

Innowacja pedagogiczna

# 64 pola

Autorski program  
nauczania gry w szachy  
dzieci w wieku wczesnoszkolnym

Elżbieta Toth-Mazur  
Maław Bartosiewicz

## Spis treści

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Od autorów .....                                              | 2  |
| Wstęp .....                                                   | 3  |
| Szachy w świetle badań naukowych .....                        | 3  |
| Nauczanie gry w szachy na świecie .....                       | 4  |
| Szachy a podstawa programowa .....                            | 4  |
| Cele edukacyjne .....                                         | 5  |
| Cele ogólne zgodne z podstawą programową i misją szkoły ..... | 5  |
| Cele szczegółowe .....                                        | 5  |
| Treści nauczania .....                                        | 5  |
| Program ramowy – orientacyjna liczba godzin .....             | 5  |
| Rozkład materiału - klasa 1 .....                             | 6  |
| Wymagania na ocenę po pierwszym roku nauczania .....          | 16 |
| Rozkład materiału - klasa 2 .....                             | 17 |
| Wymagania na ocenę po drugim roku nauczania .....             | 26 |
| Rozkład materiału - klasa 3 .....                             | 27 |
| Wymagania na ocenę po trzecim roku nauczania .....            | 32 |
| Procedury osiągnięcia celów .....                             | 33 |
| Metody i formy pracy .....                                    | 33 |
| Ewaluacja .....                                               | 34 |
| Obudowa programu .....                                        | 35 |
| Techniczne środki nauczania .....                             | 35 |
| Przydatna literatura .....                                    | 35 |
| Przydatne adresy stron internetowych .....                    | 35 |

## Od autorów

Innowacja pedagogiczna *64 pola* jest efektem przemyśleń i doświadczeń uzyskanych w trakcie dotychczasowej pracy z uczniami klas pierwszych i drugich szkoły podstawowej, na zajęciach uczących gry w szachy. Autorami i realizatorami innowacji są doświadczeni nauczyciele dyplomowani: Elżbieta Toth-Mazur i Maśław Bartosiewicz - posiadający certyfikat uprawniający do nauczania podstaw tej gry w ramach Ogólnopolskiego Projektu Polskiego Związku Szachowego – *Edukacja przez Szachy w Szkole*. *64 pola* jest autorskim programem nauczania gry w szachy, adresowanym do dzieci w wieku wczesnoszkolnym i ich rodziców. Uwzględnia specyfikę lokalową i wyposażenie placówek, w których jest wprowadzany. Program ma charakter otwarty, można go modyfikować oraz dostosowywać do potrzeb i możliwości uczniów. Powstał z myślą, że będzie realizowany w klasach I-III w Publicznej Szkole Podstawowej w Izbicku oraz w Publicznej Szkole Podstawowej w Otmicach, w ramach przedmiotu *Zajęcia szachowe*. Zakres programu przewiduje 90 godzin lekcyjnych w trzyletnim cyklu kształcenia w wymiarze 1 godziny tygodniowo w każdej z klas. Realizację przewidziano na lata szkolne 2017/2018, 2018/2019, 2019/2020.

Program może być również wykorzystany do prowadzenia zajęć z dziećmi starszymi, które dopiero stawiają pierwsze kroki w poznawaniu tajników królewskiej gry. Intencją autorów nie jest wytrenowanie szachowych mistrzów, lecz nauczanie gry w szachy jak największej liczby dzieci; rozbudzenie do niej ich sympatii, ale przede wszystkim, wsparcie dla rozwoju intelektualnego, społecznego i emocjonalnego.

Zaleca się, aby zajęcia odbywały się w 8 - 10 osobowych grupach uczniowskich lub mniejszych. Taka organizacja pozwala w sposób optymalny zindywidualizować pracę oraz zapewnić odpowiednią ilość miejsca dla swobodnego ustawienia stanowisk szachowych w sali lekcyjnej.

Sposób nauczania gry w szachy w klasie pierwszej, w dużej mierze, opiera się na analitycznej metodzie nauczania wg rosyjskiego arcymistrza Anatolija Karpowa i polskiego trenera szachowego Algierda Tarachowicza. Odbiega ona od tradycyjnego sposobu nauczania i cechuje się wysoką efektywnością. Po zapoznaniu z szachownicą i regułami gry pionami, ustawiana jest sytuacja ćwiczeniowa z pionami na 2 i 7 linii. Wygrywa uczeń, który pierwszy doprowadzi piona do ostatniej linii. Dzięki tej metodzie, dzieci poznają możliwości jakie daje tego typu gra (blokowanie, rozrywanie blokady, marsz i przełom pionów). Celem tego rodzaju ćwiczeń jest wyrobienie nawyku obliczania ilości posunięć i pól. Z drugiej strony, uczeń jest uczony podstaw gry końcowej. Ćwiczenie jest powtarzane w trakcie dalszych zajęć, przy czym wprowadzane są w odpowiedniej kolejności figury. Pierwszą z nich powinien być skoczek, sprawiający uczniom trudności obliczeniowe. Na następnych lekcjach będzie można powtarzać i utrwalać grę z udziałem tej figury. Takie podejście pozwala na zaspokojenie naturalnej chęci dzieci do rozgrywania partii względnie szybko. W metodzie analitycznej, ćwiczenia kładą nacisk na kształtowanie wyobraźni szachowej, organizowanie materiału i nabieranie nawyku samodzielnej pracy.

Program ma układ spiralny. W kolejnych klasach omawiane wcześniej treści są powtarzane, utrwalane i stopniowo poszerzane o nowe zagadnienia. Uczniowie zdobywając nowe umiejętności i wiadomości z określonego działu programowego, wykorzystują umiejętności i wiadomości zdobyte w klasie poprzedniej.

## Wstęp

### Szachy w świetle badań naukowych

Szachy cieszą się coraz większym zainteresowaniem zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, gdzie na dużą skalę prowadzone były badania naukowe. Dowodzą one, że dzięki rozwinięciu umiejętności poznawczych dziecko rozwija swoje intelektualne możliwości.

Wyniki badań światowych i nielicznych polskich, pokazują na rozwijanie się pamięci wzrokowej. Królewska gra rozwija wyobraźnię dziecka, poprawia koordynację ruchów, uczy określania stron świata, kierunków lewo – prawo itd. Jest to mocna lekcja geometrii, która wspomaga ucznia w sposób przez niego niezauważalny. Gra w szachy wspiera go również w matematyce, fizyce, a nawet geografii. Amerykański neurolog prof. Howard Gardner, twórca teorii Wielorakich Inteligencji, dwie spośród ośmiu definiowanych inteligencji – matematyczno-logiczną i przestrzenną – uzasadnia tylko przykładami szachowymi.

Równie istotny jest wpływ szachów na psychikę dziecka. Uczą aktywnego działania pod presją, nie poddawania się w trudnych sytuacjach, odpowiedzialności, ponoszenia konsekwencji swoich decyzji. Dziecko grające w szachy wprowadzane jest do radzenia sobie ze stresem i porażką. Wyrabia się u niego opanowanie, koncentracja, determinacja, cierpliwość, wytrwałość i odwaga. Gra w szachy to niewątpliwie walka z przeciwnikiem, ale z zachowaniem zasad fair play. Nie ma w niej miejsca na brutalność, wyzwiska i wulgaryzmy. Należy ją traktować jako rozrywkę i udaną zabawę, która może sprawiać przyjemność przez całe życie.

Pośród szerokiej gamy gier planszowych, to właśnie szachy mają największy wpływ na kształtowanie m.in. zdolności matematycznych. Podczas rozgrywanej partii uczeń staje przed szeregiem wyzwań, które musi pokonać <sup>1</sup>:

- ♟ Abstrakcyjne myślenie – dzieci są uczone dokonywania analizy i syntezy danej pozycji na szachownicy. Uczą się również stosowania podobnych rozwiązań w podobnych sytuacjach.
- ♟ Ocena sytuacji – dzieci uczą się oceny przeprowadzonych przez siebie działań na szachownicy. Bardzo szybko uczą się, że decyzje są lepsze w momencie kiedy są wspierane przez logikę a nie przez impuls i przeczucie.
- ♟ Planowanie – dzieci uczą się wyznaczać cele i układać plany jego osiągnięcia. Są również uczone zmieniania planu gry w zależności od zmiany sytuacji.
- ♟ Przewidywanie do przodu - rozważanie i ocenianie swoich możliwości to jedno, ale drugą ważną sprawą jest przewidywanie jak zareaguje przeciwnik na moje zagranie. Dziecko myśli za siebie i za przeciwnika. Zadaje sobie pytania typu: „*Jeżeli zagram, figurą tam, co się może stać? Jak przeciwnik może odpowiedzieć na ten ruch?*”.
- ♟ Rozważanie możliwości – dzieci są uczone, żeby nie wykonywać od razu pierwszego posunięcia, które im przychodzi do głowy. Dzieci uczą się wybierać 2-3 posunięcia w danej pozycji, następnie rozważają wady i zalety danego posunięcia i dopiero wykonują posunięcie bierką.
- ♟ Skupienie – dzieci są uczone korzyści jakie daje koncentracja i uważna obserwacja. Jeżeli dziecko nie przykłada uwagi do tego co dzieje się na szachownicy, może łatwo ponieść karę w postaci straty figury oraz przegrania partii.

<sup>1</sup> <http://akademia-szachowa-mat.pl/naukowcy-o-szachach/>

- Wizualizacja – dzieci przedstawiają sobie w głowie sekwencje posunięć aby zobaczyć jak zmieni się sytuacja na szachownicy i czy osiągną dany cel. Do tego procesu używają wyobraźni.

### Nauczanie gry w szachy na świecie

Odnosząc się do idei rozpowszechniania umiejętności gry w szachy, Parlament Europejski wydał pisemne oświadczenie rekomendujące unijnym krajom wprowadzenie programu nauczania tej gry do systemów oświaty. Dokument wskazuje korzyści intelektualne i osobowościowe jakie gra w szachy może przynieść dzieciom. Zwraca uwagę na takie kwestie, jak możliwość przyczynienia się do osiągnięcia spójności i integracji społecznej, zwalczania dyskryminacji i zmniejszenia się wskaźnika przestępczości, czy też - bez względu na wiek dziecka – na fakt, że szachy mogą poprawić u dziecka koncentrację, zwiększyć cierpliwość i wytrwałość, a także rozwinąć zmysł twórczy, intuicję, pamięć oraz umiejętności analitycznego myślenia i podejmowania decyzji. Należy mieć również świadomość, że oprócz powyższych zalet gra w szachy uczy dzieci determinacji, motywacji i sportowego zachowania <sup>2</sup>.

W 2013 roku, z inicjatywy Polskiego Związku Szachowego i przy poparciu Ministerstwa Edukacji Narodowej, wszedł w życie ogólnopolski projekt *Edukacja przez Szachy w Szkole*. Jego celem jest zwiększenie umiejętności matematycznych polskich uczniów, szczególnie w zakresie: logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów, kształtowania ważnych cech osobowości, takich jak - odpowiedzialność, koncentracja, intuicja i odwaga. Polski Projekt zyskał uznanie na arenie międzynarodowej <sup>3</sup>:

- przedstawicieli państw, które już w pełnym bądź częściowym zakresie wprowadziły obowiązkową naukę gry w szachy (Armenia, Hiszpania, Anglia, Indie, Szwecja, Dania, Niemcy, Stany Zjednoczone, Kanada),
- reprezentantów państw, które szukają pomysłów i rozwiązań dla szachów w szkole (Słowacja, Grecja, Łotwa, Austria),
- Komisji *Szachy w Szkole* Międzynarodowej Organizacji Szachowej (FIDE) i Komisji Edukacyjnej Europejskiej Unii Szachowej (ECU).

### Szachy a podstawa programowa

Zgodnie z podstawą programową dla pierwszego etapu edukacyjnego, jednym z ogólnych celów w edukacji wczesnoszkolnej w zakresie poznawczego obszaru rozwoju - jest osiągnięcie przez ucznia umiejętności samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, twórczego i krytycznego myślenia <sup>4</sup>.

