Innowacja pedagogiczna

64 pola bis

Autorski program
nauczania gry w szachy
w klasie IV
Kontynuacja programu 64 pola

Masław Bartosiewicz

Spis treści

Od autora 2
Wstęp 2
Dlaczego warto grać w szachy? 2
Badania naukowe na temat szachów 3
Parlament Europejski a nauczanie gry w szachy 4
Zajęcia szachowe w kontekście podstawy programowej 4
Cele edukacyjne 4
Cele ogólne zgodne z podstawą programową i misją szkoły 4
Cele szczegółowe 4
Treści nauczania 5
Program ramowy – orientacyjna liczba godzin 5
Tematyka zajęć 6
Rozkład materiału - klasa 4 8
Wymagania na ocenę po czwartej klasie 25
Procedury osiągania celów 25
Metody i formy pracy 25
Ewaluacja 26
Obudowa programu 27
Techniczne środki nauczania 27
Przydatna literatura 28
Przydatne adresy stron internetowych 28

Od autora

64 pola bis jest kontynuacją programu *64 pola*[1]. Adresowany jest do uczniów II etapu edukacyjnego uczęszczających do klasy IV oraz do ich rodziców. Uwzględnia specyfikę lokalową i wyposażenie placówki, w której jest wprowadzany. Jest efektem przemyśleń i doświadczeń uzyskanych w trakcie dotychczasowej pracy z uczniami klas pierwszych, drugich i trzecich szkoły podstawowej, na zajęciach uczących gry w szachy.

Autorem i realizatorem innowacji jest doświadczony nauczyciel dyplomowany posiadający certyfikat uprawniający do nauczania podstaw tej gry w ramach Ogólnopolskiego Projektu Polskiego Związku Szachowego – *Edukacja przez Szachy w Szkole*. Program ma charakter otwarty, można go modyfikować oraz dostosowywać do potrzeb i możliwości uczniów. Będzie realizowany w Publicznej Szkole Podstawowej w Otmicach w ramach przedmiotu *Zajęcia szachowe*. W zamyśle autora program powstał jako zwieńczenie projektu *Edukacja przez Szachy w Szkole.*

Zakres programu przewiduje 30 godzin lekcyjnych w wymiarze 1 godziny tygodniowo. Realizację przewidziano na lata szkolne 2019/2020, 2020/2021, 2021/2022.

Program ma układ spiralny. W klasie czwartej treści omawiane w I etapie edukacyjnym są powtarzane, utrwalane i stopniowo poszerzane o nowe zagadnienia. Uczniowie zdobywając kolejne umiejętności i wiadomości z określonego działu programowego, wykorzystują umiejętności i wiadomości już zdobyte. Innymi słowy program zawiera w dużej mierze ćwiczenia przypominające i utrwalające treści poznane przez uczniów w poprzednim etapie edukacyjnym poszerzone o nowe, trudniejsze motywy taktyczne i strategiczne elementy gry. Program jest tak pomyślany, 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.

Celem *Zajęć szachowych* nie jest wytrenowanie szachowych mistrzów, lecz nauczenie gry w szachy jak największej liczby dzieci; rozbudzenie do niej ich sympatii, ale przede wszystkim, wsparcie dla rozwoju intelektualnego, społecznego i emocjonalnego. Z drugiej strony, po czterech latach nauki gry w szachy, program daje solidne podstawy do przystąpienia przez uczniów do treningów w klubie, aby kontynuować swoją przygodę z tą królewską grą.

Wstęp

Dlaczego warto grać w szachy?

- Bo to jedna z najbardziej szlachetnych i bezstronnych gier.
- Bo za stosunkowo niską kwotę można kupić zestaw do gry i zagrać wszędzie.
- Bo można w nie grać bez względu na wiek i płeć.
- Bo wbrew pozorom reguły tej gry wcale nie są trudne.
- Bo jak nie znajdzie się partnera do gry, to można zagrać z komputerem.

[1] Niniejsze opracowanie zawiera treści, częściowo przeredagowane, zawarte w programie *64 pola*, którego współautorką jest Elżbieta Toth-Mazur.

Badania naukowe na temat szachów

Gra w szachy rozwija wyobraźnię dziecka, poprawia koordynację ruchów, uczy określania stron świata, kierunków lewo – prawo itd. Jest to dobra lekcja geometrii, która wspomaga ucznia w sposób przez niego niezauważalny. Gra w szachy wspiera go również w matematyce, fizyce, a nawet geografii. Wyniki badań światowych i nielicznych polskich, pokazują na rozwijanie się pamięci wzrokowej. Amerykański psycholog prof. Howard Gardner, twórca teorii Wielorakich Inteligencji[2], dwie spośród ośmiu definiowanych inteligencji (matematyczno-logiczną i przestrzenną) uzasadnia tylko przykładami szachowymi.

Równie istotny jest wpływ gry w szachy 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.

Spośród 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[3]:

- 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: *„Jak odpowie przeciwnik jeśli zagram w taki, a nie inny sposób…?”.*
- 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 wtedy 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.
- Wizualizacja – dzieci przestawiają sobie w głowie sekwencje posunięć aby zobaczyć jak zmieni się sytuacja na szachownicy i czy osiągną dany cel. Do tego procesu używają wyobraźni.

[2] https://pl.wikipedia.org/wiki/Howard_Gardner.
[3] http://akademia-szachowa-mat.pl/naukowcy-o-szachach/

Parlament Europejski a nauczanie gry w szachy

Parlament Europejski wydał pisemne oświadczenie rekomendujące unijnym krajom wprowadzenie programu nauczania gry w szachy do systemów oświaty. Tym samym odniósł się do idei rozpowszechniania umiejętności tej królewskiej gry w szkołach. 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[4].

