

# Drewniane wojsko

- szachy w kształceniu zintegrowanym

*Program Waldemara Gałązewskiego - nauczyciela  
Zespołu Szkół z Oddziałami Integracyjnymi w Bogatyni*

na bazie

*Programu Nauki Gry w Szachy w Nauczaniu Zintegrowanym  
(Waldemar Gałązewski, Andrzej Modzelan)*

*Motto*

*„Najważniejszy w działaniu jest  
początek”*

*Platon*

## Wstęp

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 doskonalą swoje umysły. Jak każda gra, szachy wymagają przestrzegania określonych zasad i reguł. Szachista musi wykazać się zdyscyplinowaniem, wolą walki, wyobraźnią. Biorąc pod uwagę najnowsze badania dotyczące wpływu gry w szachy na rozwój dzieci, można stanowczo stwierdzić, że szachy:

- a) **rozwijają zainteresowania** – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość; gra w szachy „wciąga”, powoduje, że dziecko pragnie wygrać, a gdy mu to nie wychodzi, nie wycofuje się, ale analizuje swoje błędy i myśli o rewanżu,
- b) **wyzwalają, pobudzają aktywność twórczą** – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia, a wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są z góry na niepowodzenie; dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie pełną odpowiedzialność,
- c) **rozwijają pamięć i uwagę** – *główną umiejętnością w szachach jest zdolność zreasumowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów* (P.G. Zimbardo, F.L. Ruch: „Psychologia i życie”, Warszawa 1997, s.198); zreasumowanie pozycji możliwe jest dzięki skupieniu uwagi (koncentracja) i zdolności zapamiętywania (przechowywania informacji); ćwiczenia pamięci i uwagi powodują rozwój tych funkcji,
- d) **doskonalą myślenie logiczno-wyobrażeniowe** – *ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych* (Tamże, s.196), ten właśnie rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej,
- e) **rozwijają pozytywne sfery osobowości** – szachy kształtują poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji, reakcji na sukcesy i niepowodzenia,
- f) **uczą konsekwencji i wytrwałości w działaniu** – dzieci mające styczność z szachami, zupełnie inaczej niż rówieśnicy podchodzą do porażek tzn. zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem (konsekwencja) i czynią to aż do skutku (wytrwałość), podczas gdy pozostali bądź rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności,

Mówiąc o szachach nie można pominąć **aspektu wychowawczego**, jaki niesie ze sobą gra. Aspektu rozpatrywanego w kategorii nagrody i kary, bo 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.

Jak krótko można określić rolę szachów w kształceniu? W moim rozumieniu szachy to narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.

## Cele programu

### **Cel główny:**

Stymulowanie wszechstronnego rozwoju uczniów, a w szczególności ich funkcji poznawczych, poprzez naukę gry w szachy.

### **Cele szczegółowe**

- Rozwijanie logicznego myślenia poprzez stosowanie odpowiednich rozwiązań strategiczno-taktycznych.
- Ćwiczenie pamięci i uwagi w czasie stosowania charakterystycznych dla szachów elementów gry.
- Wyzwalanie aktywności twórczej poprzez samodzielną kreację wydarzeń na szachownicy.
- Kształtowanie pozytywnych cech osobowości, właściwe reagowanie na sukcesy i porażki.
- Rozwijanie zainteresowań uczniów.
- Wdrażanie do aktywnego spędzania wolnego czasu.

