

PROGRAM ZAJĘĆ SZACHOWYCH

W BRANŻOWEJ SZKOLE SPECJALNEJ I STOPNIA

PRZY DOLNOŚLĄSKIM MŁODZIEŻOWYM OŚRODKU WYCHOWAWCZYM
W WAŁBRZYCHU

Nauczyciel: Krystian Machowczyk

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Charakterystyka programu	3
Założenia programowe i warunki realizacji	3
Ogólne cele kształcenia	4
Cele szczegółowe	4
Metody i formy pracy	4
Zasady nauczania	5
Środki dydaktyczne	5
Oczekiwane osiągnięcia uczniów	5
Sposób kontroli postępów uczniów	5
Treści kształcenia	6
Tematyka zajęć realizowanych w roku szkolnym	6
Uwagi o realizacji programu	8
Ewaluacja programu	8

**PROGRAM ZAJĘĆ SZACHOWYCH
DLA UCZNIÓW BRANŻOWEJ SZKOŁY SPECJALNEJ I STOPNIA
PRZY DOLNOŚLĄSKIM MŁODZIEŻOWYM OŚRODKU WYCHOWAWCZYM W WAŁBRZYCHU**

AUTOR PROGRAMU: mgr Krystian Machowczyk

WSTĘP

Program do zajęć szachowych opracowany został zgodnie z zasadami prowadzenia edukacji szachowej w szkole. Przewiduje realizację 1 godziny tygodniowo w klasach pierwszej i drugiej w ramach zajęć szkolnych zgodnie z planem lekcji. Uwzględnia on specyfikę pracy z młodzieżą w Branżowej Szkole Specjalnej I Stopnia przy DMOW w Wałbrzychu. Dostosowany jest do potrzeb oraz możliwości uczniów naszego ośrodka.

Ogólnym zadaniem nauczyciela realizującego niniejszy program jest stwarzanie uczniom warunków do rozwoju samodzielnego myślenia i kreatywności, motywacji do samodzielnej pracy umysłowej a także kształtowanie nawyku samokontroli i samooceny swoich działań. Ponadto ważnym aspektem edukacji szachowej w naszej szkole jest jej istotny wpływ na zwiększenie umiejętności matematycznych wychowanków, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów. Jest to wniosek obserwacji aktywności i postępów w nauce wychowanków, którzy dotychczas uczestniczyli w zajęciach szachowych organizowanych cyklicznie w naszym ośrodku.

CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU

Niniejszy program przygotowany jest do prowadzenia zajęć szachowych w szkole, w ramach zajęć szkolnych zgodnie z planem lekcji. Zawiera zagadnienia dotyczące zarówno podstaw nauki gry w szachy jak i zaawansowane techniki rozgrywania partii królewskiej gry. Zadaniem niniejszego programu nie jest szybkie wytrenowanie mistrzów, a jedynie nauka i zmotywowanie możliwie jak największej ilości wychowanków naszej placówki do gry w szachy, a uczniów grających wcześniej w tę grę – do zdrowej rywalizacji przy szachowym stole a nawet do zaszczepienia pasji gry i udziału w zewnętrznych turniejach szachowych. Ważny jest także aspekt wychowawczy – prawidłowe zachowanie fair-play podczas gry.

Stąd różnorodne, często innowacyjne metody pracy podczas zajęć szachowych, np. rozgrywki szachowe on-line w sieci internet na portalach szachowych czy uczestnictwo w zajęciach szachowych osób starszych, np. w ramach wolontariatu w DPS.

ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE I WARUNKI REALIZACJI

Zasadniczym celem tego programu jest dążenie nauczyciela do stymulowania aktywności poznawczej i twórczej uczniów. Chodzi w tym o to aby nie tylko stymulować samodzielne logiczne myślenie, pobudzać zainteresowania, ale również pośrednio wpływać na poziom nauczania w szkole, szczególnie w zakresie przedmiotów ścisłych. Ponadto stawiam za cel wdrażanie uczniów do wykorzystywania nowoczesnych technologii komputerowych w rozgrywkach szachowych. Aby cele programu zostały zrealizowane, muszą być spełnione niezbędne wymagania:

- jedna godzina zajęć tygodniowo w ramach zajęć szkolnych;
- 5 plansz szachowych z kompletem bierok;
- 1 plansza szachowa do instruktazuz bierkami magnetycznymi;

- pięć szkolnych zegarów szachowych;
- komputery z dostępem do Internetu pracujące w sieci;
- program szachowy EasyChess 2.0 zainstalowany na stacjach komputerów;
- oddzielne stanowisko dla każdego ucznia;
- podręczniki i pomoce do edukacji szachowej, przygotowane przez nauczyciela.