Zajęcia szachowe w kontekście podstawy programowej

Zgodnie z podstawą programową[5] dla II etapu edukacyjnego po reformie systemu oświaty z 2017 r., kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu m.in.: rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania; rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki; wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji; zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy; sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym, a także kształcenie myślenia matematycznego; poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł; przeprowadzanie prostego rozumowania i podawanie argumentów uzasadniających poprawność rozumowania. Jednym z priorytetów *Zajęć szachowych* jest realizacja tych zadań.

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.

---

[4] Oświadczenie Pisemne Parlamentu Europejskiego w sprawie wprowadzenia do systemów oświaty w Unii Europejskiej programu „Szachy w Szkole" (PE 0050/2011), 15.03.2012 r.

[5] Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej. (Dz.U. z 2017 r., poz. 356).

Treści nauczania

Program ramowy – orientacyjna liczba godzin

Lp.	Dział programowy	Liczba godzin
1.	Repetytorium ♟ Podstawowe reguły gry. ♟ Posunięcia specjalne (promocja piona, roszada, bicie w przelocie). ♟ Proste pułapki debiutowe. ♟ Quiz, logogryf itp. po każdym semestrze. ♟ Wygrana, przegrana, remis.	6
2.	Gra początkowa ♟ Debiuty otwarte (p. czterech skoczków, p. włoska, p. hiszpańska, obrona Philidora- mat Legala). ♟ Debiuty półotwarte (obrona sycylijska). ♟ Debiuty zamknięte (gambit hetmański).	8
3.	Gra środkowa (motywy taktyczne i strategia) ♟ Młynek, kontratak. ♟ Słynne maty- do wyboru (np. mat Beniowskiego, mat Legala, mat arabski).	4
4.	Gra końcowa ♟ Reguła kwadratu. ♟ Opozycja. ♟ Prowadzenie piona. ♟ Matowanie nie tylko ciężkimi figurami.	4
5.	Turnieje szachowe ♟ Kodeks szachowy, organizacje szachowe. ♟ Kategoria, tytuł i ranking szachowy, galeria mistrzów. ♟ Zasady gry na czas (zegar szachowy), notacja szachowa. ♟ Przed turniejem gminnym- partie ćwiczeniowe, systemy rozgrywek.	4
6.	Szachy inaczej ♟ Szachy w internecie. ♟ Szachy z komputerem.	4
	Razem:	**30**

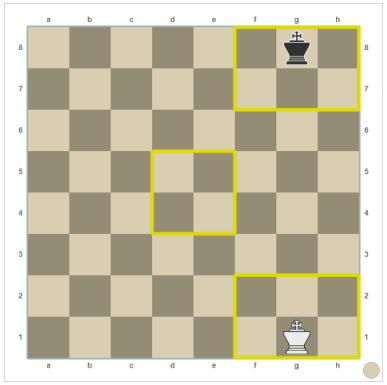
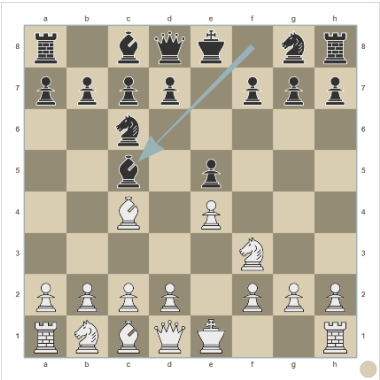
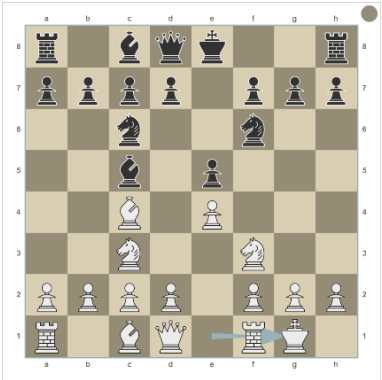
Program 64 pola bis jest programem zróżnicowanym pod względem treści, uwzględniającym zarówno materiał przeznaczony dla wszystkich uczniów, jak i ćwiczenia przewidziane dla grupy dzieci uczących się szybciej, przejawiających uzdolnienia i zainteresowania szachowe.

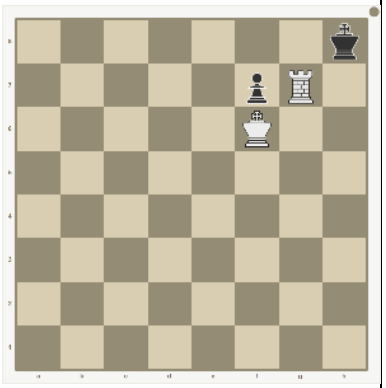
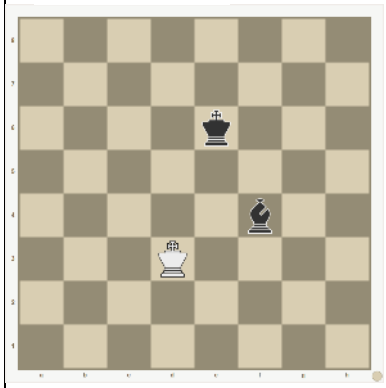
Tematyka zajęć

