

# PROGRAM NAUKI GRY W SZACHY W NAUCZANIU POCZĄTKOWYM

**Waldemar Gałazewski**  
**Andrzej Modzelan**

Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia. Wprowadzenie nauki gry w szachy w młodszym 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* (P.G. Zimbardo, F.L. Ruch: „Psychologia i życie”. Warszawa, 1997. s.198). Towarzyszy temu rozwój wyobraźni wzrokowej i koncentracji;
4. **Myślenie logiczno-wyobrażeniowe** – *ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych* (Tamże, s.196) 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 innym jak nie 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.

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.

## UWAGI O REALIZACJI PROGRAMU

Program nauki gry w szachy przeznaczony jest w zasadzie dla dzieci klas I-III szkoły podstawowej. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby w razie potrzeby był również realizowany w cyklu dwu, trzyletnim z dziećmi starszymi, które dopiero zaczynają swoją przygodę z szachami. Pełny zakres programu przewiduje 180 godzin lekcyjnych w 3-letnim cyklu (2 godziny tygodniowo). Jeżeli nauczyciel ma do dyspozycji tylko jedną godzinę lekcyjną tygodniowo, program można rozszerzyć na okres sześciu lat. Środki dydaktyczne jakimi dysponuje nauczyciel, to przede wszystkim tablica demonstracyjna, fachowa literatura oraz sprzęt szachowy. Dobór metod pracy pozostaje w ścisłym związku ze sformułowanymi przez znakomitego pedagoga, prof. Wincentego Okonia czterema drogami nauczania, które znajdują zastosowanie również w praktyce klas początkowych:

- ✓ **Przyswajanie** – metody podające – informacje, objaśnienia, opis przedmiotów, zjawisk, sytuacji, podawanie gotowych wzorów do naśladowania;
- ✓ **Odkrywanie** – metody poszukujące – rozwiązywanie przez uczniów problemów o charakterze praktycznym, a w elementarnym stopniu również i teoretycznych, dyskusja, inspirowanie do samodzielnego myślenia;
- ✓ **Przeżywanie** – metody eksponujące - sytuacje, dostarczające uczniom przeżyć emocjonalnych, pozwalające na formułowanie pewnych sądów;
- ✓ **Działanie** – metody praktyczne – wiązanie poznawania, informacji z działaniem praktycznym.

Jak wynika z przedstawionych metod, niezbędne jest łączenie treści teoretycznych i praktycznych. Jednostkę lekcyjną należy więc podzielić na dwie części. Wprowadzenie nowego materiału powinno zajmować nie więcej niż 15-20 minut, pozostałą zaś część lekcji trzeba przeznaczyć na grę z rówieśnikami i inne formy ćwiczeń praktycznych. W przeciwnym razie nastąpi szybkie zniechęcenie dziecka, wynikające z krótkiego okresu koncentracji i percepcji małego ucznia.

W najbliższym czasie zostanie wydany podręcznik ściśle współgrający z powyższym programem. Do tego czasu polecane są następujące pozycje:

1. Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na III kategorię, Wyd.Arden, Rzeszów 2003.
2. Litmanowicz M.: Jak rozpocząć partię szachową. Część A,B,C, Wyd.Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1998-2000.
3. Litmanowicz M.: Szachy dla dzieci, cz.1.
4. Polgar Laszlo: Chess-training in 5333 positions.
5. Iwaszchenko Siergiej: Uczeń szachmatnych kombinacji, Wyd. Kirsan chess, t.1., Moskwa 1997.
6. Kodeks szachowy, Wyd. PZSzach, Warszawa 2002.

Przed przystąpieniem do realizacji programu należy zwrócić uwagę (a dotyczy to szczególnie doświadczonych trenerów szachowych), że został on napisany dla dzieci, które w klasie szachowej znajdują się często przypadkowo. Nie będzie to więc wyselekcjonowana grupa z jaką mają do czynienia w klubach.

Zadaniem tego programu nie jest szybkie wytrenowanie mistrzów, a jedynie nauczenie możliwie jak największej ilości dzieci gry w szachy. Daje on jednak solidne podstawy przed przystąpieniem do treningów w klubie, czy na zajęciach pozalekcyjnych.