W tym samym dokumencie - w ramach edukacji matematycznej - znalazł się również zapis dotyczący osiągnięć w zakresie pojęć kształtowanych intuicyjnie, użytecznych pod względem innych kierunków edukacji i sytuacji życiowych - „Uczeń: bawiąc się, wykorzystuje gry planszowe, logiczne i strategiczne, np. warcaby, szachy; przekształca je, tworząc własne strategie i zasady organizacyjne.” Skutecznie sprzyja temu nauka gry w szachy jako jedna z metod rozwijających te umiejętności, zgodnie z zasadą - edukacja poprzez zabawę.

<sup>2</sup> Oświadczenie Pisemne Parlamentu Europejskiego w sprawie wprowadzenia do systemów oświaty w Unii Europejskiej programu „Szachy w Szkole” (PE 0050/2011), 15.03.2012 r.

<sup>3</sup> Magdalena Zielińska, *Szachy w edukacji.ppt*

<sup>4</sup> Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

## Cele edukacyjne

### Cele ogólne zgodne z podstawą programową i misją szkoły

- 👤 Zwiększenie umiejętności matematycznych uczniów, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego i rozwiązywania problemów.

### Cele szczegółowe

- 👤 Kształtowanie takich cech osobowości jak: odpowiedzialność, koncentracja, intuicja, godne zachowanie zarówno w wypadku zwycięstwa jak i porażki, odporność emocjonalna konieczna do radzenia sobie w nowych, często trudnych sytuacjach, w tym również odporności na porażki i stres.
- 👤 Rozwój analitycznego spostrzegania sytuacji nie tylko szachowej.

## Treści nauczania

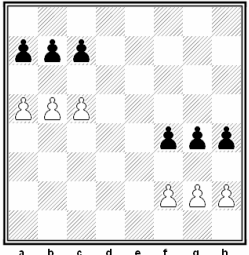
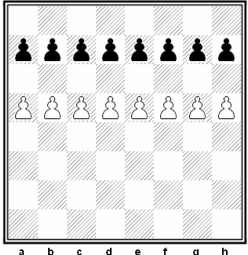
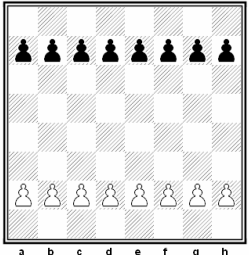
### Program ramowy – orientacyjna liczba godzin

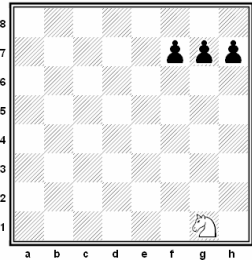
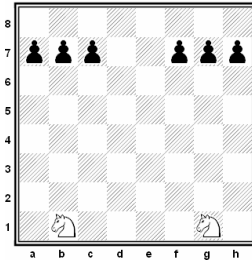
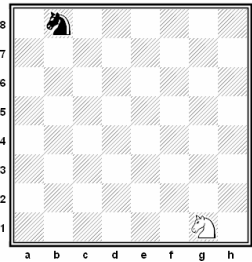
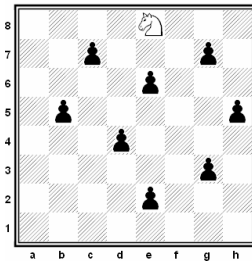
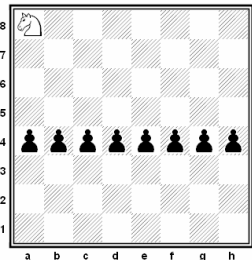
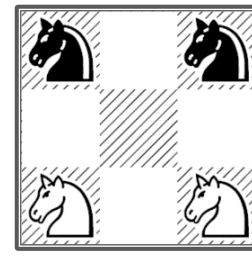
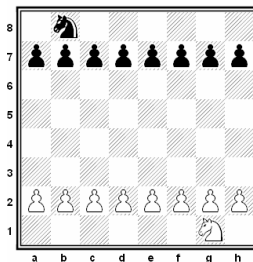
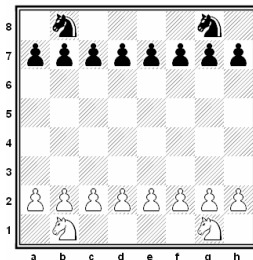
| Lp.    | Dział programowy            | Liczba godzin |         |         |
|--------|-----------------------------|---------------|---------|---------|
|        |                             | klasa 1       | klasa 2 | klasa 3 |
| 1      | Szachownica.                | 1             | 0       | 0       |
| 2      | Bierki i ich właściwości.   | 11            | 0       | 0       |
| 3      | Pojęcia szachowe.           | 2             | 0       | 0       |
| 4      | Faza gry początkowej.       | 2             | 9       | 8       |
| 5      | Faza gry środkowej.         | 0             | 2       | 0       |
| 6      | Faza gry końcowej.          | 4             | 2       | 2       |
| 7      | Motywy taktyczne.           | 0             | 6       | 3       |
| 8      | Motywy pozycyjne.           | 1             | 0       | 1       |
| 9      | Powtórzenia, utrwalenia.    | 4             | 5       | 13      |
| 10     | Szachowisko.                | 1             | 2       | 1       |
| 11     | Kodeks szachowy i turnieje. | 4             | 4       | 2       |
| Razem: |                             | 30            | 30      | 30      |

Program *64 pola* jest programem zróżnicowanym pod względem treści, uwzględniono w nim:

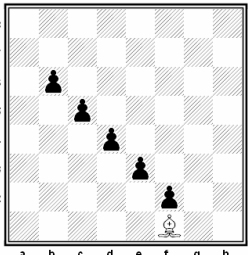
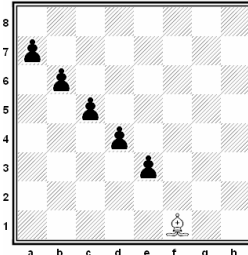
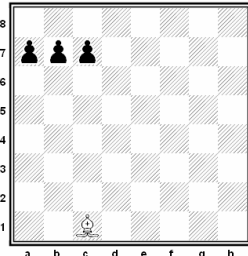
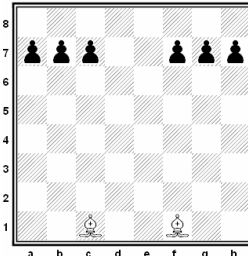
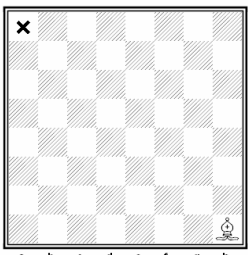
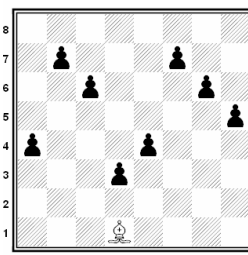
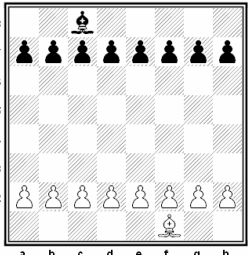
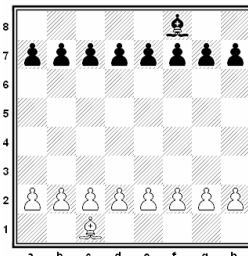
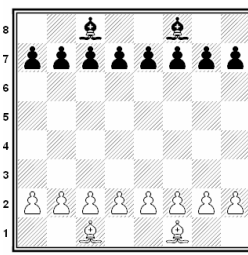
- część podstawową, która ujmuje wspólny materiał dla wszystkich uczniów;
- część rozszerzającą, przewidzianą dla grupy uczniów uczących się szybciej, przejawiających uzdolnienia i zainteresowania szachowe.

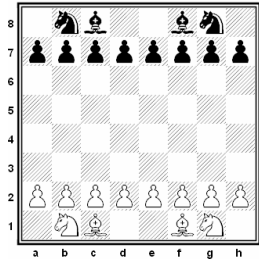
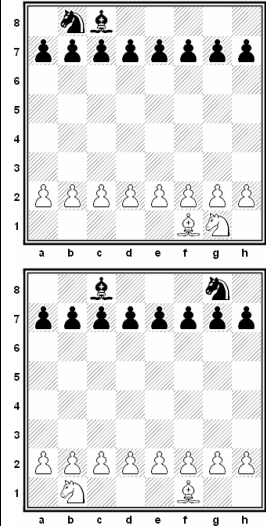
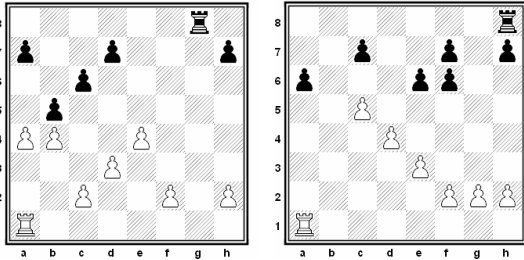
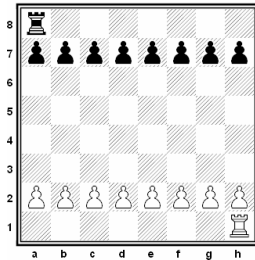
## Rozkład materiału - klasa 1

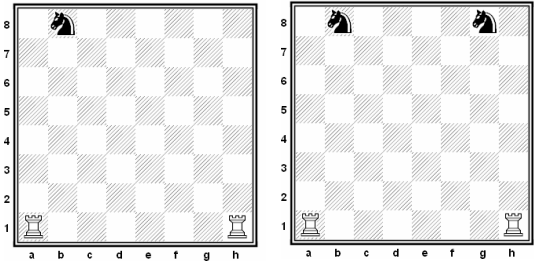
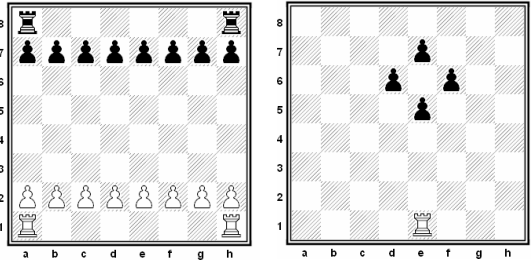
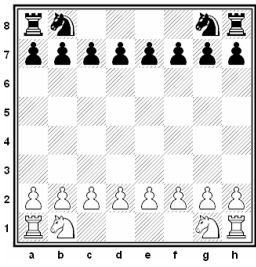
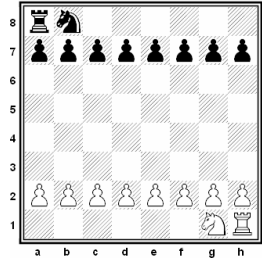
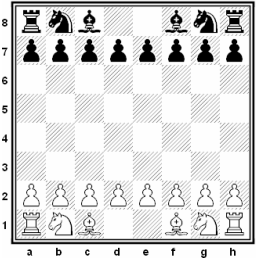
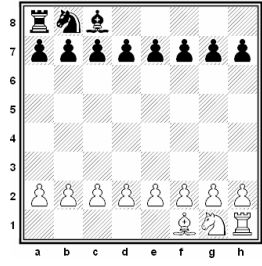
| Lp.  | Temat zajęć                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Liczba godzin | Osiągnięcia podstawowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Osiągnięcia rozszerzone                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Uwagi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1. | <b>64 pola,</b><br>czyli co to jest szachownica?<br><br>                                                                                                                                                             | 1             |  Zna zasady obowiązujące na zajęciach.<br> Odróżnia szachy od innych gier planszowych.<br> Rozumie geometrię szachownicy:<br>- wie, że przemiennie ułożone jasne i ciemne pola, dla ujednolicenia, nazywane są polami białymi i czarnymi,<br>- potrafi wskazać linie poziome, linie pionowe i ukośne.<br> Wie, które pola stanowią centrum.                                                |  Zna określenia: rząd, kolumna, przekątna (diagonała).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  Gry: warcaby, młynek, chińczyk.<br><i>Podwajanie ziaren</i> - legenda o mędrцу Ben Daher.<br>Ziarna pszenicy.<br>Kolorowanka:<br><i>Szachownica</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 1.2. | Jak chodzą bierki?<br><b>Pion.</b><br> <br>  | 2             |  Rozpoznaje piona i jego symbol graficzny. Zna jego wartość.<br> Potrafi ustawić piony w pozycji wyjściowej.<br> Wie, w jaki sposób piony poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją.<br> Wykonuje nimi poprawne posunięcia.<br> Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw.1. |  Zauważa na szachownicy możliwość bicia w przelocie (en passant).<br> Potrafi wykonać najprostszy przełom pionów np.:<br>  |  Diag. 1: <i>Jak chodzi?</i> <br>Diag. 2: <i>Jak bije?</i> <br>KG: <i>Symbole graficzne bierki</i> <br>Kolorowanka: <br>Ćw.1:<br> |