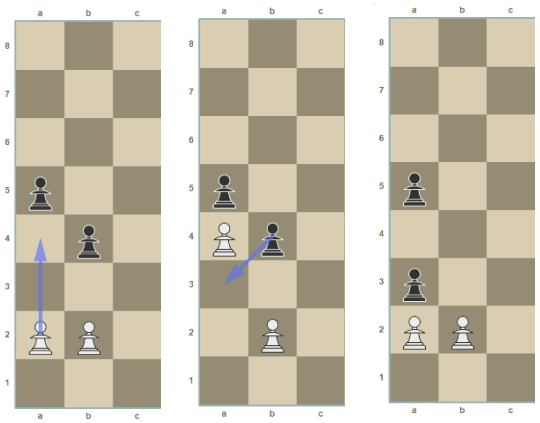
Lp.	Temat zajęć	Liczba godzin
1.	**Repetytorium.** Podstawowe zasady i reguły gry.	1
2.	**Repetytorium.** Wygrana, przegrana, remis.	1
3.	**Repetytorium.** Trzy posunięcia specjalne.	1
4.	**Repetytorium.** Proste pułapki debiutowe.	1
5.	**Debiuty otwarte.** Partia czterech skoczków. Wariant hiszpański i szkocki.	1
6.	**Szachy inaczej.** Szachy z komputerem.	1
7.	**Debiuty otwarte.** Partia włoska. Atak smażonej wątróbki.	1
8.	**Debiuty otwarte.** Słynne maty. Mat Legala.	1
9.	**Debiuty otwarte.** Partia hiszpańska.	1
10.	**Gra końcowa.** Matowanie nie tylko ciężkimi figurami.	1
11.	**Turnieje szachowe**. Zasady gry na czas. Notacja szachowa.	1
12.	**Debiuty półotwarte.** Obrona sycylijska. Wariant smoczy.	2
13.	**Gra środkowa.** Słynne maty. Mat Beniowskiego.	1
14.	**Sprawdź, czy potrafisz.** Logogryfy, quizy.	1
15.	**Gra końcowa.** Reguła kwadratu.	1
16.	**Gra końcowa.** Opozycja.	1
17.	**Gra końcowa.** Prowadzenie piona.	1
18.	**Turnieje szachowe.** Kodeks szachowy. Organizacje szachowe.	1
19.	**Gra środkowa.** Młynek (huśtawka).	1
20.	**Debiuty zamknięte**. Gambit hetmański (przyjęty i nieprzyjęty).	2
21.	**Gra końcowa.** Słynne maty. Mat arabski.	1

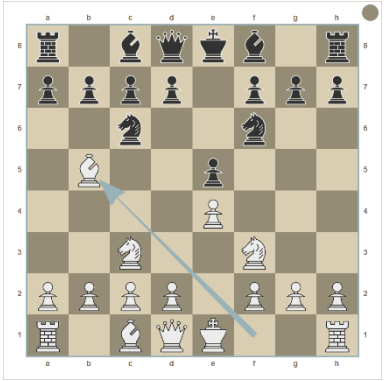
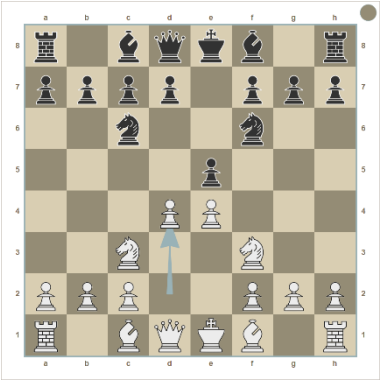
22.	**Turnieje szachowe.** Kategoria, tytuł, ranking. Galeria mistrzów.	1
23.	**Gra środkowa.** Kontratak.	1
24.	**Szachy inaczej.** Szachowe portale internetowe.	1
25.	**Sprawdź, czy potrafisz.** Logogryfy, quizy.	1
26.	**Turnieje szachowe.** Przed turniejem gminnym. Systemy rozgrywek.	2
	Razem:	29

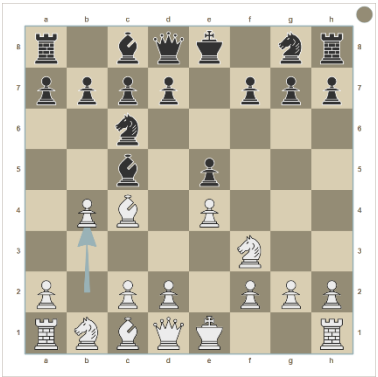
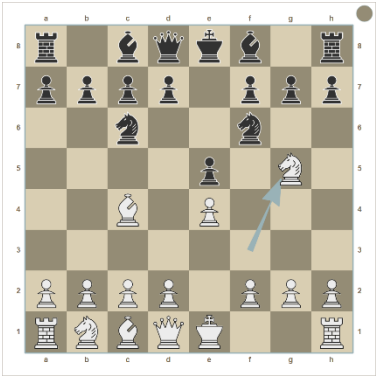
Rozkład materiału - klasa 4

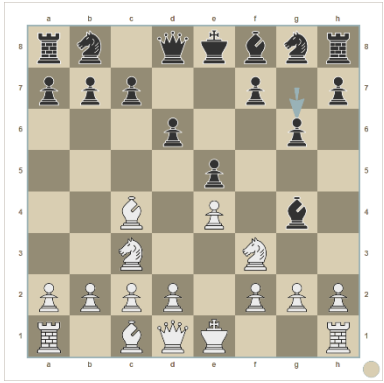
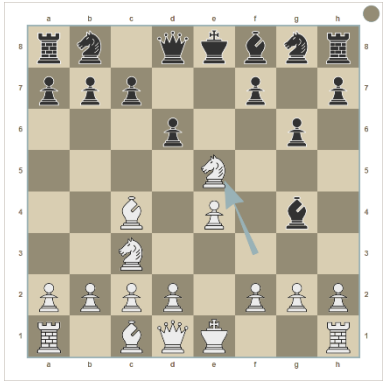
Lp.	Temat zajęć	Liczba godzin	Zamierzone osiągnięcia		Uwagi
1.	**Powtórzenie.** Podstawowe reguły i zasady gry.	1	♟ Zna zasady obowiązujące podczas odbywania się zajęć szachowych. ♟ Stosuje podstawowe reguły gry: - podanie ręki przed i po partii, - posunięcia są naprzemienne, rozpoczynają białe, - brak obowiązku bicia, - gra „fair”. ♟ Stosuje zasadę: *Dotknięta - idzie, upuszczona - stoi.* ♟ Zna najprostszy algorytm rozpoczęcia szachowego pojedynku (ryc. 1.1. – 1.2. – 1.3.): - zajmij pionami centrum, - wyprowadź skoczki i gońce, - zabezpiecz króla- zrób roszadę. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 1.1. Algorytm rozpoczęcia partii.*  *Ryc. 1.2 Kontroluj centrum, wyprowadź lekkie figury.*  *Ryc. 1.3. Zrób roszadę.*	