## Godzinowy i tematyczny wykaz zajęć szachowych w klasach I - III

Lp.	ZAGADNIENIA	Liczba godzin w poszczególnych klasach		
		I	II	III
1	Szachownica i jej właściwości	2		
2	Właściwości bierek i pojęcia szachowe	20		
3	Końcówki	20	20	17
4	Teoria debiutów	4	8	16
5	Taktyka szachowa	4	20	20
6	Historia szachów			2
7	Kodeks szachowy			1
8	Quizy i zadania szachowe	10	4	
9	Powtórzenie nabytych wiadomości		8	4
	<b>Razem</b>	60	60	60

## I rok nauczania

Lp.	Tematy zajęć	Liczba godzin
1	<b>Szachownica i jej właściwości</b> - Kolumny, rzędy i przekątne - Poznajemy nazwy pól i odszukujemy je na szachownicy	2
2	<b>Właściwości bierek i pojęcia szachowe</b> - Król, władca drewnianego wojska - Wieża, ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami - Co to jest szach? - Mat kończy partię! - Kiedy jest remis? Pat - Czarodziejskie posunięcie - roszada - Gонец - skośnonogi posłaniec - Najsilniejszy jest Hetman! - Skacząca figura - Skoczek - Pionek - najmniejszy w całej armii - Czym różni się pionek od reszty bierek? (bicie w przelocie, przemiana)	20
3	<b>Elementarne zakończenia partii szachowej</b> - Hetman i wieża przeciwko królowi - Król i dwie wieże przeciwko królowi - Matujemy hetmanem i królem - Król i wieża przeciwko królowi	20
4	<b>Teoria debiutów, czyli jak rozpocząć partię szachów?</b> - Pionami do centrum - Wyprowadzamy lekkie figury - Wykonujemy roszadę	4
5	<b>Taktyka szachowa</b> - Atakujemy figury i piony przeciwnika - Bronimy się przed atakiem rywala - Wymieniamy figury i piony - Zdobywamy materiał	4
6	<b>Quizy i zadania szachowe</b> - Rozwiązywanie zadań szachowych - mat w jednym posunięciu	10
	<b>Razem</b>	60

## Wykaz planowanych osiągnięć po I roku nauczania.

1. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy określone pola, a także umie je nazwać i zapisać.
2. Zna nazwy poszczególnych bierek, ich symbole, miejsce ustawienia, wartość i sposób w jaki poruszają się po szachownicy.
3. W przypadku pionów, posiada wiedzę o ich wyjątkowych właściwościach, np. bicia, bicia w przelocie, przemiany itd.
4. Opanował wiedzę o podstawowych zasadach gry, takich jak, dotknięta idzie, mat kończy partię itp.
5. Zna pojęcia takie jak szach, pat, mat.
6. Umie wykonać roszadę, zapisać to posunięcie oraz zna zasady, kiedy nie może być ona wykonywana.
7. Rozumie pojęcie „centrum”, umie opanować je pionami, harmonijnie wyprowadza lekkie figury i zabezpiecza króla poprzez wykonanie roszady.
8. Uczeń zauważa, kiedy jego bierki są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom przez odejście, obronę lub wymianę.
9. Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
10. Bezbłędnie matuje ciężkimi figurami.
11. Daje mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.

## II rok nauczania

Lp.	Tematy zajęć	Liczba godzin
1	<b>Powtórzenie wiadomości nabytych w I klasie</b> - Właściwości poszczególnych bierek (wartość figur i pionów, roszada, bicie w przelocie, przemiana piona) - Notacja szachowa - Szach, mat, pat (zadania)	8
2	<b>Taktyka szachowa – motywy kombinacyjne</b> - Podwójne uderzenie - Związanie - Atak z odsłony - Podwójny szach - Likwidacja obrońcy - Osłabiona 1 i 8 linia	20
3	<b>Elementarne zakończenia partii szachowej</b> - Opozycja - Kwadrat przemiany - Pola kluczowe - Przełom - Pojedynek Hetmana z pionem	20
4	<b>Teoria debiutów, czyli jak rozpocząć partię szachów?</b> - Debiuty otwarte: partia włoska, partia hiszpańska - Debiuty półotwarte: obrona sycylijska - Debiuty zamknięte: gambit hetmański	8
5	<b>Quizy i zadania szachowe</b> - Rozwiązywanie zadań szachowych	4
	<b>Razem</b>	60