|      |                                                                                                                                 |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.3. | <p>Jak chodzą bierki?<br/><b>Skoczek.</b></p>  | 2 | <p>  Rozpoznaje skoczka i jego symbol graficzny. Zna jego wartość.<br/>  Potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej.<br/>  Wie, w jaki sposób skoczek porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije.<br/>  Dostrzega, że po każdym posunięciu zmienia kolor pola, na którym stoi.<br/>  Wykonuje nimi poprawne posunięcia.<br/>  Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 2. </p> | <p>  Problem skoczka szachowego.<br/>  Bezbłędnie opanował metodę walki skoczka z pionami (atak od tyłu).<br/>  Poprawnie rozgrywa zadania typu: </p>       | <p> Diag. 3: <i>Jak chodzi, jak bije?</i> <br/> KG: <i>Symbole graficzne bierki</i> <br/> Kolorowanka: <br/> Szachy plenerowe. </p> <p>Ćw. 2:</p>   |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|      |                                                                                                                                |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.4. | <p>Jak chodzą bierki?<br/><b>Goniec.</b></p>  | 2 | <p>♙ Rozpoznaje gońca i jego symbol graficzny. Zna jego wartość.</p> <p>♙ Potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej.</p> <p>♙ Wie, w jaki sposób gońce poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją.</p> <p>♙ Wykonuje nimi poprawne posunięcia.</p> <p>♙ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 3.</p> | <p>♙ Zna pojęcia: goniec białopolowy, goniec czarnopolowy.</p> <p>♙ Bezbłędnie opanował metodę walki gońca z pionami (atak od tyłu).</p> <p>♙ Poprawnie rozgrywa zadania typu:</p>       | <p>Diag. 4: <i>Jak chodzi, jak bije?</i> ♗</p> <p>KG: <i>Symbole graficzne bierki</i> ♗</p> <p>Kolorowanka: ♗</p> <p>Ćw.3</p>    |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |                                                                                                                           |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.5. | Dobrana para:<br>skoczek i goniec.                                                                                        | 1 | <p>♚ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 4.</p>                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>♚ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:</p>                                                                                                                        | <p>Ćw. 4:</p>                                                                                                                      |
| 1.6. | Jak chodzą<br>bierki?<br><b>Wieża.</b>  | 2 | <p>♚ Rozpoznaje wieżę i jej symbol graficzny. Zna jej wartość.</p> <p>♚ Potrafi ustawić ją w pozycji wyjściowej.</p> <p>♚ Wie, w jaki sposób wieże poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją.</p> <p>♚ Wykonuje nimi poprawne posunięcia.</p> <p>♚ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 5.</p> | <p>♚ Potrafi ekonomicznie grać wieżą w walce z pionami.</p> <p>♚ Rozwiązuje zadania typu „wyspa pionów”. Wie, że w grze końcowej takie piony mogą być łatwym celem przeciwnika.</p>  | <p>Diag. 5: <i>Jak chodzi, jak bije?</i> ♖</p> <p>KG: <i>Symbole graficzne bierek</i> ♖</p> <p>Kolorowanka: ♖</p> <p>Ćw. 5:</p>  |

|      |                                           |   |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                       |                                                                                                     |
|------|-------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                           |   | <p>♗ Rozgrywa wprawkę typu ograniczanie skoczka.</p>  | <p>♗ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:</p>    |                                                                                                     |
| 1.7. | Dobrana para: skoczek i wieża.            | 1 | <p>♗ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 6.</p>                                                                 | <p>♗ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:</p>    | <p>Ćw. 6:</p>    |
| 1.8. | Doborowa trójka: skoczek, goniec i wieża. | 1 | <p>♗ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 7.</p>                                                                 | <p>♗ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:</p>  | <p>Ćw. 7:</p>  |

1.9.

Jak chodzą  
bierki?  
**Hetman.**

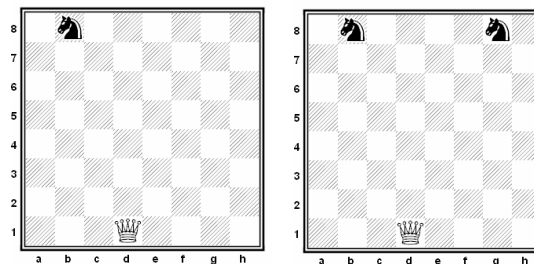


2

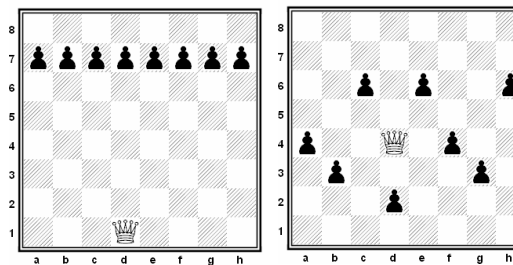
2

- ♚ Rozpoznaje hetmana i jego symbol graficzny. Zna jego wartość.
- ♚ Potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej.
- ♚ Wie, w jaki sposób hetman porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije.
- ♚ Wykonuje nim poprawne posunięcia.
- ♚ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 8.
- ♚ Wie, na czym polega awans piona.

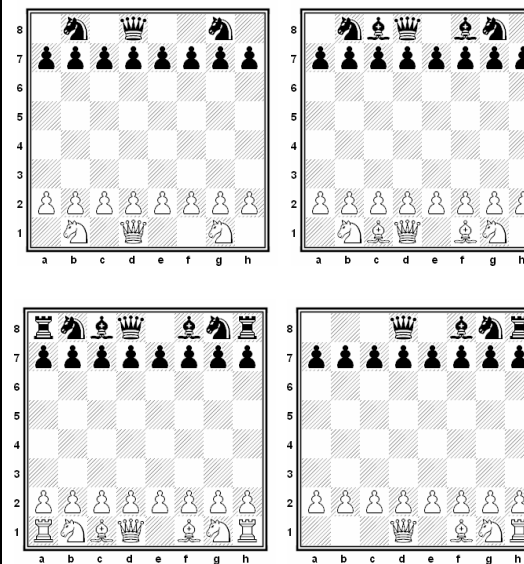
- ♚ Rozgrywa wprawkę typu ograniczanie skoczka:



- ♚ Bezbłędnie opanował metodę walki hetmana z pionami np.:



- ♚ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:

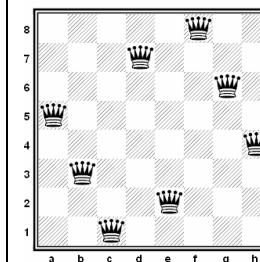
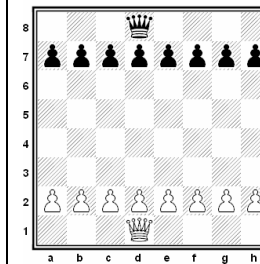


Diag. 6: Jak chodzi, jak bije? ♚

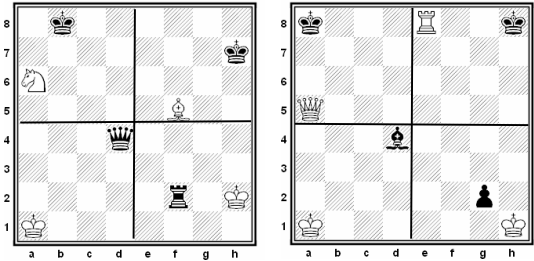
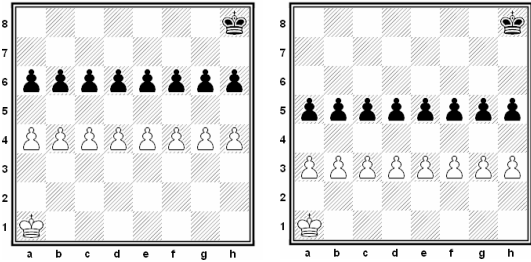
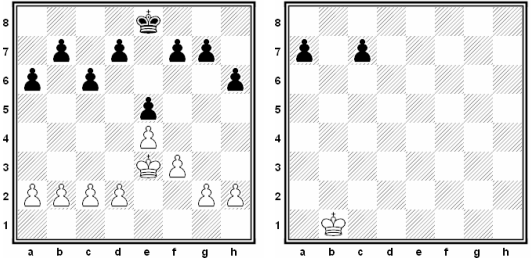
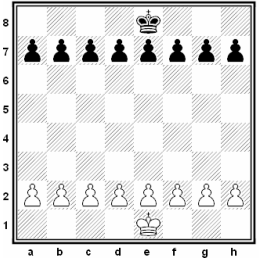
KG : Symbole graficzne bierki ♚

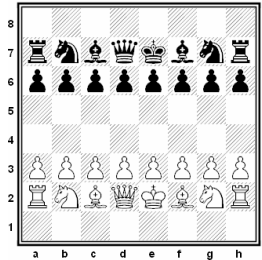
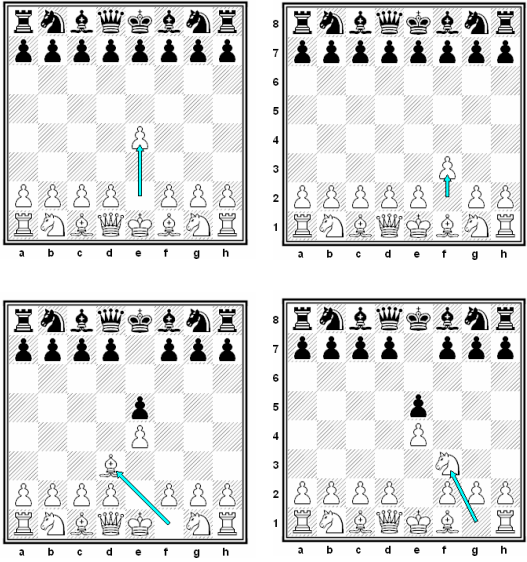
Kolorowanka: ♚

Ćw. 8:



Problem 8 hetmanów.

|       |                                                                                                                                         |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.10. | <p>Jak chodzą bierki?<br/><b>Król.</b></p>  <p>2 3</p> | 2 | <p>♙ Rozpoznaje króla i jego symbol graficzny. Zna jego wartość (jest bezcenny).<br/>♙ Potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej.<br/>♙ Wie, w jaki sposób król porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije.<br/>♙ Wykonuje nim poprawne posunięcia.<br/>♙ Wie, że króla nie można zbić.<br/>♙ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji – ćw. 9<br/>♙ Rozumie pojęcie <i>szach</i>.</p>  | <p>♙ Potrafi rozegrać partię ćwiczeniową w zadanej pozycji:</p>   | <p>Diag. 7: <i>Jak chodzi, jak bije?</i> ♔<br/>KG: <i>Symbole graficzne bierki</i> ♔<br/>Kolorowanka: ♔<br/>Diag. 8: <i>Uwaga, szach!</i></p> <p>Ćw. 9:</p>  |
| 1.11. | <p>Co to jest roszada?</p> <p>2</p>                                                                                                     | 1 | <p>♙ Potrafi wykonać roszadę krótką i długą zachowując prawidłową kolejność przemieszczania bierki.<br/>♙ Wie, w jakich sytuacjach nie można wykonać roszady.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>♙ Zna określenia:<br/>- roszada na skrzydle królewskim,<br/>- roszada na skrzydle hetmańskim.</p>                                                                                                                                    | <p>♙</p> <p>Diag. 9: <i>Roszada.</i></p>                                                                                                                                                                                                        |
| 1.12. | <p>Daj mata!</p> <p>9</p>                                                                                                               | 1 | <p>♙ Rozumie pojęcie mata.<br/>♙ Wie, że celem gry jest zamiatowanie króla przeciwnika.<br/>♙ Rozwiązuje proste zadania typu mat w jednym posunięciu.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>♙ Zna określenie: jednochodówka.</p>                                                                                                                                                                                                 | <p>♙</p> <p>Diag. 10: <i>M 1</i></p>                                                                                                                                                                                                            |

|       |                               |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                         |
|-------|-------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.13. | Bierki na start!              | 1 | <p>♙ Potrafi ustawić bierki na szachownicy w pozycji początkowej.</p> <p>♙ Stosuje podstawowe reguły gry:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podanie ręki przed i po partii,</li> <li>- posunięcia są naprzemienne; rozpoczynają białe,</li> <li>- brak obowiązku bicia,</li> </ul> <p>♙ Stosuje zasadę:<br/><i>Dotknięta - idzie, upuszczona - stoi.</i></p> <p>♙ Gra „fair”.</p> | <p>♙ Rozgrywa wprawkę:</p>                                                                                                                    |   |
| 1.14. | Tajemnice poprawnego debiutu. | 2 | <p>♙ Zna najprostszy algorytm rozpoczęcia szachowego pojedynku:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zajmij pionami centrum,</li> <li>- wyprowadź skoczki i gońce,</li> <li>- zabezpiecz króla - zrób roszadę.</li> </ul>                                                                                                                                                            | <p>♙ Stosuje zasady debiutu zachowując spójność posunięć.<br/>Odpowiada na pytanie – <i>Dobre czy złe? Korzystne, czy niekorzystne?</i></p>  |                                                                                     |