2.	**Powtórzenie.** Wygrana, przegrana, remis.	1	♟ Wie, że istotą gry w szachy jest zamatowanie przeciwnika. ♟ Zna sytuacje, w których partia jest wygrana: - mat (ryc. 2.1.), - wygrana przez czas, - poddanie się przeciwnika. ♟ Zna sytuacje, w których partia jest przegrana: - mat, - przegrana przez czas, - poddanie się. ♟ Zna sytuacje, w których partia kończy się remisem: - pat (ryc. 2.2.), - obaj zawodnicy zgodzili się na remis, - brak bierek do matowania (ryc. 2.3.), - wieczny szacha (ryc. 2.4.), lub: sędzia orzekł remis, trzykrotnie powtórzyła się taka sama pozycja, wykonano 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 2.1. Mat.*  *Ryc. 2.2. Pat.*  *Ryc. 2.3. Brak materiału.* *Ryc. 2.4. Wieczny szach.*	KP 1

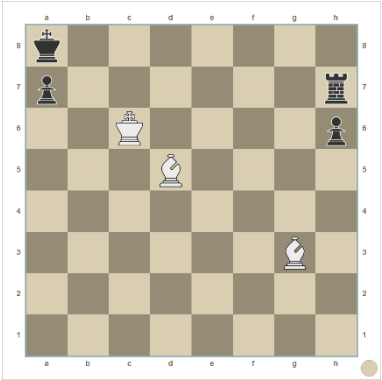
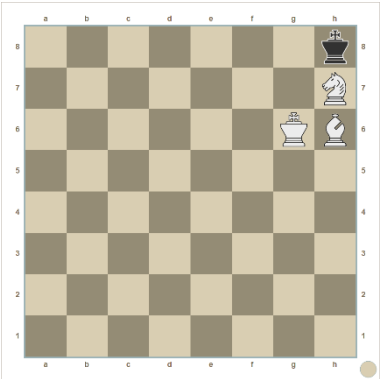
3.	**Powtórzenie.** Trzy posunięcia specjalne.	3	♟ Stosuje w praktyce roszadę na skrzydle królewskim (ryc. 3.1.) ♟ Stosuje w praktyce roszadę na skrzydle hetmańskim (ryc. 3.2.) ♟ Wie, kiedy może być wykonana roszada: - król nie wykonał ruchu od początku partii, - wieża uczestnicząca w roszadzie nie wykonała ruchu od początku partii, - pomiędzy królem i tą wieżą nie ma innych bierek, - król nie jest szachowany, - pole, przez które przejdzie król nie jest atakowane przez bierki przeciwnika, - roszada nie spowoduje, że król znajdzie się pod szachem. ♟ Wie, na czym polega bicie w przelocie. Zauważa zastosowanie bicia w praktyce (ryc. 3.3.) ♟ Wie, że promocja nie polega wyłącznie na zamianie piona na hetmana. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 3.1. Roszada krótka.* *Ryc. 3.2. Roszada długa.*  *Ryc. 3.3. Bicie w przelocie „en passant”.*	 KP 2

4.	**Powtórzenie.** Proste pułapki debiutowe.	1	♟ Wie, że na początku partii pion na f2 (f7) jest najsłabszym punktem u boku króla. ♟ Zna mata szewskiego (ryc. 4.1.): 1. e2 - e4 e7 – e5 2. d1 - Hh5? Sb8 - Sc6 3. Gf1 - Gc4 Sg8 - Sf6?? 4. Hh5 - Hxf7# ♟ Potrafi się przed nim obronić (ryc. 4.2.): 1. e2 - e4 e7 – e5 2. d1 - Hh5 ? Hd8 - He7! ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 4.1. Pozycja końcowa.* *Ryc. 4.2. Jeden z wariantów obrony.*	
5.	**Debiuty otwarte.** Partia czterech skoczków.		♟ Realizuje debiut w praktyce: 1. e2 - e4 e7 - e5 2. Sg1 - Sf3 Sb8 - Sc6 3. Sb1 - Sc3 Sg8 - Sf6 ♟ Kontynuuje debiut posunięciem: 4. Gb5 (ryc. 5.1.) lub: 4. d4 (ryc. 5.2.) ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 5.1. Wariant hiszpański.*  *Ryc. 5.2. Wariant szkocki.*	

6.	**Debiuty otwarte.** Partia włoska.		♟ Realizuje debiut w praktyce (ryc. 6.1.): 1. e2 - e4 e7 - e5 2. Sg1 - Sf3 Sb8 - Sc6 3. Gf1 - Gc4 Gf1 – Gf5 ♟ Rozważa zagranie jednego z trzech posunięć: 4. c2 – c3 4. d2 – d3 4. b2 – b4 (ryc. 6.2.) ♟ Potrafi rozegrać wariant obrony dwóch skoczków – Atak smażonej wątróbki (Fried liver attack): 3. …… Sg8 – Sf6 (ryc. 6.3.) 4. Sf3 – Sg5 (ryc. 6.4.) 4. …… d7 – d5 5. e4 x d5 Sf6 x d5 6. Sg5 x f7 Ke8 x f7 ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 6.1. Wariant główny (atak Greco). Pozycja końcowa.*  *Ryc. 6.2. Gambit Evansa.* *Ryc. 6.3. Obrona dwóch skoczków.*  *Ryc. 6.4. Atak Fegatello – pozycja wyjściowa.*	