OGÓLNE CELE KSZTAŁCENIA

- rozwój samodzielnego myślenia i kreatywności uczniów oraz motywacji do samodzielnej pracy;
- rozwój wyobraźni przestrzennej i pamięci wzrokowej, strategicznego myślenia;
- zwiększenie umiejętności matematycznych wychowanków, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów oraz pomoc w kształtowaniu ważnych cech osobowości takich jak: odpowiedzialność, koncentracja, intuicja;
- stymulowanie rozwoju emocjonalnego i intelektualnego poprzez: rozwój zainteresowań, twórczą aktywność, rozwijanie pamięci i uwagi, rozwój myślenia logiczno-wyobrażeniowego, rozwój pozytywnych sfer osobowości, zdrowej rywalizacji.

CELE SZCZEGÓŁOWE

- Poznanie zasad gry w szachy;
- poznanie i stosowanie zasad poruszania się figur na planszy szachowej;
- poznanie terminologii stosowanej w szachach;
- poznanie roli i funkcji figur w grze;
- przestrzeganie zasad fair-play podczas gry w szachy, również podczas rozgrywek on-line;
- poznanie umiejętności posługiwania się zegarem szachowym;
- poznanie zasady notacji szachowej i sposobu zapisu gry;
- umiejętność przewidywania i rozpoznawania sytuacji szachowych, matowych i parowych podczas gry;
- wdrażanie do opanowania i zachowania szacunku dla przeciwnika w sytuacjach trudnych dla grającego ucznia.

METODY I FORMY PRACY

- 1) Wykład i omówienie zagadnienia realizowanego na zajęciach, połączone z pokazem przy wykorzystaniu planszy do instruktazu lub planszy komputera i projektora.
- 2) Nauka terminologii szachowej na podstawie materiału z podręcznika do edukacji szachowej.
- 3) Przykładowe ćwiczenia wykonywane przez nauczyciela, aż do samodzielnego wykonania ich przez uczniów.
- 4) Stopniowanie trudności wykonywanych ćwiczeń (dostosowanie do możliwości poznawczych ucznia).
- 5) Ćwiczenia wykonywane przez uczniów indywidualnie i grupowo.
- 6) Wspieranie uczniów w efektywnej pracy umysłowej podczas rozgrywek szachowych.

ZASADY NAUCZANIA

W toku pracy podczas zajęć szachowych w szkole, powinny być uwzględnione potrzeby i oczekiwania uczniów, ale także ich możliwości intelektualne. Dlatego też nauczanie powinno przebiegać zgodnie z następującymi zasadami:

- ✓ przystępności – przekazywane wiadomości muszą być zrozumiałe dla ucznia i dostosowane do jego możliwości poznawczych;
- ✓ pogłębłości – przekaz nauczyciela musi być poparty przykładami, ćwiczeniami;
- ✓ stopniowanie trudności – świadome przejście od zadań prostych do coraz bardziej skomplikowanych;
- ✓ związku teorii z praktyką – ukazywanie wykorzystania wiedzy teoretycznej w praktyce.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

W czasie zajęć szachowych w szkole należy wykorzystywać następujące środki dydaktyczne:

- ✓ podręcznik: C. Spisak, Szachy – kurs podstawowy, wyd. CMS Białystok 2012;
- ✓ podręcznik: A. Karpow, A. Szingiriej, Szkolny podręcznik szachowy; wyd. Penelopa 2009;
- ✓ szkolne plansze szachowe z kompletem bierek;
- ✓ instruktażowa plansza szachowa z kompletem bierek magnetycznych;
- ✓ szkolne zegary szachowe;
- ✓ komputerowy program szachowy „Szachy – EasyChess 2.0”;
- ✓ czasopisma o tematyce szachowej.

OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW

Zakłada się, że w czasie zajęć szachowych w szkole uczniowie osiągną kompetencje w zakresie:

- znajomości i przestrzegania kodeksu szachowego;
- znajomości i stosowania zasady fair play dążąc do zdrowej rywalizacji;
- znajomości podstawowych zasad gry w szachy;
- opanowaniu podstawowej terminologii szachowej;
- umiejętności koncentracji podczas gry towarzyskiej lub z komputerem;
- umiejętności analizowania i korygowania własnych błędów;
- umiejętności godnego przyjmowania porażki oraz poszanowania przeciwnika.

SPOSÓB KONTROLI POSTĘPÓW UCZNIÓW

Weryfikacją osiągnięć ucznia biorącego udział w zajęciach szachowych w szkole nie jest ocena jego osiągnięć a jedynie pozyskanie informacji o stopniu umiejętności gry w szachy, oraz o stopniu zainteresowania ucznia tematyką poszczególnych spotkań. Sposobem tej kontroli będą wypowiedzi uczniów w trakcie rozwiązywania zadań, problemów, podczas gry przy stołach szachowych lub gry przy pomocy komputera. Inną formą kontroli osiągnięć uczniów mogą być zadania problemowe zlecone przez nauczyciela do samodzielnego wykonania, które to dostarczą odpowiedniej wiedzy na temat ich postępów. Swoistego rodzaju formą oceny będzie zaliczenie na podstawie frekwencji uczniów na zajęciach szachowych w szkole.

TREŚCI KSZTAŁCENIA

Treści kształcenia na zajęciach szachowych podzielone zostały na działy i tematy, które nauczyciel w toku zajęć może poszerzać lub skracać w zależności od warunków i oczekiwań zarówno samego nauczyciela jak i wychowanków.

Zadaniem nauczyciela oprócz szeregu instruktaży jest również umożliwienie uczniom wykorzystania gromadzonej wiedzy do rozwijania kompetencji w zakresie:

- ✓ samodzielnego pogłębiania wiedzy szachowej wykorzystując dostępną na zajęciach literaturę;
- ✓ korzystania ze źródeł informacji dostępnej na stronach internetowych lub innych dostępnych za pomocą komputera;
- ✓ samodzielnego rozwiązywania problemów w pracy z programami użytkowymi do nauki i ćwiczeń gry w szachy;
- ✓ wykorzystania komputera jako źródła informacji, pracy i zabawy podczas rekreacyjnej gry w szachy;
- ✓ zadowolenia z dobrze wykonanej pracy lub pokonania trudności;
- ✓ samokontroli i samooceny;
- ✓ konieczności wypracowania wspólnych rozwiązań i ponoszenia odpowiedzialności za grupę (w przypadku gry w szachy pomiędzy zespołami zadaniowymi).

TEMATYKA ZAJĘĆ REALIZOWANYCH W ROKU SZKOLNYM W KLASIE PIERWSZEJ

Zajęcia szachowe w naszej szkole branżowej. Kodeks szachowy - (2 godz.)

1. Organizacja zajęć szachowych w naszej szkole branżowej. Omówienie zasad pracy uczniów w klasie pierwszej.
2. O czym mówi kodeks szachowy.

Ustawienia pionów na szachownicy. Adresy pól - (2 godz.)

3. Znaczenie linii poziomych, pionowych i diagonalnych.
4. Rozpoznajemy rzędy i adresy pól na szachownicy.

Ważne figury. Goniec, wieża, hetman, skoczek i król- (4 godz.)

5. Zasady poruszania się gońca po szachownicy. Analiza sytuacji szachowych.
6. Zasady poruszania się wieży po szachownicy. Analiza sytuacji szachowych.
7. Zasady poruszania się hetmana po szachownicy. Analiza sytuacji szachowych.
8. Zasady poruszania się skoczka po szachownicy. Analiza sytuacji szachowych.

Wartość materialna figur, promocja piona (2 godz.)