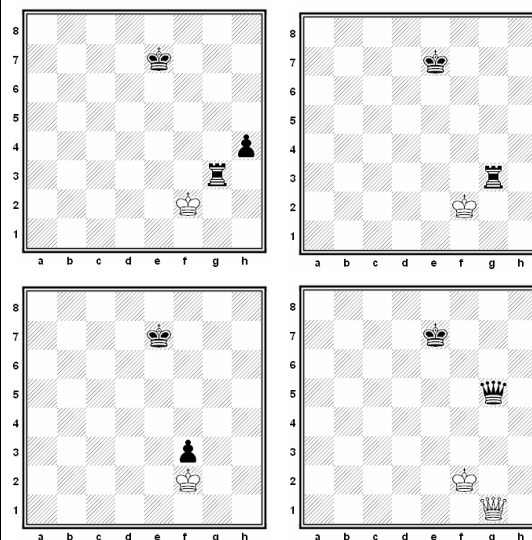
1.15. Czy to mi się opłaca?

1

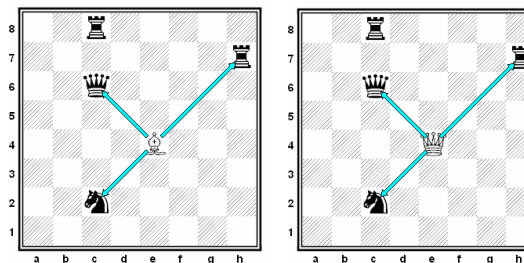
- ♙ Zna wartość wszystkich bierek.
- ♙ Rozwiązuje proste zadania z udziałem bierki szachowych jako liczmanów np.:

$$\begin{aligned}
 &\text{♙} \text{ ♙} \text{ ♙} = \text{♚} \text{ ♚} \text{ ♞} \\
 &\text{♚} \text{ ♞} \text{ ♚} > \text{♙} \text{ ♞} \text{ ♙} \\
 &\text{♞} \text{ ♙} \text{ ♙} \text{ ♙} < \text{♚} \text{ ♚}
 \end{aligned}$$

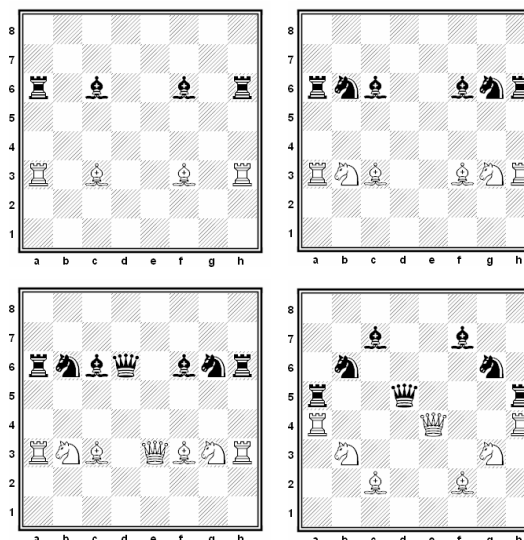
- ♙ Zna pojęcia: figura lekka, figura ciężka.
- ♙ Rozumie pojęcia: bierka broniona, bierka nie broniona, bierka zagrożona biciem, wymiana bierki.



- ♙ Świadomie szuka możliwości zdobycia materiału.
- ♙ Kalkuluje opłacalność bicia np.:



- ♙ Próbuje przeciwdziałać stratom przy ataku przeciwnika – broni bierki lub nią odchodzi.
- ♙ Poprawnie rozgrywa zadania typu „bazar szachowy”:



KG: Wartości bierki.  
KP 1: Co się bardziej opłaca?

|               |                                                 |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                             |
|---------------|-------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.16.         | Gram w szachy!                                  | 1         | <p>♙ Rozgrywa prostą partię stosując poznane reguły i zasady gry.</p> <p>♙ Zna trzy wybrane przypadki, w których partia kończy się remisem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ♔♔</li> <li>- ♔♔ + jedna lekka figura u jednego z graczy,</li> <li>- ♔♔ + dwa skoczki u jednego z graczy,</li> <li>- pat.</li> </ul> <p>♙ Odróżnia pojęcia: mat, pat, remis.</p> | <p>♙ Zna pozostałe przypadki, w których partia kończy się remisem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zgoda na remis,</li> <li>- wieczny szach,</li> <li>- trzykrotne powtórzenie się pozycji,</li> <li>- przez ostatnie 30 posunięć nie wykonano ani jednego posunięcia pionkiem oraz nie zbito żadnej bierki,</li> <li>- sędzia turnieju przyznał remis ze względu na pozycję na szachownicy.</li> </ul> |  <p>Diag. 11: <i>Uwaga, pat!</i></p>                                                     |
| 1.17.         | Szachowisko.                                    | 1         | <p>♙ Zna ciekawostki ze świata szachów, anegdoty, filmiki, zagadki, wierszyki, rymowanki, wybrane sylwetki słynnych szachistów, szachy plenerowe etc.</p>                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Do wyboru wg możliwości, potrzeb, zainteresowań.                                                                                                                            |
| 1.18.         | Sztuka matowania.                               | 4         | <p>♙ Daje mata ciężkimi figurami w pozycjach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ♔♖♖ vs ♔</li> <li>- ♔♗♗ vs ♔</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                        | <p>♙ Daje mata ciężkimi figurami w pozycjach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ♔♖ vs ♔ metoda zdobywania kolejnych linii,</li> <li>- ♔♗ vs ♔ metoda prześladowania, papugi, pogoni („małpowania” posunięć).</li> </ul>                                                                                                                                                                                   |       |
| 1.19.         | Przygotowuję się do mojego pierwszego turnieju. | 2         | <p>♙ Kontroluje limit czasowy.</p> <p>♙ Potrafi przełączyć zegar tą samą ręką, którą wykonał posunięcie.</p> <p>♙ Po zakończeniu partii ustawia bierki w pozycji wyjściowej.</p>                                                                                                                                                                                          | <p>♙ Zauważa niepoprawne posunięcie przeciwnika i informuje o tym sędziego.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |
| <b>Razem:</b> |                                                 | <b>30</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                             |



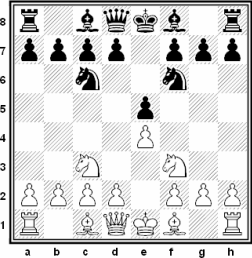
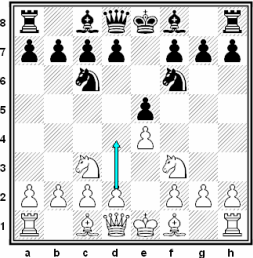
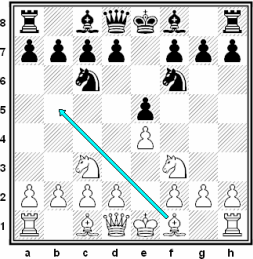
## Wymagania na ocenę po pierwszym roku nauczania

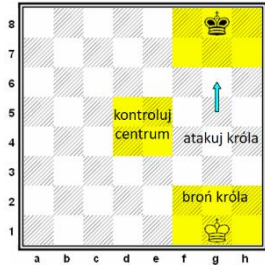
Zrealizowany materiał uczeń opanował w stopniu:

- **bardzo dobrym**, jeśli spełnia co najmniej dwanaście z poniższych kryteriów;
- **dobrym**, jeśli spełnia od siedmiu do dziewięciu z poniższych kryteriów;
- **zadawalającym**, jeśli spełnia od czterech do sześciu z poniższych kryteriów;
- **słabym**, jeśli spełnia do trzech z poniższych kryteriów.

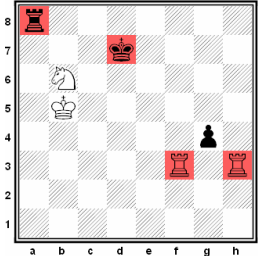
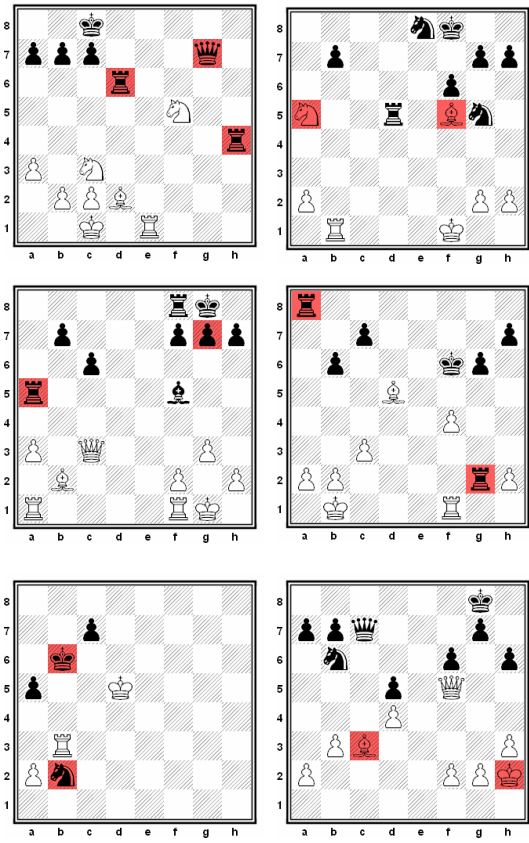
- ♟ Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
- ♟ Bezbłędnie matuje niektórymi, ciężkimi figurami.
- ♟ Daje mata w jednym posunięciu w prostych pozycjach na szachownicy.
- ♟ Harmonijnie wyprowadza lekkie figury.
- ♟ Opanował wiedzę o podstawowych zasadach gry, takich jak: dotknięta - idzie, mat kończy partię (ogólna wiedza o *Kodeksie szachowym*).
- ♟ Posiada wiedzę o wyjątkowych właściwościach pionów (bicie, bicie w przelocie, przemiana).
- ♟ Potrafi wykonać najprostszy przełom pionów.
- ♟ Potrafi wykonać roszadę.
- ♟ Rozumie geometrię szachownicy.
- ♟ Rozumie pojęcie „centrum”, potrafi opanować je pionami.
- ♟ Rysuje, koloruje obrazki o tematyce szachowej.
- ♟ Rozumie potrzebę zabezpieczenia króla poprzez wykonanie roszady.
- ♟ Zauważa, kiedy jego bierki są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom przez wymianę, odejście lub obronę.
- ♟ Zna ciekawostki ze świata szachów np.: anegdoty, zagadki, programy do gry w szachy, wybrane sylwetki słynnych szachistów.
- ♟ Zna miejsce ustawienia, wartość i sposób w jaki bierki poruszają się po szachownicy.
- ♟ Zna nazwy poszczególnych bierek i ich symbole,
- ♟ Zna takie pojęcia jak szach, mat, pat.
- ♟ Zna warunki wykonania roszady.
- ♟ Zna wierszyki mnemotechniczne pozwalające zapamiętać właściwości bierek, rymowanki.