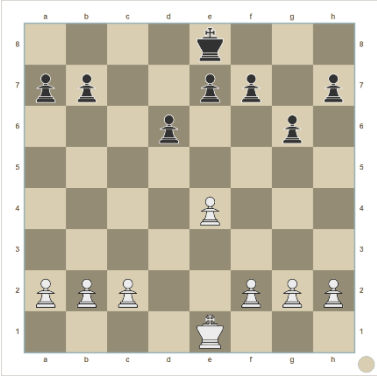
7.	**Szachy inaczej.** Antyszachy. Szachy z komputerem.	1	♟ Zna nietypowe odmiany gry w szachy, np.: antyszachy (wybijanka), szachy losowe (szachy Fischera, szachy 960), szachy heksagonalne, kloc[6]. ♟ Zna programy do gry w szachy, programy do tworzenia diagramów, komputery szachowe. ♟ Partia ćwiczeniowa- antyszachy.	
8.	**Debiuty otwarte.** Słynne maty. Mat Legala, czyli jak nie rozpoczynać partii.	1	♟ Realizuje debiut w praktyce: 1. e2 - e4 e7 - e5 2. Sg1 - Sf3 d7 - d6 (o. Philidora) 3. Gf1 - Gc4 Gc8 - Gg4 4. Sb1 - Sc3 g7 - g6? (ryc.8.1.) 5. Sf3 x e5 Gg5 x Hd1?? (ryc.8.2.) 6. Gc4 x f7 Ke8 – e7 (zugzwang) 7. Sc3 – e5# ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc.8.1. Czarne planują fianchetto. Nie widzą groźby pułapki.*  *Ryc.8.2. Atak białych na pole f7. Czarny goniec połakomi się na ♕.*

[6] 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.

9.	**Gra końcowa.** Matowanie nie tylko ciężkimi figurami.		♟ Potrafi matować lekkimi figurami w konfiguracji K+G +G. (ryc. 9.1.) ♟ Potrafi matować lekkimi figurami w konfiguracji K+G+S (ryc. 9.2.) Wie, że mat będzie możliwy w tym rogu, nad którym kontrolę posiada goniec. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 9.1. Pozycja szkoleniowa. Mat w dwóch posunięciach.*  *Ryc. 9.2. Pozycja szkoleniowa. Mat w dwóch posunięciach.*	
10.	**Turnieje szachowe.** Zasady gry na czas. Notacja algebraiczna.		♟ Potrafi wykonać zapis pełny np.: 1. e2 – e4 e7 – e5 2. Sg1 – f3 Sb8 – c6 ♟ Potrafi wykonać zapis skrócony np.: 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 ♟ Zna notację dla roszady: O-O lub O-O-O ♟ Zna notację dla promocji piona np. g8H ♟ Zna przykładowe tempa gry: - szachy błyskawiczne < 15’ (blitz = 5’) - szachy szybkie 15’ – 60’ - szachy klasyczne > 60’ ♟ Partia ćwiczeniowa.	**:** lub **x** bicie; **+** szach; **++** podwójny szach; **X** lub **#** mat; **O-O** krótka roszada; **O-O-O** długa roszada; **!** dobry ruch; **!!** bardzo dobry ruch; **?** zły ruch; **??** bardzo zły ruch; **=** równa pozycja; ± przewaga białych; ∓ przewaga czarnych; **1:0** białe wygrały; **0:1** czarne wygrały; **½ : ½** remis.	

11. **Debiuty półotwarte.** Obrona sycylijska (dragon).

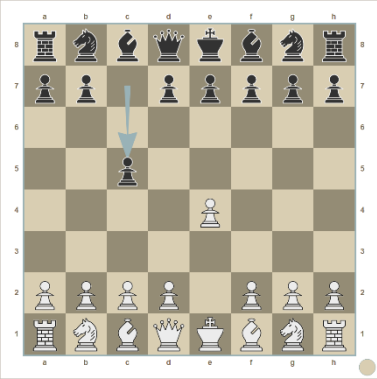
- Zna ułożenie pionów w wariancie smoczym:



- Potrafi rozegrać wariant smoczy obrony sycylijskiej:
  1. e2 - e4 c7 - c5 (ryc. 11.1.)
  2. Sg1 - Sf3 d7 - d6
  3. d2 - d4 c5 x d4 (ryc. 11.2.)
  4. Sf3 x d4 Sg8 - Sf6
  5. Sb1 - Sc3 g7 - g6 (ryc. 11.3.)
  6. Gc1 - Ge3 (ryc. 11.4.)

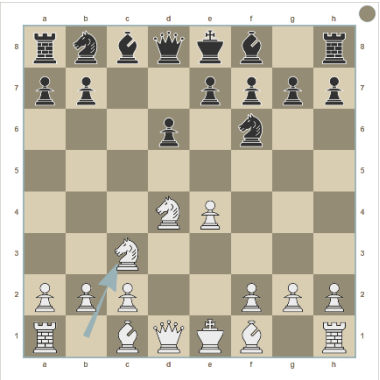
z jasnym planem: Hd1-d2 i roszadą długą.

- Partia ćwiczeniowa.

