INNOWACJA PEDAGOGICZNA

W RAMACH PROJEKTU "SZACHY W MAZOWIECKIEJ SZKOLE"

Martyna Skwierczyńska, Monika Wiśniewska

GRAJMY W SZACHY

Autorski program nauki gry w szachy dla pierwszego etapu edukacyjnego

Podstawa prawna

* Ustawa o systemie oświaty z dnia 1 września 1991r. (Dz.U 1991 Nr 95 poz. 425 ze zmianami);
* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej;
* Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 25 sierpnia 2017 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych.

Wprowadzenie - ogólne założenia innowacji

Niniejszy program nauki gry w szachy jest przeznaczony dla pierwszego etapu edukacyjnego, z myślą o jego realizacji w dwóch grupach po jednej godzinie tygodniowo w ciągu 3 kolejnych lat nauki, co stanowi 96 godzin dydaktycznych dla jednej grupy (minimum 32 tygodnie nauki w danym roku szkolnym). Zajęcia będą rozwijały uzdolnienia uczniów oraz wprowadzały nowe wiadomości dotyczące gry w szachy od podstaw. Rozpoczęcie nauki w najmłodszych klasach może wpłynąć na szybsze tempo przyswajania zasad i reguł obowiązujących w grze w szachy. 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, musimy przestrzegać pewnych określonych zasad i reguł. Każdy szachista musi więc wykazać się zdyscyplinowaniem, ale i wyobraźnią, w związku z tym 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;

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. W tym przypadku karą jest przegrana. W dodatku wymierzona natychmiast i adekwatnie do czynu. To samo można powiedzieć o nagrodzie, jaką bez wątpienia jest dla młodego człowieka zwycięstwo, osiągnięte dzięki sile własnego umysłu.

Cele kształcenia i wychowania

**Cel główny:** wspomaganie uczniów w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym i społecznym poprzez naukę gry w szachy

**Cele kształcenia:**

* doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej, zmysłu obserwacji i wyobraźni przestrzennej;
* ćwiczenie uwagi i koncentracji, pamięci bezpośredniej (słuchowej i wzrokowej) podczas praktycznego stosowania poznawanych zasad gry w szachy;
* rozwijanie myślenia w wielu kategoriach - wykorzystującego wielorakość możliwosci rozwiązań w rozpatrywanej sytuacji szachowej;
* rozwijanie logicznego myślenia i wnioskowania poprzez przyswajanie, wartościowanie i stosowanie właściwych posunięć strategicznych i taktycznych.

**Cele wychowania:**

* rozwijanie zainteresowań uczniów;
* wdrażanie do samodzielnej organizacji czasu wolnego i podnoszenia jego kultury;
* ćwiczenie komunikacji i współpracy w relacjach rówieśniczych;
* przestrzeganie reguł zasad obowiązujących w grze w szachy;
* kształtowanie pożądanych cech osobowości ( poprzez naukę na własnych błędach) takich jak konsekwencja i wytrwałość w działaniu oraz panowanie nad emocjami (właściwa reakcja na doświadczanie sukcesów i porażek).

Godzinowy i tematyczny wykaz zajęć szachowych

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Liczba godzin do realizacji | | |
| 1 rok nauki | 2 rok nauki | 3 rok nauki |
| **Szachownica i bierki**  Szachownica - linie, pola  Pionek  Wieża  Skoczek  Goniec  Hetman  Król  Wartości bierek | 14 | - | - |
| **Teoria debiutów**  Debiut - dobre rozpoczęcie partii  Debiut czterech skoczków | 1 | 2 | 3 |
| **Taktyka szachowa**  Szach  Szach z odsłony  Obrona przed szachem  Podwójny szach  Remis  Pat  Roszada  Bicie w przelocie  Promocja  Wymiana i przewaga figur i pionów  Atak na bierkę  Atak z odsłony  Podwójny atak - widełki  Obrona zaatakowanej bierki  Obrona pola  Obrona  Zaciągnięcie Rożen  Odciągnięcie  Zaciągnięcie | 12 | 10 | 8 |
| **Podstawowe rodzaje mata i motywy matowe**  Mat, obrona przed matem  Mat szewski, obrona przed matem szewskim  Mat dwiema wieżami  Mat hetmanem i wieżą  Mat gońcem  Mat skoczkiem  Mat wieżą  Mat hetmanem  Mat pionkiem  Mat na pierwszej lub ostatniej linii | 3 | 16 | 7 |
| **Strategia - względy pozycyjne**  Co po debiucie - plan gry  Silne i słabe pola  Otwarta linia  Gra na 2 i 7 linii | - | - | 7 |
| **Końcówki pionowe**  Pionek i wieża przeciwko wieży  Hetman przeciwko pionkowi  Reguła kwadratu | - | - | 3 |
| **Kodeks szachowy i zasady turniejowe**  Reguły w grze szachowej  Nieprawidłowy ruch  Zegar szachowy  Zapis partii szachowych  Rodzaje turniejów, ranking, kategorie | 1 | 4 | 3 |
| **Historia szachów, wielcy szachiści** | 1 | - | 1 |
| **Razem** | **32** | **32** | **32** |

Sposoby osiągnięcia celów

1. Organizacja zajęć - zestawienie dwóch ławek tak, aby przy jednym stanowisku pracowały 4 osoby, co umożliwia pracę indywidualną, w parach oraz grupach;

2. Organizacja jednostki lekcyjnej (45 minut)

Proponowany podział jednostki:

- wprowadzenie - 5 - 10 minut;

- nowe wiadomości lub ćwiczenia problemowe na diagramach - 10 minut;

- rozgrywka partii szachowej - 20 minut;

- podsumowanie - 5 minut.