9. Wartość materialna figur na szachownicy.
10. Zasady promocji piona w grze szachowej.

Zasady wprowadzania figur do gry. Notacja szachowa - (2 godz.)

11. Wprowadzanie figur do gry – początki budowy strategii na szachownicy.
12. Co to jest notacja szachowa, czyli jak zapisać przebieg gry.

Zasady bicia w szachach - (3 godz.)

13. Bicie figurą a bicie pionkiem.

14. Zasady bicia w przelocie – „en passant”.
15. Sposoby obrony przed biciem – ćwiczenia podczas gry.

Szach, roszada, mat, pat (4 godz.)

16. Pojęcie i zasady szachowania króla. Analiza sytuacji szachowych.
17. Kiedy i jak stosujemy roszadę krótką i długą. Analiza sytuacji szachowych.
18. Mat – czyli wygrana. Analiza sytuacji szachowych.
19. Pojęcie i warunki pata – remis w grze. Analiza sytuacji szachowych.

Szachowanie króla (2 godz.)

20. Szach z odsłony i szach podwójny
21. Szachowanie hetmanem i wieżami.

Matowanie króla – ćwiczenia praktyczne (4 godz.)

22. Matowanie króla hetmanem z osłoną. Analiza sytuacji szachowych.
23. Matowanie króla hetmanem i wieżą. Analiza sytuacji szachowych.
24. Matowanie króla dwiema wieżami. Analiza sytuacji szachowych.
25. Strategia gry z doprowadzeniem do mata. Rozgrywki szachowe parami.

Związanie i kontratak (2 godz.)

26. Na czym polega związanie bierek?
27. Kontratak czyli zwrot zaczepny. Analiza sytuacji szachowych, gry w parach.

Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych (2 godz.)

28. Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych 2 na 2 – wspólna analiza i planowanie działań w grze.
29. Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych 2 na 2 – wspólna analiza i planowanie działań w grze.

Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 (2 godz.)

30. Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 – poziom łatwy.
31. Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 – poziom średnio zaawansowany.

Rozgrywki szachowe on line (2 godz.)

32. Rozgrywki szachowe on line na portalu internetowym lichess.org.
33. Rozgrywki szachowe on line na portalu internetowym lichess.org.

Mini turniej szachowy (2 godz.)

34. Mini turniej szachowy uczniów klas pierwszych – tura I
35. Mini turniej szachowy – uczniów klas pierwszych – tura II

Podsumowanie zajęć i ewaluacja (1 godz.)

36. Podsumowanie zajęć. Ewaluacja, wyniki miniturnieju.

Ogółem w roku szkolnym: 36 godzin.

TEMATYKA ZAJĘĆ REALIZOWANYCH W ROKU SZKOLNYM W KLASIE DRUGIEJ

Zajęcia szachowe w naszej szkole branżowej. Kodeks szachowy - (2 godz.)

1. Organizacja zajęć szachowych w naszej szkole branżowej. Omówienie zasad pracy uczniów w klasie drugiej.
2. O czym mówi kodeks szachowy – zaawansowane zasady obowiązujące na turnieju międzyszkolnym.

Ustawienia pionów na szachownicy. Adresy pól - (2 godz.)

3. Ćwiczenia w rozpoznawaniu rzędów i adresów pól na szachownicy.
4. Notacja szachowa czyli jak zapisać przebieg gry.

Ważne figury. Goniec, wieża, hetman, skoczek i król- (4 godz.)

5. Zasady poruszania się gońca po szachownicy. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych podczas gry.
6. Zasady poruszania się wieży po szachownicy. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych podczas gry.
7. Zasady poruszania się hetmana po szachownicy. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych podczas gry.
8. Zasady poruszania się skoczka po szachownicy. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych podczas gry.

Wartość materialna figur, promocja piona (2 godz.)

9. Wartość materialna figur na szachownicy - szacujemy straty własne oraz straty przeciwnika podczas rozgrywek.
10. Zasady promocji piona w grze szachowej.

Zasady wprowadzania figur do gry. Notacja szachowa - (2 godz.)

11. Wprowadzanie figur do gry – początki budowy strategii na szachownicy.
12. Notacja szachowa i jej prowadzenie w czasie gier partnerskich.