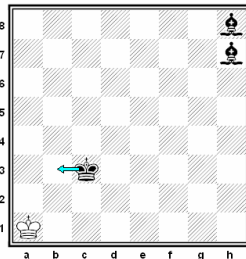
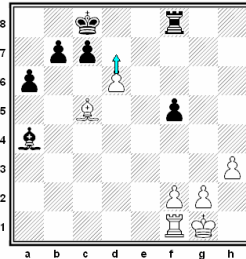
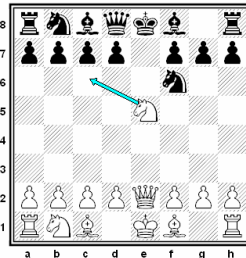
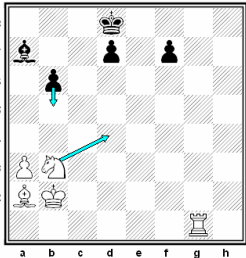
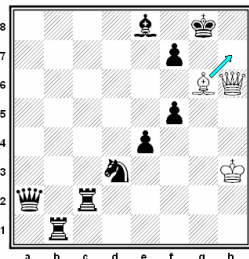
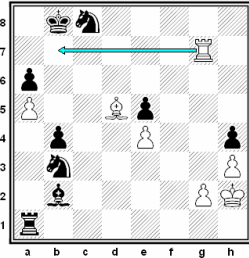
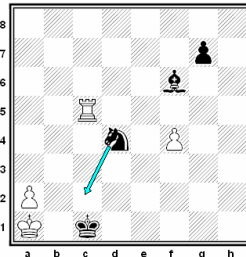
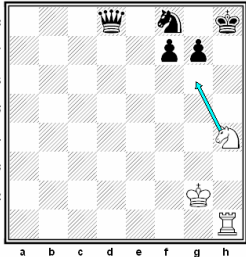
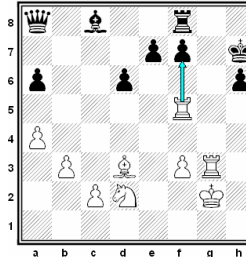
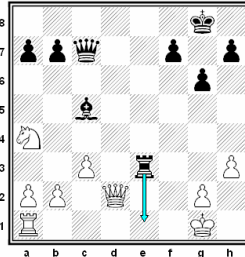
## Rozkład materiału - klasa 2

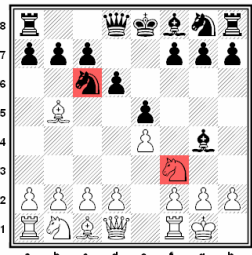
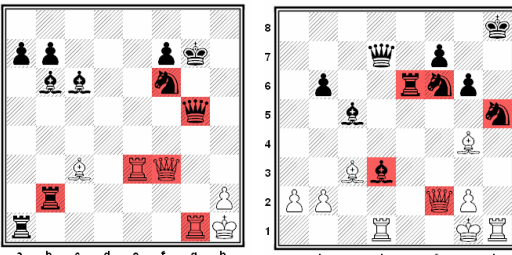
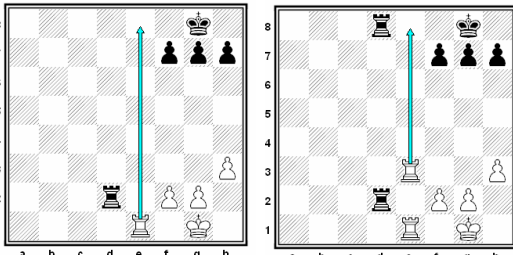
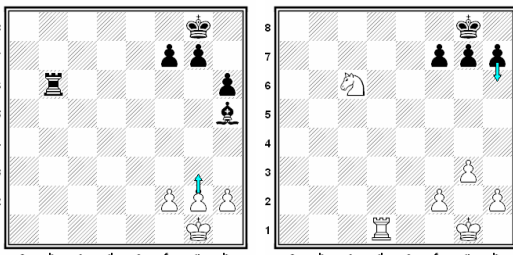
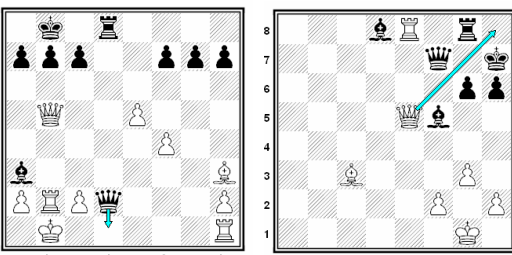
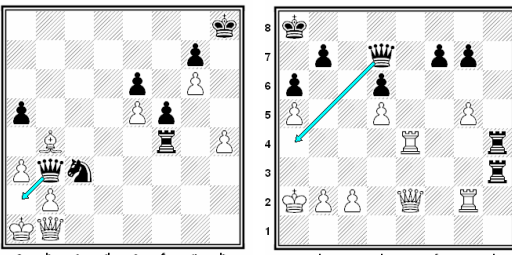
| Lp.  | Temat zajęć                                                                                                                                                | Liczba godzin | Osiągnięcia podstawowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Osiągnięcia rozszerzone                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Uwagi                                                                                                                                                                    |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.1. | 64 pola –<br>ćwiczenia<br>przypominające<br>zagadnienia<br>z klasy 1.<br> | 2             |  Zasady obowiązujące na zajęciach.<br> Nazwy bierok szachowych, ich właściwości i desygnty.<br> Samodzielne rozgrywanie partii. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  Szachownica plenerowa.                                                               |
| 2.2. | Jak rozpocząć<br>partię szachów?<br><br>                                | 2             |  Zna debiut czterech skoczków:<br>1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6<br>(wprowadzenie do partii włoskiej)                                                                                                             |  Realizuje debiut w praktyce.<br> Kontynuuje debiut posunięciem:<br>- 4.d4 (wariant szkocki) <br>i/lub<br>- 4.Gb5 (wariant hiszpański)  |   |

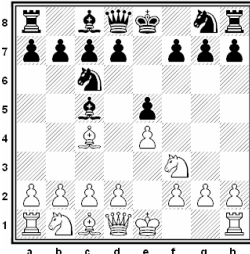
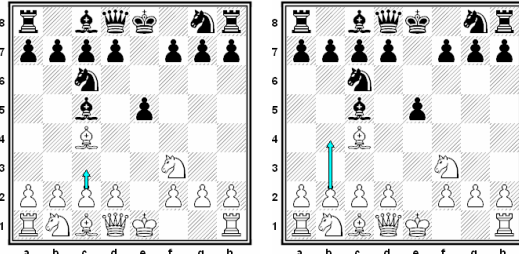
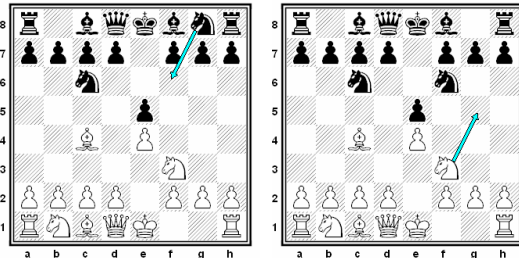
|      |                           |   |                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                |
|------|---------------------------|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.3. | Mam plan!                 | 2 | <p>Realizuje w praktyce główne cele gry:</p>                                                                                                                 | <p>Realizuje dalszy plan gry wynikający z sytuacji powstałej po debiucie wg algorytmu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sprawdź, czy żadna twoja bierka nie jest zagrożona (jeśli tak, to broń ją lub odejdź na bezpieczne pole);</li> <li>- sprawdź, czy żadna twoja bierka nie wymaga poprawienia jej pozycji;</li> <li>- poszukaj słabych punktów u przeciwnika;</li> <li>- pomyśl, jak można zaatakować jego słabe punkty.</li> </ul> |                                                                                             |
| 2.4. | Czy partię można zapisać? | 2 | <p>Odnajduje na szachownicy określone pola, potrafi zapisać ich adresy.</p> <p>Potrafi zapisać pozycję poszczególnych bierki na szachownicy.</p> <p>Potrafi zapisać roszadę krótką i długą.</p>                                                | <p>Notacja szachowa: potrafi zapisać rozgraną przez siebie partię stosując pełną lub skróconą notację.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p> Diag. 12: Zaznacz pole.</p> <p>KP 2: Zapisz pozycję.</p> <p>Blankiet: Zapis partii.</p> |
| 2.5. | Szachowisko.              | 1 | <p>Zna nietypowe odmiany gry w szachy, np.: antyszachy (wybijanka), szachy losowe (szachy Fischera, szachy 960), szachy heksagonalne, kloc<sup>5</sup>. Zna programy do gry w szachy, programy do tworzenia diagramów, komputery szachowe.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Do wyboru wg możliwości, potrzeb, zainteresowań.                                                                                                                               |

<sup>5</sup> <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kloc>: odmiana szachów rozgrywana na dwóch szachownicach przez dwie dwuosobowe drużyny. W drużynie gracze grają różnymi kolorami. W klocu obowiązują normalne zasady szachów międzynarodowych. Wyróżnikiem gry jest zasada, że bierki zdobyte przez jednego z graczy przechodzą „do ręki” partnera z drużyny, który może postawić je na swojej szachownicy. Umieszczenie bierki zastępuje wykonanie ruchu. Reguła ta powoduje, że gracze muszą ze sobą ściśle współpracować – przegrana szachisty oznacza porażkę całej drużyny.

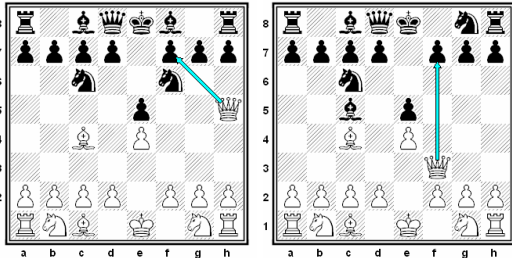
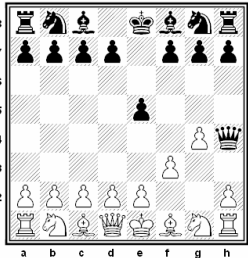
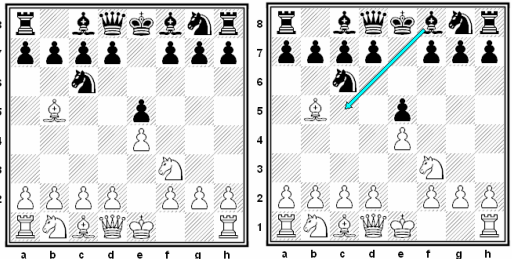
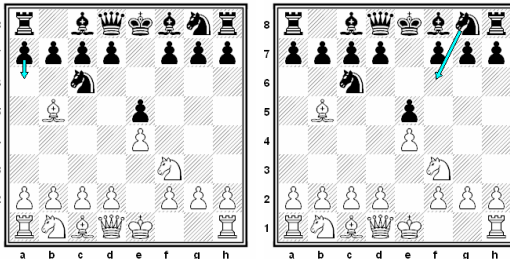
|      |                     |   |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                    |                                                                                                                               |
|------|---------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.6. | Podwójne uderzenie. | 2 | <p>♗ Wie, na czym polega motyw podwójnego uderzenia.</p> <p>♗ Wie, że podwójny atak może wykonać każda bierka - w tym król.</p> <p>♗ Zna motyw taktyczny widełek (pionem i skoczkiem).</p>  | <p>♗ Potrafi zastosować motyw w praktyce.</p>  |  <p>Diag. 13: <i>Widełki.</i></p>          |
| 2.7. | Atak z odsłony.     | 1 | <p>♗ Wie, na czym polega motyw ataku z odsłony (manewr bierką, która zasłania figurę atakującą bierkę przeciwnika).</p>                                                                                                                                                       | <p>♗ Potrafi wykonać manewr w praktyce.</p>                                                                                        |  <p>Diag. 14: <i>Atak z odsłony.</i></p> |

|      |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                       |  |
|------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|      |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <div></div> | <div><p>♟ Zna motyw taktyczny młynka.</p></div> |  |
| 2.8. | Podwójny szach. | <div><p>♟ Wie, że szach podwójny jest pewnym rodzajem szacha z odsłony.</p><p>♟ Wie, że jedyną obroną przed podwójnym szachem jest ucieczka króla.</p><p>1</p></div> | <div><p>♟ Potrafi zastosować motyw w praktyce.</p></div>                                                                                                                | <div><p>Diag. 15: Atak z odsłony.</p></div> |  |