Strategie, techniki i środki nauczania

Wprowadzenie strategii:

- formułowanie celów lekcji w języku zrozumiałym dla uczniów i kryteriów sukcesu;

- udzielanie rzeczowej informacji zwrotnej w procesie uczenia się;

- odwoływanie się do doświadczeń uczniów;

- przedstawienie reguł szachowych w formie rymowanek;

- rozwiązywanie zadań na diagramach i na szachownicy;

- rozgrywanie partii szachowych.

Środki dydaktyczne:

* podręcznik dla nauczycieli Przeździecka E *Grajmy w szachy*, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2015;
* tablica demonstracyjna z kompletem bierek oraz komplety szachownic dla uczniów;
* karty pracy - Zielińska M. *Grajmy w szachy - Materiały szkoleniowe dla najmłodszych*, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2010;
* diagramy;

Opis założonych osiągnięć uczniów

Planowane osiągnięcia ucznia po I roku nauczania:

1. Uczeń zna nazwy poszczególnych bierek, rozpoznaje ich symbole graficzne i potrafi prawidłowo poruszać nimi po szachownicy.

2. Uczeń potrafi prawidłowo ustawić bierki w pozycji wyjściowej na szachownicy.

3. Uczeń przestrzega podstawowych zasad gry (dotknięta idzie, mat kończy partię, itp.).

4. Uczeń zna pojęcia szachowe (szach, mat, pat, roszada). Potrafi rozpoznać i prawidłowo ustawić ich przykładowe pozycje na szachownicy oraz zna związane z nimi zasady szczególne.

5. Uczeń zauważa, kiedy jego bierki są atakowane, potrafi je obronić, przeciwdziałać stratom i kontratakować.

6. Uczeń aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.

7. Uczeń wie na czym polega mat jedną lub dwiema wieżami.

8. Uczeń potrafi szukać rozwiązań prostych zadań szachowych.

Planowane osiągnięcia ucznia po II roku nauczania:

1.Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut (rozpoznaje centrum, potrafi opanować je pionami, harmonijnie wyprowadzać lekkie figury oraz zabezpieczyć króla roszadą).

2. Uczeń potrafi prawidłowo matować odpowiednimi figurami nie dopuszczając do pata.

3.Uczeń potrafi rozwiązywać zadania szachowe z wykorzystaniem podstawowych kombinacji (związanie, widełki, atak z odsłony), potrafi także motywy te wykorzystać w partii.

4. Uczeń potrafi rozwiązać zadanie na mata w 1 ruchu w prostej pozycji.

5. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać.

Planowane osiągnięcia ucznia po III roku nauczania:

1. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut, obronić się przed różnymi pułapkami debiutowymi i wykorzystać je jako błędy przeciwnika.

2. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać końcówki pionkowe w różnych konfiguracjach pozycji i przewagi.

3. Uczeń potrafi rozwiązywać zadania szachowe z wykorzystaniem poznanych kombinacji taktycznych, potrafi także motywy te wykorzystać w partii.

4. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać.

5. Uczeń potrafi bezbłędnie zapisać powstałą pozycję oraz przebieg rozgrywanej partii.

6. Uczeń potrafi rozgrywać partię na czas, z użyciem zegara szachowego oraz stosować się do zasad turniejowych.

Przykładowe ćwiczenia - pomysły zaczerpnięte z kursu z zakresu metodyki nauczania gry w szachy:

- zapoznanie z szachownicą - kolorowanki;

- czego brakuje - nauczyciel zabiera jedną bierką, po czym dzieci odgadują, której brakuje;

- adresujemy bierki - ustawianie bierek zgodnie z nazwami pól;

- gra tylko pionami, następnie pionami i wieżą, pionami i skoczkiem, pionami i gońce, pionami i hetmanem oraz pionami i królem;

- domek dla króla - nauka zabezpieczeń;

- nauka rymowanek, np. "król do króla się nie przytula".

Propozycje kryteriów oceny

W związku z tym, że są to zajęcia rozwijające uzdolnienia, najlepszą oceną będzie pochwała oraz rozmowa z nauczycielem w celu określenia osiągniętego poziomu przez ucznia.

Osoby wspierające realizację programu: wychowawcy klas I - III

Ocena śródroczna oraz końcoworoczna

- ocena opisowa zgodnie z wymaganiami.

Ewaluacja innowacji

Po wdrożeniu programu wskazane jest, aby po zakończeniu danego roku szkolnego przeprowadzić ewaluację w formie opisu umiejętności danej grupy szkoleniowej według wymagań na dany rok edukacji.