Zasady bicia w szachach - (3 godz.)

13. Bicie figurą a bicie pionkiem.
14. Zasady bicia w przelocie – „en passant”.
15. Sposoby obrony przed biciem – ćwiczenia podczas gry.

Szach, roszada, mat, pat (4 godz.)

16. Pojęcie i zasady szachowania króla. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych.
17. Kiedy i jak stosujemy roszadę krótką i długą. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych.
18. Mat – czyli wygrana. Analiza bardziej skomplikowanych sytuacji szachowych.
19. Pojęcie i warunki pata – remis w grze. Analiza zaawansowanych sytuacji szachowych.

Szachowanie króla (2 godz.)

20. Szach z odsłony i szach podwójny. Ćwiczenia podczas gry partnerskiej.
21. Szachowanie hetmanem i wieżami. Ćwiczenia podczas gry partnerskiej.

Matowanie króla – ćwiczenia praktyczne (4 godz.)

22. Matowanie króla hetmanem z osłoną. Analiza sytuacji szachowych.
23. Matowanie króla hetmanem i wieżą. Analiza sytuacji szachowych.
24. Matowanie króla dwiema wieżami. Analiza sytuacji szachowych.
25. Strategia gry z doprowadzeniem do mata. Rozgrywki szachowe parami.

Związanie i kontratak (2 godz.)

26. Na czym polega związanie bierek?
27. Kontratak czyli zwrot zaczepny. Analiza sytuacji szachowych, gry w parach.

Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych (2 godz.)

28. Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych 2 na 2 – wspólna analiza i planowanie działań w grze.
29. Rozgrywki szachowe w zespołach zadaniowych 2 na 2 – wspólna analiza i planowanie działań w grze.

Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 (2 godz.)

30. Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 – poziom średnio zaawansowany.
31. Rozgrywki szachowe z programem EasyChess 2.0 – poziom zaawansowany.

Rozgrywki szachowe on line (2 godz.)

32. Rozgrywki szachowe on line na portalu internetowym lichess.org.
33. Rozgrywki szachowe on line na portalu internetowym lichess.org.

Mini turniej szachowy (2 godz.)

34. Mini turniej szachowy uczniów klas drugich – tura I
35. Mini turniej szachowy uczniów klas drugich – tura II

Podsumowanie zajęć i ewaluacja

36. Podsumowanie zajęć. Ewaluacja, wyniki miniturnieju.

Ogółem w roku szkolnym: 36 godzin.

UWAGI O REALIZACJI PROGRAMU

Plan zajęć szachowych opracowany został zgodnie z ilością godzin przeznaczonych na realizację w klasach pierwszej i drugiej w bieżącym roku szkolnym. Dopuszcza się płynność w doborze tematów i liczby godzin przeznaczonych na realizację zarówno poszczególnych działań jak i tematów. Możliwa jest rezygnacja z niektórych tematów bez ogólnej szkody dla realizacji programu. Jednocześnie zakłada się możliwość zwiększenia liczby danych tematów, jeśli oczekiwania nauczyciela i uczniów nie zostaną spełnione w zaplanowanym czasie.

Ze względu na innowacyjność metod pracy, głównie wspomagających proces edukacji szachowej technologią komputerową, szereg zajęć prowadzonych będzie w szkolnej pracowni komputerowej lub w sali wyposażonej w tablicę interaktywną.

EWALUACJA PROGRAMU

Źródłem informacji o programie są jego odbiorcy, czyli uczniowie. Cenne zatem będą ich uwagi, opinie o programie, sposobie realizacji, skuteczności, użyteczności i atrakcyjności. Dlatego też do ewaluacji programu posłuży mi:

- ✓ opinia uczniów postaci krótkiej ankiety badającej stopień zadowolenia z prowadzonych zajęć;
- ✓ analiza osiągnięć grupy i osiągnięć indywidualnych;
- ✓ dyskusja z grupą w zajęciach podsumowujących: co się udało, a czego nie udało się osiągnąć i dlaczego;
- ✓ pochwały motywujące uczniów niższych klas do dalszej współpracy w następnym roku szkolnym.

Opracował: Krystian Machowczyk