# Treści

## Klasa I

L.P	TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ Uczeń:
1.	Szachownica i jej opis. Kolumny, rzędy i przekątne.	1	Rozumie geometrię szachownicy. Potrafi pokazać linie pionowe, poziome i przekątne.
2.	Szachownica i jej opis. Poznajemy nazwy pól i odszukujemy je na szachownicy.	1	Odnajduje na szachownicy określone pola. Umie je nazwać i zapisać.
3.	Bierki, pojęcia szachowe. Król, władca drewnianego wojska.	1	Zna wartość króla, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
4.	Bierki, pojęcia szachowe. Wieża, ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami.	1	Zna wartość wieży, miejsce jej ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
5.	Bierki, pojęcia szachowe. Szach, mat, pat	1	Zna pojęcia szach, mat i pat. Potrafi odróżnić je na szachownicy.
6.	Bierki, pojęcia szachowe. Czarodziejskie posunięcie – roszada.	1	Zna zasady, kiedy nie może być wykonana roszada, wykonują ją i zapisuje.
7.	Bierki, pojęcia szachowe. Goniec – skośnonogi posłaniec.	1	Zna wartość gońca, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
8.	Bierki, pojęcia szachowe. Najsilniejszy jest Hetman!	1	Zna wartość hetmana, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
9.	Bierki, pojęcia szachowe. Skacząca figura – skoczek.	1	Zna wartość skoczka, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
10.	Bierki, pojęcia szachowe. Pionek – najmniejszy w całej armii.	1	Zna wartość pionka, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
11.	Bierki, pojęcia szachowe. Czym różni się pionek od reszty armii? -bicie w locie, przemiana.	1	Posiada wiedzę o wyjątkowych właściwościach pionków. Wie, co to jest bicie w przelocie i przemiana piona w inną figurę.
12.	Teoria debiutów. Jak rozpocząć partię szachów?	3	Rozumie pojęcie „centrum”, umie opanować je pionami, harmonijnie wyprowadza lekkie figury i zabezpiecza króla poprzez wykonanie roszady.
13.	Końcówki. Hetman i wieża przeciwko królowi.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król, hetman i wieża przeciwko królowi.
14.	Końcówki. Król i 2 wieże przeciwko królowi.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król i 2 wież przeciwko królowi.
15.	Końcówki. Matujemy hetmanem i królem.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król i hetman przeciwko królowi.
16.	Końcówki. Król i wieża przeciwko królowi.	3	Potrafi dać mata w pozycji: król i wieża przeciwko królowi.
17.	Rozwiązywanie zadań szachowych - mat w jednym posunięciu.	1	Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.
18.	Taktyka szachowa. Atak figur i pionów przeciwnika.	1	Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
19.	Taktyka szachowa. Obrona przed atakiem rywala.	1	Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez odejście lub obronę.
20.	Taktyka szachowa. Wymiana figur i pionów.	1	Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez wymianę.

21.	Taktyka szachowa. Zdobywanie materiału.	1	Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału. Rozwiązuje najprostsze zadania taktyczne.
22.	Historia szachów: jak powstały szachy?	1	Zna fakty z historii szachów.
23.	Co to jest Kodeks Szachowy?	1	Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są takie same na całym świecie i zawiera je „Kodeks Szachowy”.

## Klasa II

L.P	TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ Uczeń:
1.	Właściwości bierek.	1	Zna właściwości wszystkich bierek szachowych.
2.	Wartość figur i pionów	1	Potrafi ocenić wartość poszczególnych figur.
3.	Notacja szachowa.	1	Umie zapisać rozegraną przez siebie partię oraz pozycję na szachownicy.
<b>Teoria debiutów</b>			
4.	Jak rozpocząć partię szachową?	2	Wie jak opanować centrum, harmonijnie rozwijać lekkie figury oraz zrobić rozsadę.
5.	Obrona sycylijska.	2	Potrafi wykonać kilka prawidłowych ruchów białymi w systemie klasycznym w obronie sycylijskiej.
6.	Partia włoska.	4	Potrafi rozegrać białymi i czarnymi podstawowe warianty partii włoskiej.
7.	Gambit hetmański.	2	Rozumie pojęcie „gambitu”. Zna ogólne zasady rozwoju w Gambicie hetmańskim.
8.	Partia hiszpańska.	2	Potrafi rozegrać czarnymi zamknięty i wymienny wariant partii hiszpańskiej.
<b>Strategia</b>			
9.	Co robić po debiucie?	1	Wie o potrzebie stworzenia dalszego planu gry wynikłego z sytuacji powstałej po debiucie.
10.	Dobre i złe gońce.	1	Potrafi ocenić siłę gońców w zależności od sytuacji powstałej na szachownicy.
11.	Silne i słabe pola.	1	Potrafi rozpoznać silne i słabe pola oraz wykorzystać ich właściwości.
12.	Otwarta linia.	1	Zna wartość otwartych linii i potrafi wykorzystać ich właściwości.
13.	Słabości pionowe.	1	Potrafi wykorzystać słabości pionowe.
14.	Gra po 2 i 7 linii.	1	Potrafi wykorzystać możliwości jakie daje opanowanie 2 i 7 linii.
<b>Końcówki</b>			
15.	Opozycja.	1	Zna definicję „opozycji” i potrafi ją zająć w pięciu wariantach.
16.	Wykorzystanie dużej przewagi materialnej.	2	Zna metody realizacji przewagi materialnej.
17.	Mat ciężkimi figurami.	2	Potrafi dać mata ciężkimi figurami.
18.	Kwadrat przemiany	1	Potrafi narysować na szachownicy kwadrat przemiany piona i zastosować to prawo w praktyce.
19.	Król z pionem bandowym przeciwko królowi.	1	Zna sposoby walki z dochodzącym pionem bankowym.