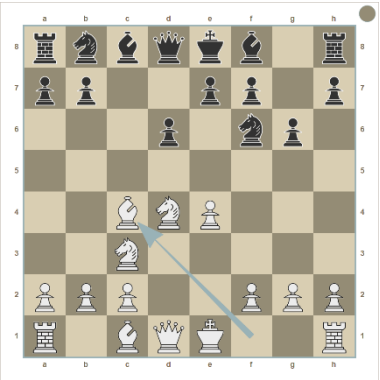


Ryc. 11.1. ***Plus:*** *lepsze usadowienie się na skrzydle hetmańskim.* ***Minus:*** *nie pomaga rozwinąć figur, mniej pól w centrum pod kontrolą.*

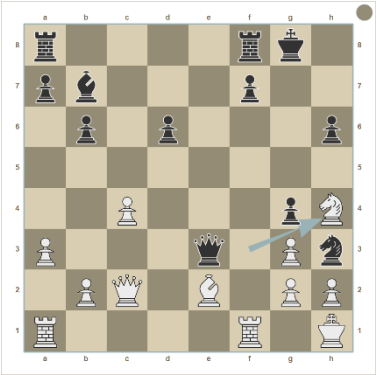
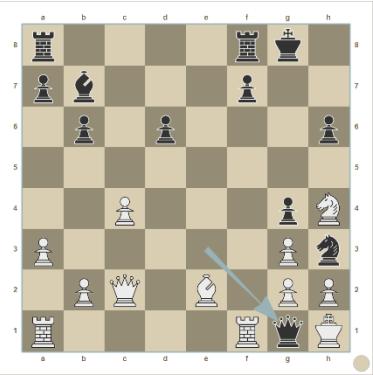
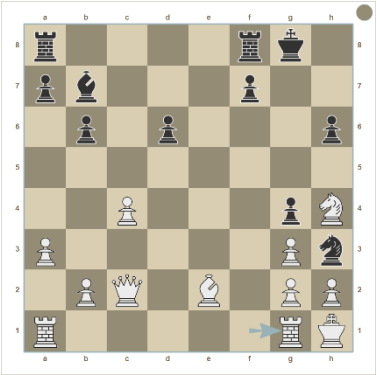
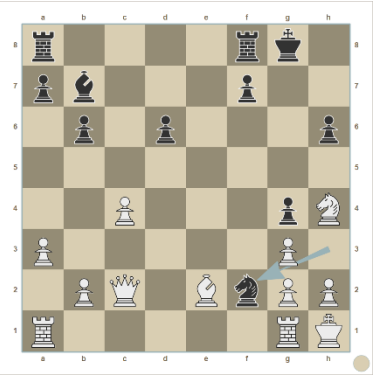
Ryc. 11.2. ***Plus:*** *umożliwia rozwinięcie hetmańskiego gońca.* ***Minus:*** *pozwala czarnym na wymianę piona niecentralnego na centralnego.*



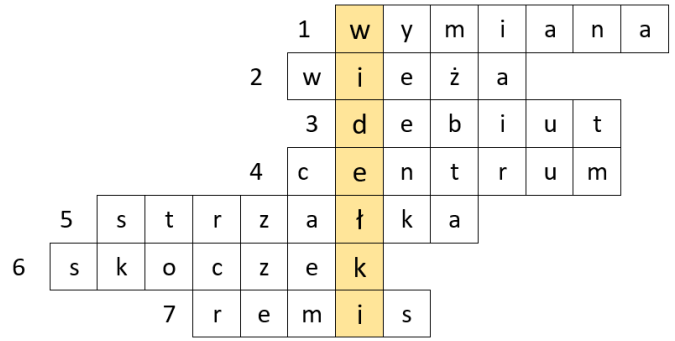
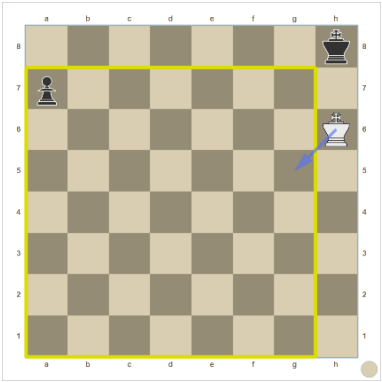
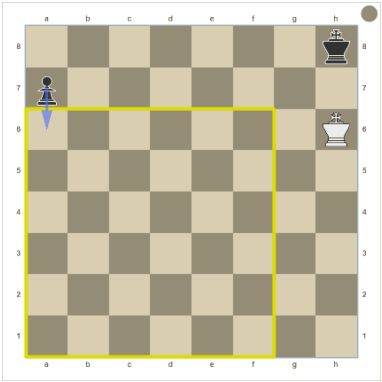
Ryc. 11.3. Białe bronią piona rozwijając skoczka.



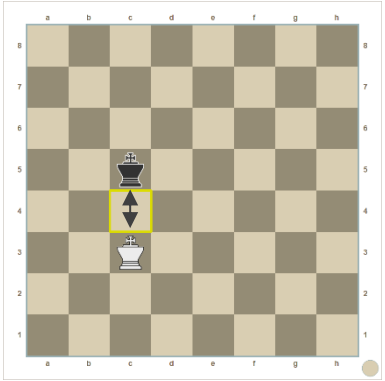
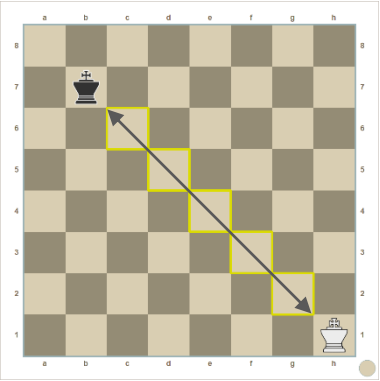
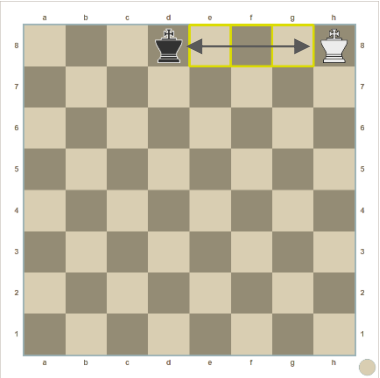
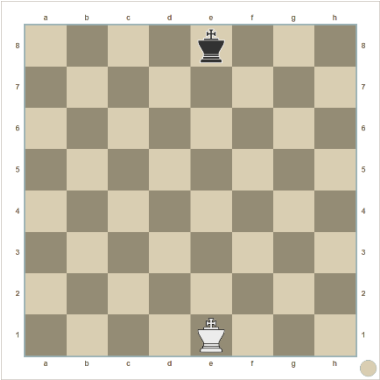
Ryc. 11.4. Czarne zagrają fianchetto i ich goniec będzie miał silną pozycję na g7.

