**Program zajęć szachowych dla klas I - III szkoły podstawowej**

**realizowany w ramach projektu**

**"Edukacja przez szachy w szkole".**

**I Założenia ogólne**

Program zajęć szachowych skierowany jest do uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej, będzie realizowany w ciągu trzech lat nauki, po jednej godzinie tygodniowo.

Program jest zgodny z obowiązującą podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych ( Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017roku, Dz. u. 2017 poz. 356).

Treści programu zajęć szachowych dostosowane są do wieku, możliwości, potrzeb i zainteresowań uczniów, a ich poszerzanie i stopniowanie trudności ma za zadanie stymulowanie rozwoju uzdolnień, postaw twórczych i logicznego myślenia.

**II. Cele programu:**

* Rozbudzanie zainteresowań poprzez przekazanie szachowej pasji.
* Rozwijanie umiejętności analitycznego i logicznego myślenia oraz rozwój inteligencji wielorakich: interpersonalnej, intrapersonalnej, kinestetycznej, matematyczno-logicznej i wizualno-przestrzennej.
* Ćwiczenie pamięci oraz zwiększenie cierpliwości, wytrwałości i koncentracji uwagi.
* Wdrażanie do samodzielnej pracy i zdobywania wiedzy, wspieranie rozwoju mechanizmów uczenia się dziecka.
* Rozwój umiejętności rozwiązywania problemów oraz przetwarzania informacji
* Wspieranie pozytywnych sfer osobowości, wychowania, odpowiedzialności i rozwoju emocjonalnego zgodnego z normami społecznymi.
* Wzbudzanie poczucia sprawiedliwości i potrzeby przestrzegania zasad fair play.

**III Treści kształcenia**

**Klasa 1**

(32 tygodnie)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| L. p. | Temat lekcji | Ilość  godzin |
| 1. | Szachowe królestwo – poznajemy szachownicę i jej cechy. | 1 |
| 2. | Szachowe wojsko - król | 1 |
| 3. | Szachowe wojsko - wieża | 1 |
| 4. | Szachowe wojsko - goniec | 1 |
| 5. | Szachowe wojsko - hetman | 1 |
| 6. | Szachowe wojsko – konik, czyli skoczek | 1 |
| 7. | Szachowe wojsko - pionki | 1 |
| 8. | Szachowe wojsko – wyjściowe ustawienie figur. | 1 |
| 9. | Prawa Szachowej Krainy - szach | 1 |
| 10. | Prawa Szachowej Krainy - mat | 1 |
| 11. | Prawa Szachowej Krainy - remis | 1 |
| 12. | Prawa Szachowej Krainy - pat | 1 |
| 13. | Prawa Szachowej Krainy – dotknięta rusza, postawiona stoi | 1 |
| 14. | Szachowa magia - roszada | 1 |
| 15. | Szachowa magia – przemiana pionka | 1 |
| 16. | Szachowa magia – bicie w przelocie | 1 |
| 17. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości | 2 |
| 18. | Szachowa bitwa – mat dwiema wieżami | 1 |
| 19. | Szachowa bitwa – mat jedną wieżą | 1 |
| 20. | Szachowa bitwa – jak ją dobrze zacząć? | 1 |
| 21. | Szachowa bitwa – co to jest centrum? | 1 |
| 22. | Szachowa bitwa – wymiana i przewaga, wartość bierek | 1 |
| 23. | Szachowa bitwa – do ataku! Plan gry | 1 |
| 24. | Szachowa bitwa - widełki | 1 |
| 25. | Szachowa bitwa – brońmy się | 1 |
| 26. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości. | 2 |
| 27. | Krzyżówki i Quizy | 1 |
| 28. | Poznanie stron internetowych i aplikacji, przeznaczonych dla dzieci do nauki gry w szachy. | 3 |

**Klasa II**

(32 tygodnie)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| L.p. | Temat lekcji | Ilość  godzin |
| 1. | Szachowa Kraina wita ponownie | 1 |
| 2. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości z klasy 1 | 2 |
| 3. | Matujemy coraz lepiej | 1 |
| 4. | Matowanie wieżą i hetmanem | 1 |
| 5. | Matowanie hetmanem i królem | 1 |
| 6. | Pionki walczą do końca | 1 |
| 7. | Pionek i wieża przeciwko wieży | 1 |
| 8. | Hetman przeciwko pionkowi | 1 |
| 9. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości | 2 |
| 10. | Szachowa bitwa – jak grać żeby wygrać? | 1 |
| 11. | Szachowa bitwa - związanie | 1 |
| 12. | Szachowa bitwa – atak z odsłony | 1 |
| 13. | Szachowa bitwa - ćwiczenia | 1 |
| 14. | Debiut – czyli jak nie dać złapać się w pułapkę | 1 |
| 15. | Mat szewski | 1 |
| 16. | Jak obronić się przed matem szewskim? | 1 |
| 17. | Szachowa kronika – zapis partii | 1 |
| 18. | Szachowa kronika - szachownica | 1 |
| 19. | Szachowa kronika – bierki i ich ruchy | 1 |
| 20. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości | 2 |
| 21. | Quizy i krzyżówki | 1 |
| 22. | Doskonalenie umiejętności korzystania z aplikacji i stron internetowych do nauki gry w szachy. | 4 |
| 23. | Rozgrywki szachowe | 4 |

