



# *Zajęcia szachowe dla uczniów*

*Prowadząca: Renata Bartnik*

---

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

"One Two Three - eksperymentujemy z matematyką i językiem angielskim - program rozwijania kompetencji kluczowych uczniów Publicznej Szkoły Podstawowej nr 5 w Ostrowcu Świętokrzyskim"



## WSTĘP

Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia. Wprowadzenie nauki gry w szachy w 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, uczą się i doskonalą swoje umysły. Grając w szachy, musimy przestrzegać pewnych określonych zasad i reguł. Każdy szachista musi więc wykazać się zdyscyplinowaniem, ale i wyobraźnią. Biorąc pod uwagę powyższe, można określić w jakich płaszczyznach szachy wpływają na rozwój psychiczny i intelektualny dziecka.

1. Rozwój zainteresowań – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość;
2. Aktywność twórcza – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia. Wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są na niepowodzenie. Dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie odpowiedzialność;
3. Rozwijanie pamięci i uwagi – główną umiejętnością w szachach jest zdolność zreasumowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów. Cała szachownica zostaje ukształtowana w przestrzenno-czasową postać, czyli wzorzec. Towarzyszy temu rozwój wyobraźni wzrokowej i koncentracji.
4. Myślenie logiczno-wyobrażeniowe – ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych i ten właśnie rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej;
5. Rozwój pozytywnych sfer osobowości – szachy wykształcają poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji i reakcji na niepowodzenia;
6. Konsekwencja i wytrwałość w działaniu – dzieci mające styczność z szachami, zupełnie inaczej podchodzą do porażek. Zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem i czynią to aż do skutku, podczas gdy ich rówieśnicy bądź rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności;
7. Aspekty wychowawcze – można je rozpatrywać w kategoriach kary i nagrody. Czymże więc są szachy? W naszym rozumieniu to nic innego, jak narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.



## CEL GŁÓWNY PROGRAMU:

Celem edukacji szkolnej jest wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju ucznia. W ramach tego rozwoju zawiera się też cel główny zajęć szachowych, a mianowicie rozwijanie u dziecka indywidualnego toku myślenia. Celem jest także przygotowanie ucznia do udziału w międzyszkolnych rozgrywkach szachowych na różnych szczeblach umożliwiając uczniowi osiągnięcia sukcesu jak i radzenia sobie z porażką przegranej.

## CELE SZCZEGÓŁOWE:

- szanować i nie lekceważyć swojego przeciwnika
- poznać zasady gry w szachy
- przestrzegać zasad gry
- pamiętać, że pierwszy ruch w grze wykonuje biała figura
- znać funkcję figur w grze
- znać ruchy figur na planszy
- umiejętnie korygować własne błędy dążąc do samodoskonalenia
- umiejętnie posługiwać się zegarem
- rozpoznać sytuacje zaszachowania przeciwnika
- posiadać umiejętność matowania
- rozpoznać sytuacji patowej
- umiejętnie przyjąć porażkę przegranej
- mobilizować się po porażce, dążąc do wygranej.

## 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.

## SPODZIEWANE OSIĄGNIĘCIA I POSTAWY UCZNIA

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.



## TREŚCI KSZTAŁCENIA

1. Historia szachów. Szachownica i jej opis. Bierki szachowe, nazwy, ruchy bierek.  
Zapoznanie z regulaminem szachowym (wybrane zagadnienia).
2. Szachownica i figury –zapoznanie uczniów z grą . Król ,Wieża, Goniec , Hetman, Skoczek , Pionek
3. Co to jest szach? Mat kończy partię!
4. Kiedy jest remis? Pat. Czarodziejskie posunięcie – roszada.
5. Czym różni się pionek od reszty bierek? (bicie w przelocie, przemiana).
6. Omówienie ruchów poszczególnych figur na planszy. Debiuty (otwarcie).
7. Podstawy taktyki. Strategia szachowa.
8. Gra środkowa.
9. Rozgrywanie partii szachowych i ich analiza. Zapis rozgrywanych partii.
10. Rozwiązywanie zagadek szachowych. Treningowe rozgrywki między uczniami. Gra poprzez sieć Internet .