20.	Król z pionem nieskrajnym przeciwko królowi.	1	Zna sposoby walki z dochodzącym pionem nieskrajnym oraz.
21.	Pola kluczowe	1	Rozumie termin „linia Przepiórki” i potrafi zastosować go w praktyce jej właściwości.
22.	Promocja piona.	1	Rozwiązuje zadania związane z promocją piona.
23.	Wygranie tempa	1	Zna pojęcie „tempa” i potrafi je wykorzystać w odpowiedniej pozycji.
24.	Przełom pionów.	1	Potrafi dokonać przełomu pionów.
25.	Realizacja przewagi piona w końcówkach pionowych.	1	Rozumie znaczenie aktywności króla w końcówkach. Przeprowadza realizację przewagi piona.
26.	Oddalony, wolny pion.	1	Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku oddalonego, wolnego piona.
27.	Podparty, wolny pion.	1	Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku podpartego, wolnego piona.
28.	Pojedynek hetmana z pionem.	2	Potrafi skutecznie walczyć hetmanem z dochodzącym pionem i królem, a także wykorzystać motywy patowe w przypadku piona na linii a, c, f lub h.
29.	Remis przy dużej przewadze materialnej.	1	Zna pozycje szkoleniowe dotyczące remisowych pozycji w końcówkach lekkofigurowych.
<b>Taktyka szachowa</b>			
30.	Mat w jednym posunięciu	3	Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.
31.	Wykorzystanie motywów geometrycznych.	1	Potrafi wykorzystać złe ustawienie (w jednej linii) figur na szachownicy.
32.	Podwójne uderzenie.	1	Potrafi zaatakować jedną figurą dwie figury przeciwnika.
33.	Szach z odsłony.	1	Potrafi zaatakować inną figurą przeciwnika, odsłaniając figurę, która daje szacha.
34.	Związanie.	2	Potrafi zastosować związanie w praktyce.
35.	Podwójny szach.	1	Potrafi odejść z linii działania innej swojej figury w ten sposób, aby odchodząca figura też dała szacha.
36.	Oslabiona 1 i 8 linia.	1	Rozpoznaje niebezpieczeństwa związane z pozostawieniem pierwszej lub ostatniej linii bez obrony.
37.	Co to jest kombinacja?	1	Potrafi znaleźć motyw, temat i ideę kombinacji.
38.	Kombinacje przy użyciu gońca.	1	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu gońca.
39.	Kombinacje przy użyciu skoczka.	2	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu skoczka.
40.	Kombinacje przy użyciu pionów.	2	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu pionów.
41.	Kombinacje przy użyciu ciężkich figur.	2	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu ciężkich figur.
42.	Kombinacje przy użyciu różnych figur.	2	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu różnych figur.
43.	Zadania szachowe.	1	Potrafi wykonać kombinacje oparte na współdziałaniu różnych figur.
44.	Likwidacja obrońcy.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy.
45.	Odciągnięcie.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy.
46.	Zaciągnięcie.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne.