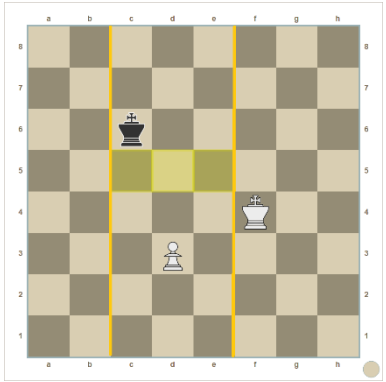
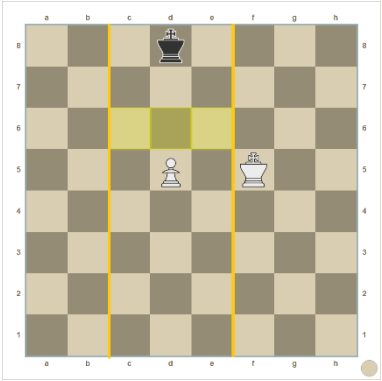
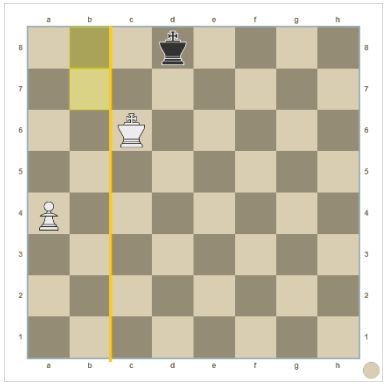
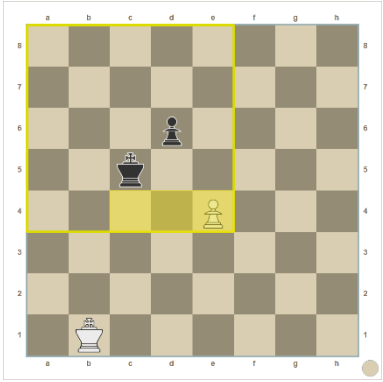
12.	**Gra środkowa.** Słynne maty. Mat Beniowskiego.		♟ Wie, że mat Beniowskiego pojawia się, gdy bierka jest niezdolna do ucieczki od ataku, z powodu zablokowania przez własne bierki. Określenie to jest z reguły używane do sytuacji, w której skoczek matuje króla zablokowanego własnymi bierkami, najczęściej pionkami i wieżą. ♟ Wie, kim był Maurycy Beniowski[7]: **Maurycy Beniowski**, ur. przed 20 września 1746 (data chrztu) we Vrbovém, zm. 23 maja 1786 na Madagaskarze – polski podróżnik pochodzenia słowacko-węgierskiego, uczestnik konfederacji barskiej w wyniku czego zesłany na Kamczatkę, z której zorganizował ucieczkę statkiem. Żołnierz, awanturnik, kosmopolita, autor głośnych pamiętników, w których jednak podaje wiele informacji niezgodnych z ustalonymi później faktami z jego życia (poczynając od daty urodzenia: 1741). Uważał się za Polaka, co podkreślał kilkakrotnie w swych *Pamiętnikach* chociaż de facto związany był z trzema narodami: słowackim, węgierskim i polskim. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 12.1. Zagranie przez białe na Hf5 tylko odracza porażkę.*  *Ryc. 12.2. Czarne poświęcają hetmana, aby zaciągnąć wieżę na g1, która zablokuje drogę ucieczki białego króla.*  *Ryc. 12.3. Białe nie mają innego wyboru; wpuszczają w pułapkę własnego króla.*  *Ryc. 12.4. Czarny król jest zablokowany. Następuje mat.*	

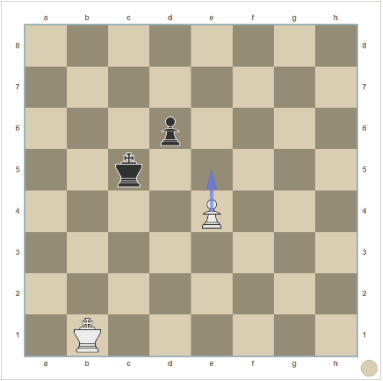
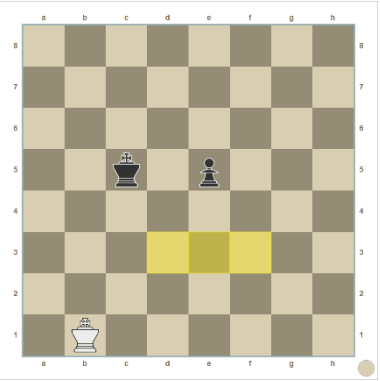
[7] Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Maurycy_Beniowski