## Wykaz planowanych osiągnięć po II roku nauczania.

1. Uczeń rozróżnia debiuty otwarte, półotwarte i zamknięte.
2. Zna ogólne plany i kilka początkowych ruchów partii włoskiej, hiszpańskiej, sycylijskiej i gambitu hetmańskiego.
3. Potrafi zapisać powstałą pozycję na szachownicy oraz przebieg rozgrywanej przez siebie partii.
4. Rozwiązuje proste zadania korzystając z poznanych motywów taktycznych, takich jak: podwójne uderzenie, związanie, atak z odsłony, podwójny szach, likwidacja obrońcy.
5. Umie wykorzystać osłabioną 1(8) linię.
6. Wie co to jest opozycja, kwadrat przemiany i pola kluczowe.
7. W końcówkach król i pion przeciwko królowi, potrafi doprowadzić piona do pola przemiany oraz skutecznie temu przeciwdziałać.
8. Potrafi wykonać najprostszy przełom pionów.
9. Rozumie zasady walki hetmana z dochodzącym pionem oraz zna motywy patowe przy pionie na linii „c” i „f”.
10. Rozwiązuje najprostsze dwuchodówki.

### III rok nauczania

Lp.	Tematy zajęć	Liczba godzin
1	<b>Powtórzenie wiadomości nabytych w II klasie</b> - Końcówki pionowe (opozycja, kwadrat przemiany, pola kluczowe, przełom) - Taktyka szachowa – poznane motywy kombinacyjne	4
2	<b>Taktyka szachowa – motywy kombinacyjne</b> - Podwójne uderzenie - Związanie - Atak z odsłony - Podwójny szach - Likwidacja obrońcy - Osłabiona 1 i 8 linia - Zaciągnięcie - Odciągnięcie - Gra po 2 i 7 linii - Blokada - Oswobodzenie pola, linii i przekątnej - Przesłona - Kombinacje patowe - Promocja piona - Rozbicie osłony króla - Połączenie kombinacyjnych motywów	20
3	<b>Elementarne zakończenia partii szachowej</b> <i>Końcówki pionowe:</i> - Realizacja przewagi piona - Oddalony wolny pion - Podparty wolny pion - Przewaga przestrzeni - aktywność króla <i>Końcówki wieżowe:</i> - Wieża i pion przeciwko wieży - elementarne pozycje <i>Proste końcówki lekko – figurowe</i>	17
4	<b>Teoria debiutów szachowych</b> - Debiuty otwarte: partia włoska, hiszpańska, szkocka, obrona rosyjska, obrona dwóch skoczków - Debiuty półotwarte: obrona sycylijska, francuska, skandynawska, Caro-Kann - Debiuty zamknięte: gambit hetmański - Pułapki szachowe – typowe błędy debiutowe	16
5	<b>Historia szachów</b>	2
6	<b>Znajomość kodeksu szachowego</b>	1
<b>Razem</b>		60



## Wykaz planowanych osiągnięć ucznia po III roku nauczania.

1. Uczeń zdobył ogólną wiedzę na temat debiutów:
  - a/ otwartych: partia włoska, hiszpańska, szkocka, obrona rosyjska, dwóch skoczków
  - b/ półotwartych: obrona sycylijska, francuska, skandynawska, Caro-Kann
  - c/ zamkniętych: gambit hetmański.
2. Posiada swój repertuar debiutowy.
3. Zna typowe pułapki debiutowe i potrafi je wykorzystać.
4. Rozwiązuje kombinacje oparte na motywach: podwójnego uderzenia, związania, ataku z odsłony, podwójnego szacha, likwidacji obrońcy, osłabionej 1 (8) linii, zaciągnięcia, odciągnięcia, blokady, gry po 2 (7) linii, blokady, oswobodzenia pola, linii i przekątnej, przesłony, kombinacji patowych, rozbicia osłony króla oraz kombinacji związanych z promocją piona.
5. Umie łączyć poznane motywy kombinacyjne.
6. Rozumie, jakie znaczenie w końcówkach ma przewaga przestrzeni (aktywność króla).
7. W końcówkach pionowych potrafi zrealizować przewagę piona.
8. W końcówkach wieżowych zna metody walki przy przewadze piona przez jedną ze stron.
9. Zna najprostsze końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).
10. Poznał krótką historię szachów oraz nazwiska niektórych mistrzów świata.
11. Posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest „Kodeks szachowy” i do czego służy.