47.	Atak z odsłony.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony.
48.	Oswobodzenie linii, przekątnej.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu linii.
49.	Opanowanie punktu.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na opanowaniu punktu.
50.	Wygranie tempa.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
51.	Promocja piona.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na korzyściach płynących z promocji piona.
52.	Oswobodzenie przestrzeni.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu przestrzeni.
53.	Rentgen.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „rentgenie”.
54.	Przesłona.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na przesłonie.
55.	Blokada.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na blokadzie.
56.	Rozbicie pionowej osłony.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla.
57.	Pat.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych.
58.	Ograniczony materiał.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata.
59.	Prześladowanie.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”.
60.	Zbiór taktycznych motywów.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów.
<b>Historia szachów</b>			
61.	Krótką historią szachów.	1	Zna fakty z historii szachów.
<b>Kodeks szachowy</b>			
62.	Co to jest „Kodeks szachowy”?	1	Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są w „Kodeksie Szachowym i potrafi zastosować je w praktyce turniejowej..

## Klasa III

L.P	TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ Uczeń:
<b>Teoria debiutów</b>			
1.	Obrona dwóch skoczków.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie dwóch skoczków.
2.	Partia włoska.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w partii włoskiej.
3.	Partia hiszpańska.	6	Zna ogólne zasady rozwoju w partii hiszpańskiej.
4.	Obrona sycylijska.	4	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie sycylijskiej.
5.	Partia szkocka.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w partii szkockiej.
6.	Partia rosyjska.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w partii rosyjskiej.
7.	Obrona francuska.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie francuskiej.
8.	Obrona skandynawska.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie skandynawskiej..
9.	Obrona Caro-Kann.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w obronie Caro-Kann.
10.	Gambit hetmański.	2	Zna ogólne zasady rozwoju w gambicie hetmańskim.
<b>Taktyka szachowa</b>			
11.	Trening techniki obliczeń.	4	Zna metody liczenia wariantów.
12.	Likwidacja obrońcy.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy.
13.	Odciągnięcie.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy.
14.	Zaciągnięcie.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne.
15.	Atak z odsłony.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony.
16.	Oswobodzenie linii, przekątnej.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu linii.
17.	Wygranie tempa.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
18.	Promocja piona.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa.
19.	Oswobodzenie przestrzeni.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu przestrzeni.
20.	Rentgen.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „rentgenie”.
21.	Przesłona.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na przesłonie.
22.	Blokada.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na blokadzie.
23.	Rozbicie pionowej osłony.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla.
24.	Pat.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych.
25.	Ograniczony materiał”.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata.