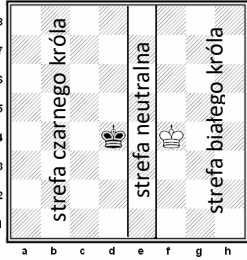
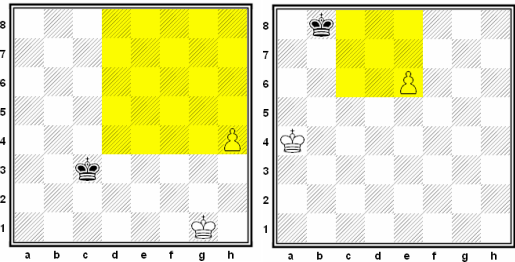
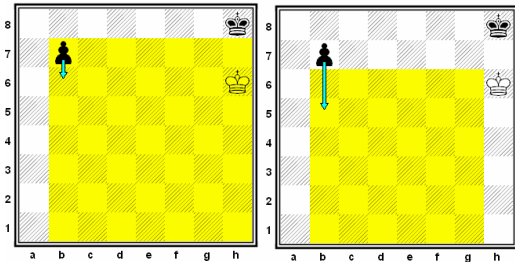
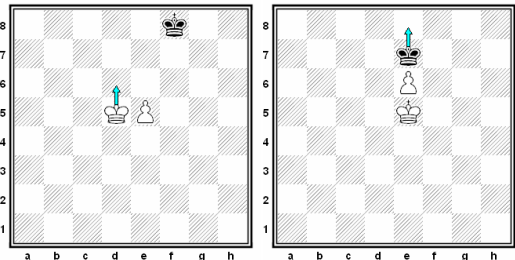
|       |                           |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                 |
|-------|---------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.9.  | Związanie.                | 1 | <p>♙ Wie, na czym polega motyw taktyczny związania (atak działający pośrednio).</p>  <p>♙ Wie, jakie trzy bierki nie mogą związać bierki przeciwnika - ♔ ♕ ♞</p>                                                                                      | <p>♙ Potrafi związać bierkę przeciwnika.</p> <p>♙ Wskazuje związania pełne i niepełne.</p>                                                                                                                                                |  <p>Diag. 16: Związanie.</p> |
| 2.10. | Wieża na ostatniej linii. | 1 | <p>♙ Zna motyw taktyczny słabości na 1 (8) linii (mat korytarzowy).</p>  <p>♙ Potrafi zabezpieczyć się przed matem na osłabionej linii („furtka” dla króla).</p>  | <p>♙ Potrafi wykorzystać osłabienie ostatniej linii u przeciwnika.</p>  <p>♙ Zna motyw mata Arabskiego.</p> <p>♙ Zna motyw taktyczny „rentgen”.</p>  |                             |

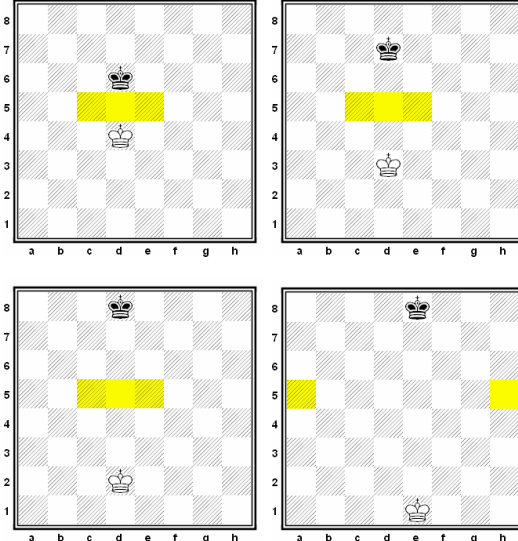
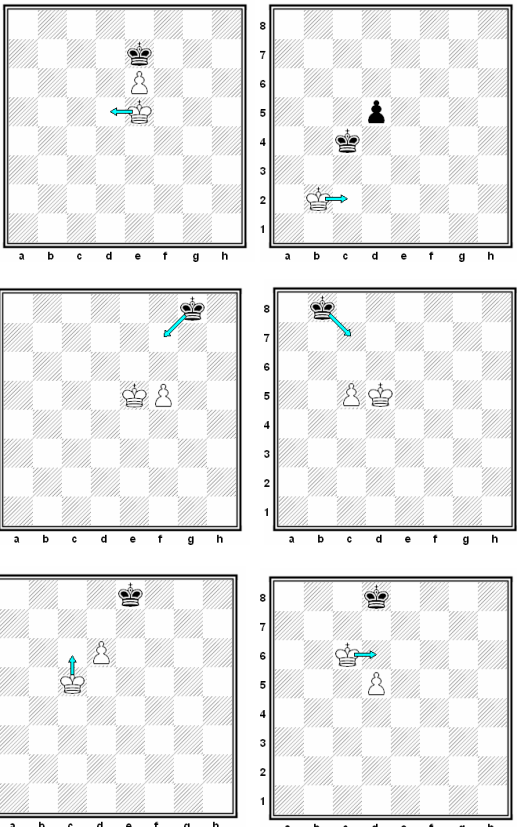
|       |                               |   |                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                               |  |
|-------|-------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 2.11. | Daj mata!<br>9                | 1 | ♚ Rozwiązuje proste zadania typu mat w drugim ruchu.                                                                                                          | ♚ Zna określenie: dwuchodówka.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Diag. 17: M 2                                                                                                                                                                                 |  |
| 2.12. | Szachowisko.<br>10            | 1 | ♚ Prace plastyczne – <i>Szachy w oczach dziecka</i> .                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                               |  |
| 2.13. | Jak rozpocząć partię szachów? | 3 | <div>♚ Zna partię włoską:<br/>1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Gc5</div> <div></div> | <div>♚ Realizuje debiut w praktyce.</div> <div>♚ Kontynuuje debiut posunięciem:<br/>- 4.c3 (walka o centrum) <i>i/lub</i><br/>- 4.b4 (gambit Evansa)</div> <div></div> <div>♚ Potrafi rozegrać wariant obrony 2 skocz-<br/>ków – <i>fegatello</i> (Fried liver attack).</div> <div></div> | <div></div> <div></div> |  |

4

|       |                               |   |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
|-------|-------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.14. | Uwaga, pułapka!               | 1 | <p>♚ Wie, że na początku partii pion na f2 (f7) jest najsłabszym punktem u boku króla.</p> <p>♚ Zna schemat mata szewskiego.</p>  <p>♚ Potrafi się przed nim obronić.</p> | <p>♚ Zna mata głupca.</p>                                                                                                                                          |    |
| 2.15. | Łamigłówki szachowe.          | 2 | <p>♚ Rozwiązuje proste zadania oparte na poznanych motywach taktycznych: podwójne uderzenie, atak z odsłony, podwójny szach, związanie, wieża na ostatniej linii.</p>                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>Diag. 18:<br/><i>Motywy taktyczne.</i></p>                                         |
| 2.16. | Jak rozpocząć partię szachów? | 3 | <p>♚ Zna partię hiszpańską (Ruy López):<br/>1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5</p> <p>♚ Kontynuuje debiut posunięciem:<br/>- 3... Gc5 (wariant klasyczny)</p>                      | <p>♚ Realizuje debiut w praktyce.</p> <p>♚ Kontynuuje debiut posunięciem:<br/>- 3... a6 (obrona Morphy'ego) <i>i/lub</i><br/>- 3... Sf6 (obrona berlińska).</p>  |  |



|       |                 |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                     |
|-------|-----------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.17. | Pion to hetman! | 2 | <p>♟ Zna regułę kwadratu, wie, że jest to jedna z technik rozgrywania końcówek szachowych, dzięki której można szybko obliczyć, czy król zdąży zbić piona przed promocją.</p> <p>♟ Rozumie jakie znaczenie w końcówkach ma aktywność króla.</p> <p>♟ Wie, że zasady gry nie pozwalają atakować jednym królem drugiego w sposób bezpośredni - jedynym środkiem jakim dysponuje król jest opozycja.</p>  | <p>♟ Realizuje regułę w praktyce.</p>  <p>♟ Pamięta, że reguła kwadratu nie działa w przypadku, gdy pion stoi w pozycji wyjściowej i może ruszyć się o dwa pola.</p>  <p>♟ Realizuje zasadę opozycji w praktyce.</p>  |  |
|-------|-----------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

|        |                                     |    |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                             |
|--------|-------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |                                     |    | <p>♔ Wie, kiedy dwa króle są we wzajemnej opozycji bliskiej lub oddalonej, prostej lub skośnej.</p>                                   |                                                                                                                                                                             |
| 2.18.  | Przygotowuję się do turnieju.<br>11 | 2  | <p>♔ Ćwiczenia przygotowujące do gminnego turnieju szachowego.<br/>♔ Wie, na czym polega system rozgrywek szwajcarski i kołowy.</p>  |   |
| Razem: |                                     | 30 |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                             |

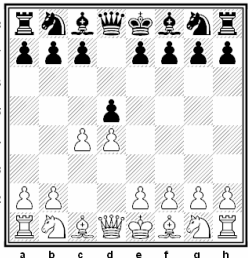
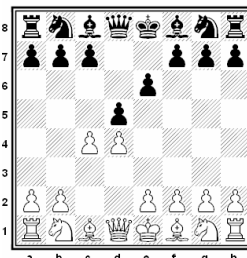
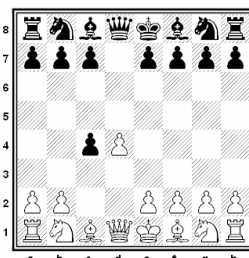
## Wymagania na ocenę po drugim roku nauczania

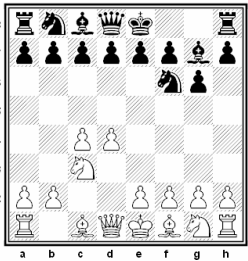
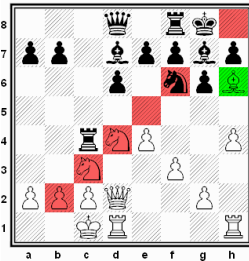
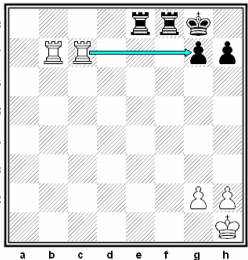
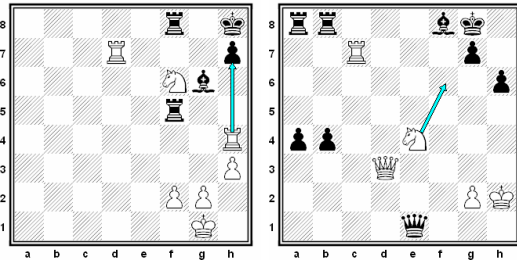
Zrealizowany materiał uczeń opanował w stopniu:

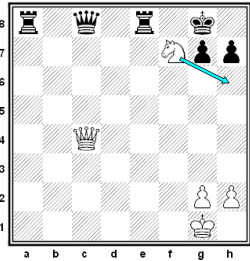
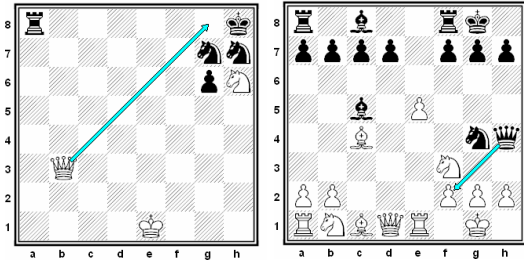
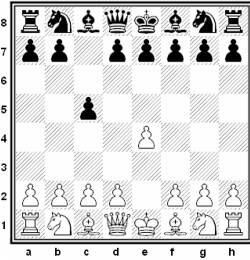
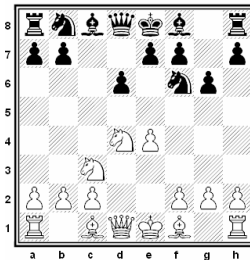
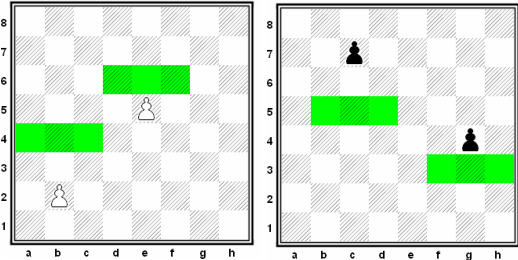
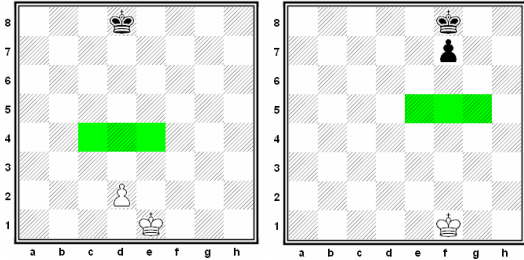
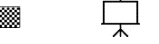
- **bardzo dobrym**, jeśli spełnia co najmniej dwanaście z poniższych kryteriów;
- **dobrym**, jeśli spełnia od siedmiu do dziewięciu z poniższych kryteriów;
- **zadawalającym**, jeśli spełnia od czterech do sześciu z poniższych kryteriów;
- **słabym**, jeśli spełnia do trzech z poniższych kryteriów.

