą na własny sposób myślenia. Udział w zajęciach będzie dobrowolny i ogólnie dostępny. Wezmą w nich udział uczniowie zarówno znający grę w szachy, jak i tacy, którzy chcą się jej nauczyć i poznać jej zasady.

OBUDOWA PROGRAMU

Pomoce dydaktyczne:

- zestawy do gry w szachy (plansza, figury)
- zegar szachowy
- programy komputerowe + projektor cyfrowy
- automaty szachowe
- sieć Internet
- tablica poglądowa

PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA I POSTAWY UCZNI

Uczeń:

- zna zasady fair play dążąc do zdrowej rywalizacji
- zna podstawowe zasady gry w szachy oraz pomaga innym początkującym szachistom w ich opanowaniu
- potrafi w pełni koncentrować się podczas gry
- potrafi przeanalizować popełnione błędy i je korygować
- dąży do osiągnięcia sukcesu podczas zawodów międzyszkolnych.

METODY I NARZĘDZIA SPRAWDZANIA UMIEJĘTNOŚCI

Główną metodą będzie ukierunkowanie ucznia na samodzielne myślenie, dzięki któremu posiada on umiejętność szukania i zastosowania prawidłowych rozwiązań podczas rozgrywek. Podstawowym narzędziem do dokonania oceny efektów pracy ucznia będzie obserwacja przez nauczyciela podczas zajęć:

1. umiejętności rywalizacji z graczami –postawa fair play,
2. samodzielne eliminowanie błędnych posunięć,

3. zaangażowanie ucznia do zdrowej rywalizacji,
4. umiejętność zmatowania przeciwnika,
5. umiejętność posługiwania się zegarem szachowym,
6. umiejętność myślenia podczas rozgrywanej partii szachowej.

EWALUACJA

Ewaluacja jako badaniem efektów realizowanego programu, pozwala na ulepszanie metod i form pracy. Dzięki niej analizujemy osiągnięte cele i zadania. Przejawem ewaluacji będzie m.in: obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy, ocena przez uczniów posunięć figur na szachownicy. Nauczyciel omawia z uczestnikami zajęć popełnione błędy, zwracając szczególną uwagę na poprawność ich korygowania.

BIBLIOGRAFIA

1. [W.Litmanowicz](#), [J. Giżycki](#), "[Szachy od A do Z](#)", tom I, Warszawa 1986
2. <http://www.pzszech.org.pl/>
3. <http://www.fide.com/>
4. www.szach.net.pl