26.	Prześladowanie.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”
27.	Zbiór taktycznych motywów.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów.
28.	Atak na nieroszanego króla.	2	Zna typowe metody ataku na króla pozostawionego w centrum.
29.	Atak na króla przy jednostronnych roszadach.	2	Zna typowe metody ataku na króla przy jednostronnych roszadach.
30.	Atak na króla przy różnostronnych roszadach.	2	Zna typowe metody ataku na króla przy różnostronnych roszadach.
	<b>Strategia.</b>		
31.	Wykorzystanie otwartych i półotwartych linii.	2	Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie.
32.	Otwarte i półotwarte linie i atak na króla.	2	Potrafi wykorzystać otwarte i półotwarte linie w celu przeprowadzenia ataku na króla.
33.	Placówka na otwartej i półotwartej linii.	2	Potrafi znaleźć punkt oporu na otwartej lub półotwartej linii i ustawić na nim figurę..
34.	Walka o otwartą linię.	2	Umie skutecznie walczyć o otwartą linię.
35.	Silne pionowe centrum.	2	Potrafi wykorzystać pozycję silnego pionowego centrum.
36.	Podryw pionowego centrum.	2	Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez podryw.
37.	Figury przeciwko pionowemu centrum.	2	Zna sposób walki z pionowym centrum poprzez współdziałanie figur.
38.	Dwa gońce w grze środkowej.	2	Umie wykorzystać siłę dwóch gońców w grze środkowej.
39.	Walka przeciwko dwóm gońcom.	2	Umie walczyć przeciwko dwóm gońcom w grze środkowej.
40.	Silne i słabe pola oraz kompleksy pól.	4	Potrafi wykorzystać słabe pola w obozie przeciwnika i nie dopuszcza do powstania takich pól w swoim obozie.
41.	Słabości pionkowe.	2	Umie wykorzystać słabości pionkowe takie jak: izolowane, zdwojone, izolowane zdwojone, odstałe oraz wiszące.
42.	Zdwojone piony.	2	Zna dobre strony zdwojonych pionów i potrafi wykorzystać ich właściwości.
43.	Odstały pion na półotwartej linii.	2	Potrafi wykorzystać słabość odstałego piona.
44.	Wolny pion.	2	Zna teoretyczne podstawy blokady.
<b>Końcówki</b>			
45.	Elementarne końcówki wieżowe.	4	Zna elementarne końcówki wieżowe.
46.	Końcówki, w których goniec jest silniejszy od skoczka.	1	Potrafi wykorzystać pozycje, w których goniec jest silniejszy od skoczka.
47.	Końcówki, w których skoczek jest silniejszy od gońca.	1	Potrafi wykorzystać pozycje, w których skoczek jest silniejszy od gońca.
48.	Końcówki z jednopolowymi gońcami.	1	Umie właściwie ocenić pozycję końcówki z jednopolowymi gońcami.
49.	Końcówki z różnopolowymi gońcami.	1	Umie właściwie ocenić pozycję końcówki z różnopolowymi gońcami.
50.	Końcówki. Pozycje szkoleniowe.	1	Potrafi rozwiązać proste pozycje szkoleniowe z przerobionych końcówek.
51.	Metoda „odpychania barkiem”.	1	Zna metodę „odpychania barkiem” i potrafi zastosować ją w praktyce.

52.	Końcówki z wolnymi pionami po dwóch stronach.	2	Zna metodę rozbijania (rozdzielania) bronionych, wolnych pionów.
53.	Lepsza struktura pionowa.	1	Potrafi wykorzystać słabości struktury pionkowej.
54.	Zapasowe tempa.	1	Wiedzą, co to jest tempo. Potrafią wykorzystać zapasowe tempa.
55.	Aktywność króla.	1	Wiedzą, że aktywny król w końcówce jest kluczem do zwycięstwa.
56.	Przejście do końcówki pionowej jako metoda realizacji przewagi.	1	Znają zasadę wymiany figur i przejścia do końcówki pionkowej w przypadku posiadania przewagi.
57.	Opanowanie 7-ej linii.	1	Potrafią opanować 7-ą (2-ą) linię i odciąć króla przeciwnika.
58.	Wykorzystanie otwartej linii.	1	Potrafią wykorzystać otwartą linię w celu np. wtargnięcia na 2-ą (7-ą) linię, zaatakowania od tyłu słabych pionów, do stworzenia zugzwangu itp.
59.	Końcówki z wolnymi pionami.	2	Wiedzą, że wieżę należy ustawiać za pionkiem.
60.	O aktywności w końcówkach wieżowych.	1	Wiedzą, że do prawidłowego rozgrywania końcówek konieczna jest agresywność.
<b>Historia szachów</b>			
61.	Krótką historia szachów.	1	Zna fakty z historii szachów.
<b>Kodeks szachowy</b>			
62.	Co to jest „Kodeks szachowy”?	1	Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są w „Kodeksie Szachowym. Potrafi zastosować je w praktyce turniejowej.