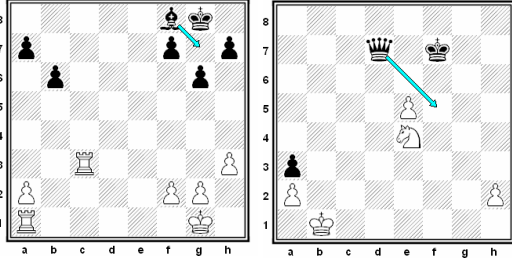
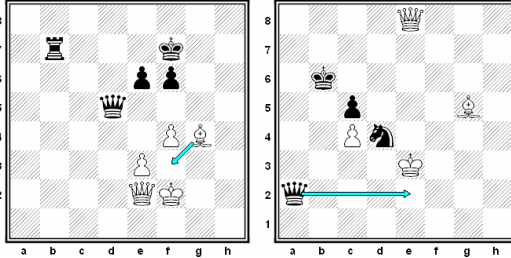
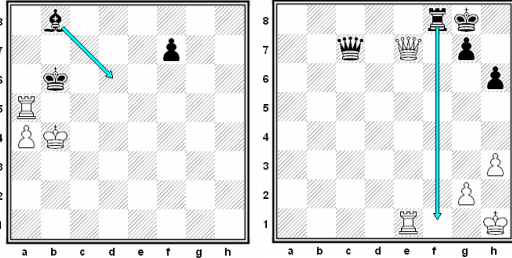
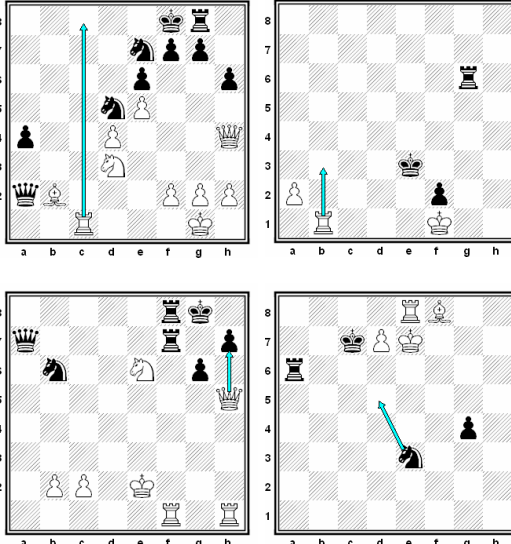
- ♟ Posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest *Kodeks szachowy* i do czego służy.
- ♟ Potrafi dać mata korytarzowego.
- ♟ Potrafi wykorzystać osłabioną 1(8) linię.
- ♟ Potrafi wyznaczyć kwadrat piona.
- ♟ Potrafi zabezpieczyć się przed matem na osłabionej 1(8) linii („furtka” dla króla).
- ♟ Potrafi zapisać powstałą pozycję na szachownicy.
- ♟ Potrafi zapisać przebieg rozgrywanej przez siebie partii.
- ♟ Podejmuje próby rozwiązania najprostszych dwuchodówek.
- ♟ Rozwiązuje proste zadania korzystając z takich motywów taktycznych jak: atak z odsłony, podwójny szach.
- ♟ Rozwiązuje proste zadania korzystając z takich motywów taktycznych jak: związanie, podwójne uderzenie.
- ♟ Rozwiązuje proste zadania korzystając z takich motywów taktycznych jak: widełki pionem i skoczkiem.
- ♟ Wie o potrzebie stworzenia planu gry. Podejmuje próby jego stworzenia.
- ♟ Wie, co to jest kwadrat piona.
- ♟ Wie, że istnieją programy do gry w szachy, programy do tworzenia diagramów, komputery szachowe.
- ♟ Zna ogólny plan i kilka początkowych ruchów debiutu czterech skoczków.
- ♟ Zna ogólny plan i kilka początkowych ruchów partii hiszpańskiej.
- ♟ Zna ogólny plan i kilka początkowych ruchów partii włoskiej.
- ♟ Zna reguły przynajmniej jednej z nietypowych odmian gry w szachy.
- ♟ Zna schemat szewskiego mata. Potrafi się przed nim obronić.

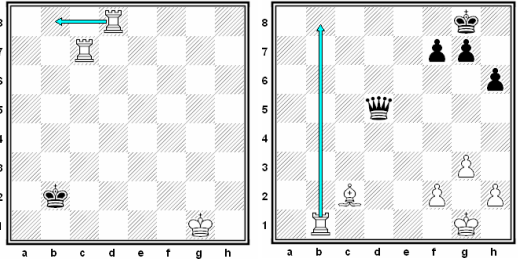
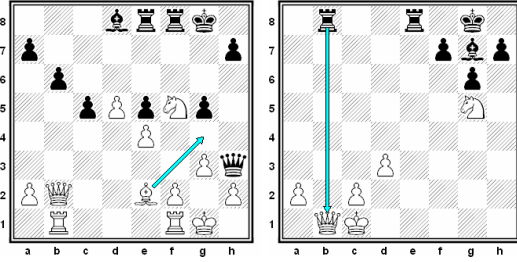
## Rozkład materiału - klasa 3

| Lp.  | Temat zajęć                                                    | Liczba godzin | Osiągnięcia podstawowe                                                                                                                                                                                                                | Osiągnięcia rozszerzone                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Uwagi                                                                                                                                                                       |
|------|----------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.1. | 64 pola – ćwiczenia przypominające zagadnienia z klasy 2.<br>9 | 3             | <p>♟ Zasady obowiązujące na zajęciach.</p> <p>♟ Ogólny plan i kilka początkowych ruchów: debiut czterech skoczków, partia włoska, partia hiszpańska.</p> <p>♟ Zasady notacji szachowej.</p>                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |       |
| 3.2. | Łamigłówki szachowe.<br>9                                      | 1             | <p>♟ Rozwiązywanie prostych zadań opartych na poznanych motywach taktycznych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podwójne uderzenie,</li> <li>- atak z odsłony,</li> <li>- podwójny szach,</li> <li>- związanie.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Diag. 19:<br><i>Motywy taktyczne.</i>                                                                                                                                       |
| 3.3. | Jak rozpocząć partię szachów?<br>4                             | 3             | <p>♟ Wie, co oznacza pojęcie <i>gambit</i>.</p> <p>♟ Zna gambit hetmański:<br/>1.d4 d5 2.c4</p>                                                   | <p>♟ Realizuje debiut w praktyce.</p> <p>♟ Zna dwa główne warianty gambitu hetmańskiego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nieprzyjęty: 2. ... e6</li> <li>- przyjęty: 2. ... dxc4</li> </ul>   |   |

|      |                                |   |                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                     |
|------|--------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.4. | Jak rozpocząć partię szachów?  | 2 | <p>♣ Zna pojęcie <i>fianchetto</i>.</p> <p>♣ Wie, że po 1. d4 może nastąpić 1. ... Sf6 i odpowiada na obronę królewsko – indyjską posunięciami:<br/>2.c4 g6 3.Sc3 Gg7.</p>  | <p>♣ Realizuje wariant w praktyce.</p> <p>♣ Wie, że typową metodą natarcia na tak skonstruowaną pozycję roszady jest wejście gońcem na h6 (h3), aby wymusić wymianę ważnego gońca.</p>  |  |
| 3.5. | Wieża na przedostatniej linii. | 1 | <p>♣ Zna zasady gry po osłabionej 2 (7) linii (np. dublowanie wieży).</p>                                                                                                  | <p>♣ Potrafi w praktyce wykorzystać osłabienie przedostatniej linii u przeciwnika.</p>                                                                                                 |  |
| 3.6. | Szachowisko.                   | 1 | Prace plastyczne – <i>Szachy w oczach dziecka</i> .                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                     |

|      |                               |   |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                            |
|------|-------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.7. | Daj mata!                     | 1 | <p>♙ Zna motyw „mata przez uduszenie”.</p>                          | <p>♙ Wie, kim był Maurycy Beniowski.</p>                                                                                  | <p>Notka biograficzna.</p>  <p>Diag. 20: <i>Słynne maty.</i></p>        |
| 3.8. | Jak rozpocząć partię szachów? | 3 | <p>♙ Zna obronę sycylijską:<br/>1.e4 c5</p>                         | <p>♙ Realizuje debiut w praktyce.<br/>♙ Zna wariant smoczy:<br/>2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6</p>                |                                                                         |
| 3.9. | Pion to hetman!               | 2 | <p>♙ Zna metody walki przy przewadze piona w pozycji ♔♙ vs ♚</p>  | <p>♙ Wie, kim był Dawid Przepiórka.<br/>♙ Wykorzystuje w końcówce przewagę piona (zna znaczenie aktywności króla).</p>  | <p>Notka biograficzna.</p>  <p>Diag. 21: <i>Linia Przepiórki.</i></p> |

|       |                                                                        |   |                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                        |
|-------|------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.10. | Atak szpilą.<br><br><div data-bbox="315 539 349 571">7</div>           | 1 | <p>♙ Wie, że motyw taktyczny szpili jest sytuacją odwrotną do związania.</p>                                                    | <p>♙ Zauważa na szachownicy możliwość zaatakowania szpilą (rozeń).</p>  |   <p>Diag. 22: Szpila.</p>       |
| 3.11. | Odciągnięcie bierki.<br><br><div data-bbox="315 1305 349 1337">7</div> | 1 | <p>♙ Wie, że odciągnięcie zmusza przeciwnika do odejścia bierką, która poprzednio broniła innej bierki bądź ważnego pola.</p>  | <p>♙ Zauważa na szachownicy możliwość odciągnięcia obrońcy.</p>        |   <p>Diag. 23: Odciągnięcie.</p> |

|               |                               |           |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                        |
|---------------|-------------------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.12.         | Zaciągnięcie bierki.          | 1         | <p>Wie, że zaciągnięcie zmusza figurę przeciwnika do wejścia na pole, na którym później zostanie zaatakowana.</p>  | <p>Zauważa na szachownicy możliwość zaciągnięcia z ofiarą.</p> <p>Rozumie sens poświęcenia bierki.</p>  |   <p>Diag. 24: Zaciągnięcie.</p> |
| 3.13.         | Łamigłówki szachowe.          | 2         | <p>Rozwiązywanie prostych zadań opartych na poznanych motywach taktycznych: podwójne uderzenie, atak z odsłony, podwójny szach, związanie, atak szpilą, odciąganie bierki, zaciągnięcie bierki.</p>  |                                                                                                                                                                                            | <p>Diag. 25:<br/><i>Motywy taktyczne.</i></p>                                                                                                                                                          |
| 3.14.         | Mój ulubiony debiut.          | 5         | <p>Ma ogólną wiedzę na temat poznanych debiutów: debiut 4 skoczków, partia włoska, partia hiszpańska, gambit hetmański, obrona sycylijska.</p>                                                       | <p>Rozróżnia debiuty otwarte, półotwarte i zamknięte.</p> <p>Posiada swój repertuar debiutowy.</p>                                                                                         |                                  |
| 3.15.         | Przygotowuję się do turnieju. | 2         | <p>Ćwiczenia przygotowujące do gminnego turnieju szachowego.</p> <p>Wie, co to jest ranking i kategoria szachowa.</p>                                                                                |                                                                                                                                                                                            |                              |
| 3.16.         | Quiz.                         | 1         | <p>Sprawdzenie wiadomości i umiejętności.</p>                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                            | <p>Umiejętności i wiedza z trzech lat nauki.</p>                                                                                                                                                       |
| <b>Razem:</b> |                               | <b>30</b> |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                        |



## Wymagania na ocenę po trzecim roku nauczania

Zrealizowany materiał uczeń opanował w stopniu:

- **bardzo dobrym**, jeśli spełnia co najmniej dwanaście z poniższych kryteriów;
- **dobrym**, jeśli spełnia od siedmiu do dziewięciu z poniższych kryteriów;
- **zadawalającym**, jeśli spełnia od czterech do sześciu z poniższych kryteriów;
- **słabym**, jeśli spełnia do trzech z poniższych kryteriów.