**Klasa III**

(32 tygodnie)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| L.p. | Tematy lekcji | Ilość  godzin |
| 1. | Szachowa Kraina wita ponownie | 1 |
| 2. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości z klasy 2 | 2 |
| 3. | Rodzaje turniejów, ranking i kategoria szachowa | 1 |
| 4. | Podstawowe zasady turniejowe | 1 |
| 5. | Czas i zegar szachowy jako element gry | 1 |
| 6. | Pionki walczą do końca – końcówki pionowe | 1 |
| 7. | Reguła kwadratu | 1 |
| 8. | Zasada opozycji | 1 |
| 9. | Pionki walczą do końca – ćwiczenia | 1 |
| 10. | Szachowa bitwa – jak grać, żeby wygrać? | 1 |
| 11. | Szachowa bitwa - rożen | 1 |
| 12. | Szachowa bitwa - odciągnięcie | 1 |
| 13. | Szachowa bitwa -zaciągnięcie | 1 |
| 14. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości | 2 |
| 15. | Matujemy coraz lepiej – motywy matowe | 1 |
| 16. | Mat przez uduszenie | 1 |
| 17. | Mat na pierwszej lub ostatniej linii | 1 |
| 18. | Mat w dwóch ruchach | 1 |
| 19. | Maty w 1 i w 2 ruchach - ćwiczenia | 1 |
| 20. | Debiut – czyli jak dobrze zacząć szachową bitwę | 1 |
| 21. | Debiut czterech skoczków | 1 |
| 22. | Wprowadzenie do partii włoskiej | 1 |
| 23. | Powtórzenie i utrwalenie wiadomości | 2 |
| 24. | Doskonalenie umiejętności korzystania z aplikacji i stron internetowych do nauki gry w szachy. | 3 |
| 25. | Rozgrywki szachowe | 3 |

**IV Spodziewane osiągnięcia uczniów**

**Uczeń:**

- zna zasady gry w szachy i potrafi je zastosować podczas rozgrywanej partii,

- rozumie znaczenie rozwiązywania zadań i widzi sens w nauce teorii oraz stosuje poznane zagadnienia w praktyce,

- demonstruje na szachownicy własne strategie i samodzielnie, odpowiedzialni, podejmuje intuicyjne decyzje,

- potrafi analitycznie i logicznie myśleć i nie poddaje się łatwo przy pojawieniu się przeciwności,

- ma świadomość, że nauka gry w szachy rozwija, uczy wytrwałości i samodyscypliny,

- stosuje zasady „fair play” , ma wysokie poczucie sprawiedliwości, oczekuje uczciwego traktowania względem siebie i innych,

- lubi grać w szachy i chce rozwijać szachowe zainteresowania

**V Ocenianie**

Uczeń otrzymuje ustną ocenę opisową w formie informacji zwrotnej (co uczeń robi dobrze, gdzie popełnia błędy, w jaki sposób ma je poprawić i jak dalej się rozwijać).

Ważna jest pochwała za wkładany wysiłek, zaangażowanie i aktywny udział w zajęciach.

Na koniec roku szkolnego uczeń otrzymuje wpis na świadectwie: *Wspaniale / bardzo dobrze/ dobrze/ słabo* opanował wiadomości i umiejętności nauki gry w szachy.

**VI Ewaluacja programu**

Przedmiotem ewaluacji będzie:

- realizacja założonych celów edukacyjnych;

- efektywność stosowanych metod, środków nauczania i form aktywności;

- poszerzenie wiedzy i umiejętności gry w szachy.

Obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy i umiejętności logicznego myślenia podczas wykonywanych zadań szachowych i rozgrywanych partii.

Oprócz bieżącej obserwacji za analizę porównawczą można potraktować chęci uczniów do dalszej nauki.

**Bibliografia**

- Ewa Przeździecka *„Grajmy w szachy”* Polski Związek Szachowy Warszawa 2015

- Magdalena Zielińska *„Grajmy w szachy”* Polski Związek Szachowy Warszawa 2014

- Marcin Korzekwa *„Kraina szachów”* HETMAN – MK Świdnica 2020

J. Macieja, T. Polak *Szczególne znaczenie szachów w wychowywaniu młodzieży i przezwyciężaniu tzw.dystansu społecznego w opinii socjologów i doświadczeniach Fundacji.,* http://www.poloniachess.pl/

- http://www.pzszach.org.pl/pub/1/280/Lukasz\_Suchowierski\_-\_praca\_licencjacka.pdf

- *Edukacja przez Szachy w Szkole*, <http://szachywszkole.pl/>

Aneta Wąsowska

Sylwia Kielan