## Schemat organizacyjny zajęć szachowych

**Klasa I** - 1 godz. w tygodniu (obowiązkowe zajęcia lekcyjne)

**Klasa II** - 3 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

**Klasa III** - 4 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

Lp.	ZAGADNIENIA	Liczba godzin w poszczególnych klasach		
		Klasa I	Klasa II	Klasa III
1.	Szachownica i jej opis. Bierki, pojęcia szachowe	11	3	
2.	Teoria debiutów	3	12	26
3.	Taktyka szachowa	5	49	42
4.	Elementy strategii szachowej		6	30
5.	Końcówki szachowe	9	18	20
6.	Historia szachów	1	1	1
7.	Kodeks szachowy	1	1	1
	<b>RAZEM</b>	<b>30</b>	<b>90</b>	<b>120</b>

## Uwagi o realizacji programu

### Organizacja zajęć

Program nauki gry w szachy przeznaczony jest dla dzieci klas I-III szkoły podstawowej. Pełny zakres programu przewiduje 240 godzin w 3-letnim cyklu kształcenia. We wszystkich klasach pierwszych nauka gry w szachy będzie prowadzona raz w tygodniu w wymiarze 1 godziny lekcyjnej jako obowiązkowe zajęcia edukacyjne. Treści przewidziane dla klasy I są łatwe, każde jednak dziecko posiada umiejętność gry w szachy na podstawowym poziomie.

Przypuszczam, że ze względu na różne aspekty, w tym wzrost stopnia trudności materiału, nie wszystkie dzieci będą chciały kontynuować naukę gry w szachy. W klasie II, dając dziecku możliwość rozwijania również innych zainteresowań (w szkole działa wiele kół), chciałbym kontynuować zajęcia szachowe z uczniami wybranymi w drodze naturalnej selekcji. Przewiduję, że będą to 2 grupy liczące po około 15 uczniów. Zajęcia odbywałyby się w formie zajęć pozalekcyjnych 3 razy w tygodniu po 1 godzinie (dla każdej z grup).

W klasie III proponuję utworzyć jedną około 10-cioosobową grupę. Kryterium doboru byłoby zaangażowanie dzieci w różne formy zajęć szachowych: ilość i jakość rozwiązywanych zadań szachowych, uczestnictwo w turniejach oraz wywiad z rodzicami i uczniami. Zajęcia w klasie III odbywałyby się 2 razy w tygodniu po 2 godziny.

### Środki dydaktyczne, formy i metody pracy

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 z praktycznymi. Jednostkę lekcyjną należy więc podzielić na dwie części: wprowadzenie nowego materiału (powinno zajmować nie więcej niż 15-20 minut), zastosowanie nowej wiedzy czyli ćwiczenia (pozostała część lekcji). Gdy teorii będzie za dużo, nastąpi szybkie zniechęcenie dziecka wynikające z krótkiego czasu koncentracji i percepcji.

Wśród form pracy przeważać musi praca w parach, ale nie zabraknie pracy indywidualnej jednolitej i zróżnicowanej.

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.

## Przewidywane osiągnięcia

Przedstawione osiągnięcia dotyczą trzyletniego cyklu nauki gry w szachy.

### Osiągnięcia szachowe na poziomie wiedzy

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,
- zna typowe 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,
- zna krótką historię szachów oraz nazwiska mistrzów świata,
- posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest „Kodeks szachowy” i do czego służy,
- zna typowe sposoby ataku na króla pozostawionego w centrum oraz ataki na zroszowanego króla,
- zna elementy strategii, takie jak: aktywność figur, otwarte i półotwarte linie, problem centrum, współdziałanie gońców, słabe i silne pola, osobliwości struktury pionowej,
- rozumie, jakie znaczenie w końcówkach ma przewaga przestrzeni (aktywność króla),
- zna szkoleniowe pozycje w końcówkach pionowych,
- zna metody walki w końcówkach wieżowych,
- zna podstawowe końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).