♚ Rozróżnia debiuty otwarte, półotwarte i zamknięte.

♚ Zdobył ogólną wiedzę na temat debiutów:

- otwartych: partia czterech skoczków, partia włoska, partia hiszpańska;
- półotwartych: obrona sycylijska;
- zamkniętych: gambit hetmański.

♚ Posiada swój repertuar debiutowy.

♚ Zna typowe pułapki debiutowe i potrafi je wykorzystać.

♚ 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, linii i przekątnej, przesłony, kombinacji patowych, rozbicia osłony króla oraz kombinacji związanych z promocją piona.

♚ Potrafi łączyć poznane motywy kombinacyjne.

♚ Rozumie, jakie znaczenie w końcówkach ma przewaga przestrzeni (aktywność króla).

♚ W końcówkach pionowych potrafi zrealizować przewagę piona.

♚ Posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest *Kodeks szachowy* i do czego służy.

## Procedury osiągnięcia celów

### Metody i formy pracy

Przyjęte przez autorów programu metody i formy pracy, są formami i metodami stosowanymi w nauczaniu wczesnoszkolnym, zalecanymi przez podstawę programową oraz zgodnymi z metodyką nauczania, a więc metody:

- podające,
- poszukujące,
- eksponujące,
- praktyczne.

Naczelną zasadą wszystkich zajęć szachowych, z dziećmi w tym wieku, powinno być utrwalanie zdobytej wiedzy, jej rozszerzanie i pogłębianie, a także integrowanie treści teoretycznych oraz wiedzy z działaniem praktycznym uczniów, odkrywaniem i przeżywaniem.

Wskazane jest, aby jednostka lekcyjna była podzielona na część wprowadzającą nowy materiał oraz część będącą zastosowaniem nowej wiedzy w praktyce, przy czym część teoretyczna powinna trwać do 15 min. – większość czasu należy więc przeznaczyć na zajęcia praktyczne.

W związku z powyższym, przykładowymi działaniami na zajęciach szachowych powinny być:

- ♟ gry, zabawy, sytuacje zadaniowe, w których dzieci manipulują przedmiotami (bierki szachowe zastępują liczmany),
- ♟ odtwarzanie z pamięci, powtarzanie krótkich wierszyków związanych z zapamiętywaniem zasad szachowych np. *Król do króla się nie przytula, Dwa do przodu, jeden w bok – taki jest konika skok, Każdy pionek, proszę pana, może zmienić się w hetmana*
- ♟ oglądanie filmów i animacji ułatwiających zapamiętywanie szachowych zasad oraz urozmaicających proces nauczania,
- ♟ próby zapisywania (elementy notacji),
- ♟ rozgrywki między uczniami,
- ♟ gra w 8 pionów, zbieranie grzybów,
- ♟ rozwiązywanie zagadek, zadań szachowych (np. diagramy),
- ♟ słuchanie czytania, opowiadania historii, legend, bajek związanych z historią gry w szachy,
- ♟ wyrażanie się uczniów w formach plastycznych (kolorowanie, rysowanie, lepienie itp.),
- ♟ zabawy wykorzystujące ruch, gest, mimikę, rekwizyt,
- ♟ zajęcia ruchowe będące tłem tematu, także na dworze (np. szachy plenerowe),
- ♟ zajęcia z komputerem wzbogacające proces uczenia, korelowane z innymi obszarami edukacji (rozwiązywanie zadań, poznawanie motywów taktycznych).

Na zajęciach przewiduje się następujące formy pracy uczniów:

- ♟ samodzielna praca,
- ♟ praca w parach i w grupach.

Ideą prowadzenia zajęć jest nauka gry w szachy, która uwzględnia głównie kształcenie kompetencji kluczowych uczniów, potrzebnych w życiu i na kolejnych etapach kształcenia.

## Ewaluacja

Program 64 pola nie przewiduje wystawiania ocen w trakcie zajęć, jednak zgodnie z zaleceniem Ogólnopolskiego Projektu Polskiego Związku Szachowego „Edukacja przez Szachy w Szkole”, szkoły uczestniczące w projekcie są zobowiązane do umieszczenia na świadectwie informacji o końcowo-rocznej ocenie opisowej ucznia z zajęć szachowych. Przyjmuje się więc, że pod koniec pierwszej, drugiej i trzeciej klasy nauczyciele prowadzący zajęcia wystawiają końcoworoczną ocenę, która przyjmuje brzmienie:

**„Uczeń uczestniczył w zajęciach szachowych w ramach Projektu „Edukacja przez Szachy w Szkole” i opanował materiał nauczania w stopniu .....”.**

Ustala się następujące stopnie o charakterze opisowym:

- bardzo dobry,
- dobry,
- zadawalający,
- słaby.

Ocena opisowa ucznia oparta jest o cztery elementy:

1. Stopień opanowania przez ucznia treści programowych i nabytych umiejętności (w odniesieniu do „planowanych osiągnięć ucznia” z programu nauczania).
2. Postawę i zachowania odnoszące się do gry, przeciwników, partnerów (w odniesieniu do „planowanych osiągnięć ucznia” z programu nauczania).
3. Stosunek ucznia do przedmiotu, pracy na lekcji, aktywności, zaangażowania (w odniesieniu do szkolnego systemu oceniania).
4. Ewentualne kwestie dodatkowe, warte podkreślenia (uczestnictwo w turniejach, zaangażowanie w inne działania związane z zajęciami szachowymi).

Kontrola i ocenianie postępów uczniów odbywa się głównie poprzez obserwację aktywności uczniów na zajęciach, analizę uczniowskich zadań, wytworów, czynionych postępów i zaangażowania, starania, włożony trud i czas.

Nauczyciel analizując postawy i zachowania w odniesieniu do gry i przeciwników oraz stosunek ucznia do przedmiotu, może wspomóc się „Kartą opisu postaw i zachowań”.

Podczas kontroli i oceny osiągnięć uwzględnia się przede wszystkim indywidualne możliwości i predyspozycje. Aspekt indywidualizacji ma szczególne zastosowanie w odniesieniu do uczniów mających trudności z uczeniem się, pracującymi wolniej, mających problem z koncentracją, czy pamięcią.

Efektywność programu zostanie także sprawdzona poprzez:

- ♀ udział uczniów w turniejach szachowych, rozgrywkach klasowych, turniejach towarzyskich,
- ♀ udział w konkursach o tematyce szachowej (np. plastycznych, wiedzy o królewskiej grze itp.),
- ♀ przygotowywanie dodatkowych prac,
- ♀ analizę przebiegu współpracy między Polskim Związkiem Szachowym a szkołą,
- ♀ analizę działań, które zostały podjęte w celu informowania szkolnej społeczności, w tym rodziców, a także społeczności lokalnej o działaniach podejmowanych w ramach innowacji (szkolne strony internetowe, wystawy prac plastycznych, gazetki ściennie, informacje prasowe),
- ♀ ankietę badającą postawę uczniów wobec zajęć szachowych,
- ♀ sondaż wśród rodziców sprawdzający ich stosunek do edukacji poprzez szachy,
- ♀ obserwację zaangażowania uczniów w realizację treści programowych.

## Obudowa programu

### Techniczne środki nauczania

Podstawowymi pomocami na każdej lekcji są zestawy turniejowe do gry w szachy (szachownica i bierki), po jednym zestawie na parę uczniów oraz szachowa tablica demonstracyjna. Jednym z czynników urozmaicających może być przeprowadzenie niektórych zajęć w szkolnej pracowni komputerowej. Praktyka autorów programu wskazuje, że warto nawiązać kontakt z Okręgowym Związkiem Szachowym, domami kultury, klubami szachowymi etc.

W zależności od tematyki oraz od przyjętych form i metod pracy, pomocnymi mogą być:

- ♟️ blankiety do zapisu partii,
- ♟️ ćwiczeniowe diagramy szachowe (Diag.),
- ♟️ ćwiczeniowe karty pracy (KP), teczka A4 (przechowywanie prac dzieci),
- ♟️ ilustracje,
- ♟️ karty formatu A4 z graficznymi symbolami bierok (KG),
- ♟️ kolorowanki,
- ♟️ pieczątki z symbolami bierok,
- ♟️ plastelina, modelina,
- ♟️ programy komputerowe np.: *Lucas Chess*, *DiagTransfer* (wersja 3.0.1),
- ♟️ szachy elektroniczne (komputer szachowy),
- ♟️ rzutnik multimedialny + netbook (dostęp do Internetu) 
- ♟️ szachownica plenerowa,
- ♟️ zegary szachowe  <sup>6</sup>.

### Przydatna literatura

- ♟️ Czarnecki Tadeusz: *ABC szachisty*.
- ♟️ Karpow Anatolij, Szingiriej Anatolij: *Szkolny podręcznik szachowy. Kurs podstawowy*.
- ♟️ Litmanowicz Mirosława: *Szachy – podręcznik dla dzieci, część 1 - 3*.
- ♟️ Litmanowicz Władysław, Giżycki Jerzy: *Szachy od A do Z, tom 1 i 2*.
- ♟️ Przeździecka Ewa: *Grajmy w szachy – scenariusze lekcji dla nauczycieli*.
- ♟️ PZSzach: *Kodeks szachowy, część A – przepisy gry*  <sup>7</sup>.
- ♟️ Spisak Czesław M.: *Szachy – kurs podstawowy*.
- ♟️ Tarachowicz Algierd: *Szachy. Ćwiczenia stosowane. Zarys metodyczny dla nauczycieli i rodziców*.
- ♟️ Zielińska Magdalena: *Grajmy w szachy – materiały szkoleniowe dla najmłodszych, część 1 - 3*.

### Przydatne adresy stron internetowych

- ♟️ <http://szachydzieciom.pl>
- ♟️ <http://pl.chesstempo.com>
- ♟️ <http://szachywszkole.pzszach.pl>
- ♟️ <http://lichess.org>
- ♟️ link do strony szkoły macierzystej (np. Klub Młodego Szachisty).

<sup>6</sup> W przypadku braku zegarów proponuje się wykorzystanie tabletów lub smartfonów z zainstalowaną, darmową, aplikacją typu zegar szachowy.

<sup>7</sup> [http://pzszach.pl/wp-content/uploads/2016/01/Kodeks\\_Szachowy\\_przepisy\\_gry\\_FIDE\\_2014.09.01.pdf](http://pzszach.pl/wp-content/uploads/2016/01/Kodeks_Szachowy_przepisy_gry_FIDE_2014.09.01.pdf)