### Osiągnięcia szachowe na poziomie umiejętności

Uczeń:

- potrafi rozegrać figurami białymi i czarnymi debiuty:
  - a/ otwarte: partia włoska, hiszpańska, szkocka, obrona rosyjska, dwóch skoczków
  - b/ półotwarte: obrona sycylijska, francuska, skandynawska, Caro-Kann
  - c/ zamknięte: gambit hetmański,
- a) 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,
- b) stosuje w praktyce przepisy zawarte w „Kodeksie szachowym”,
- c) potrafi zaatakować króla pozostawionego w centrum oraz zroszowanego króla,
- d) potrafi zastosować elementy strategii, takie jak: aktywność figur, otwarte i półotwarte linie, problem centrum, współdziałanie gońców, słabe i silne pola, osobliwości struktury pionowej,
- e) wykorzystuje w końcówkach przewagę przestrzeni (aktywność króla),
- f) realizuje w końcówkach pionowych przewagę wynikającą z pozycji,
- g) stosuje poznane metody walki w końcówkach wieżowych,

- h) umie grać końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).

### **Osiągnięcia edukacyjne na poziomie umiejętności**

Uczeń:

- czyta ze zrozumieniem
  - a. odczytuje dane z diagramu (szachownicy),
  - b. przenosi informacje na układ współrzędnych
- wskazuje i nazywa kierunki,
- porównuje przedmioty pod względem cech jakościowych,
- porządkuje przedmioty według obranej cechy,
- posługuje się kategoriami czasu i przestrzeni w celu porządkowania wydarzeń
  - a. sytuuje w przestrzeni
  - b. oblicza upływ czasu między wydarzeniami,
- domyśla się przyczyn, przewiduje skutki wydarzeń,
- dostrzega różnego rodzaju związki i zależności przyczynowo-skutkowe,
- szuka różnych dróg dojścia do celu,
- ustala sposób rozwiązania oraz prezentuje to rozwiązanie,
- analizuje otrzymane wyniki i ocenia ich sensowność,
- stosuje graficzne schematy w rozwiązywaniu zadań.

### **Osiągnięcia na poziomie postaw**

Uczeń:

- zgodnie współdziała w grupie,
- radzi sobie z porażką (panuje nad emocjami),
- wytrwale prowadzi zadanie do końca (jest konsekwentny),
- uczciwie dąży do zwycięstwa (jest ambitny),
- stosuje zasadę „fair play”.

Ponieważ w klasie pierwszej nauka gry w szachy przyjmuje formę obowiązkowych zajęć edukacyjnych, udział w nich będzie potwierdzony na świadectwie szkolnym adekwatnym wpisem.

## Ewaluacja programu

Ewaluacja programu „Drewniane wojsko” powinna dowieść, że dzieci grające w szachy rozwijają się bardziej harmonijnie, a ich osiągnięcia edukacyjne są na wyższym poziomie. Dlatego proponuję dokonać analizy porównawczej badania wyników nauczania po klasie I uczniów z wdrożoną innowacją z wynikami uczniów z poprzedniego rocznika, a po klasie II i III porównać osiągnięcia szkolne uczniów uczęszczających na zajęcia szachowe z pozostałymi.

## Literatura

Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na III kategorię, Wyd.Arden, Rzeszów 2003.

Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na II kategorię, Wyd.Arden, Rzeszów 2003.

Litmanowicz M.: Jak rozpocząć partię szachową. Część A,B,C, Wyd.Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1998-2000.

Litmanowicz M.: Szachy 1. Podręcznik dla dzieci, Wydawnictwo Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1995.

Polgar Laszlo: Chess-training in 5333 positions. Konemann Verlagsgesellschaft GmbH, Koln 1994.

Iwaszczenko Siergiej: Uczeń szachmatnych kombinacji t.1., Wyd. Kirsan chess, Moskwa 1997.

Kodeks szachowy red. Andrzej Filipowicz, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2002.

## O autorze:

- Pedagog z długoletnim stażem
- Nauczyciel szachów w SP 3 w Bogatyni
- Prezes UKS EL TUR SP 3 Bogatynia
- Wieloletni Członek Komisji Młodzieżowej Polskiego Związku Szachowego
- Członek Zarządu Dolnośląskiego Związku Szachowego