13.	**Sprawdź czy potrafisz.**		Logogryf [8]: 1. Jest wtedy, kiedy zbijamy bierkę w zamian za bierkę takiej samej wartości. 2. Jaka bierka szachowa jest warta 5 pkt.? 3. Jak nazywamy początek partii szachowej? 4. Jaką część szachownicy należy zająć na początku gry? 5. Oznaczaliśmy nią ruchy na diagramach. 6. Ta figura jest warta tyle samo, co goniec. 7. Jedna ze stron znalazła się w pacie. Jaki jest wynik partii? Partia ćwiczeniowa.		KP 3
14.	**Gra końcowa.** Reguła kwadratu.		Wie, że król zatrzymuje wolnego piona, jeśli przy swoim ruchu wchodzi w kwadrat piona. Potrafi wyznaczyć kwadrat piona. Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 14.1. Przy ruchu białych król wchodzi w kwadrat wolnego piona i partia kończy się remisem.*  *Ryc. 14.2. Przy ruchu czarnych kwadrat zmniejszył się o jedno pole. Król nie dogoni wolnego piona.*	KP 4

[8] Źródło: Magdalena Zielińska, Grajmy w szachy cz. 1

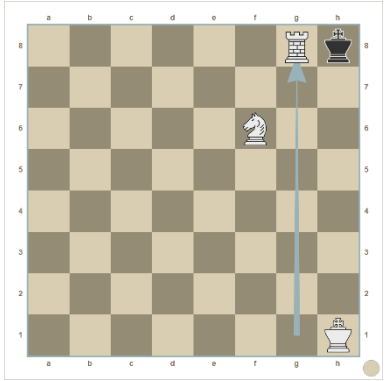
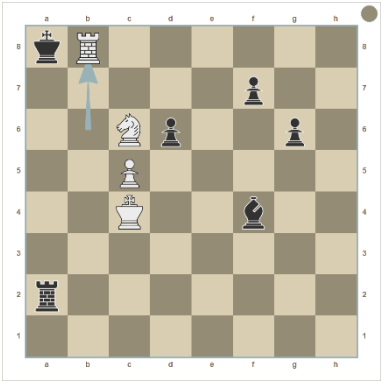
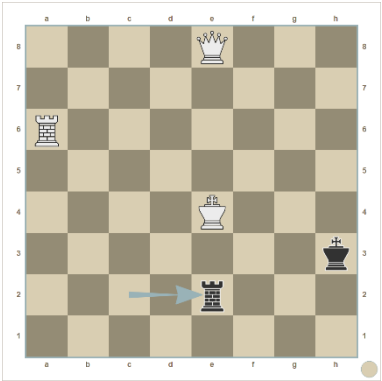
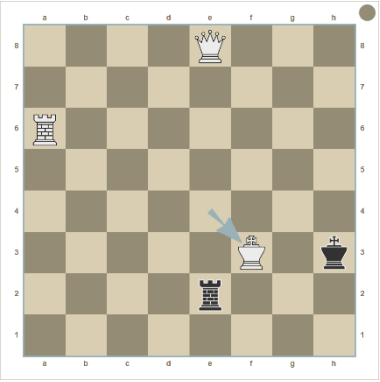
15.	**Gra końcowa.** Opozycja.	1	♟ Wie, że opozycja, to takie wzajemne położenie króli względem siebie na jednej linii, charakteryzujące się tym, że między nimi jest nieparzysta ilość wolnych pól. ♟ Rozróżnia opozycję prostą, ukośną, boczną, krótką i odległą. ♟ Wie, że pod opozycją (czyli niekorzystnie) znajduje się król tej strony, która jest na posunięciu. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 16.1. Opozycja prosta bliska.*  *Ryc. 16.2. Opozycja ukośna odległa.*  *Ryc. 16.3. Opozycja boczna odległa (pośrednia).*  *Ryc. 16.4. Pozycja szkoleniowa. Wyścig królów do ostatniej linii.*	

16.	**Gra końcowa.** Prowadzenie piona. Linia Przepiórki.		♟ Wie, że kolumna po której porusza się wolny pion, oraz kolumny sąsiednie do niej, nazywane są **strefą walki**. ♟ Wie, że zajęcie przez króla pól kluczowych, oznacza możliwość zapewnienia pionowi wolnej drogi do linii przemiany. Dzieje się tak, gdyż zdoła uzyskać opozycję i król będzie przesuwać się do przodu, dzięki czemu utoruje drogę dla pionka do pola przemiany. ♟ Wie, że: - zajęcie opozycji stronie broniącej zapewnia jej niewpuszczenie króla przeciwnika na pola kluczowe - **remis**; - zajęcie opozycji przez stronę przeważającą, pozwala jej zdobywać przestrzeń i umożliwia królowi wejście na jedno z pól kluczowych – **wygrana.** ♟ Potrafi wykorzystać zasadę opozycji w końcówce partii. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 16.1. Aby białe mogły doprowadzić swego **niebandowego** piona do pola przemiany, stojącego na **drugiej, trzeciej lub czwartej linii** ich król musi zająć jedno z trzech pól w strefie walki znajdujących się **o dwie linie** przed pionem.*  *Ryc. 16.2. Kiedy **niebandowy** pion **przekroczy połowę** szachownicy pola kluczowe znajdują się w strefie walki tylko **o jedną linię** przed tym pionem.*  *Ryc. 16.3. Dla piona **bandowego** pola kluczowe to dwa ostatnie pola na sąsiedniej kolumnie do tej, po której porusza się ten pion.*  *Ryc. 16.4. Pozycja szkoleniowa.* ♙ *jest nie do obrony.*	

				 *Ryc. 16.5. 1. e4 - e5 daje remis.*  *Ryc. 16.6. 1. ... d:e5 – czarny pion pobił białego i pola kluczowe przesunęły się na 3. linię. 2. Kc1! Kd5 3. Kd1. Białe zachowują opozycję.*	
17.	**Turnieje szachowe.** Kodeks szachowy. Organizacje szachowe.		♟ Wie, że Kodeks Szachowy to zbiór przepisów regulujących podstawowe zagadnienia związane z szachami, np. dotyczące partii szachowej, obowiązków oraz praw zawodników, sędziów i organizatorów, sposobów przeprowadzania różnego rodzaju szachowych rozgrywek, itp.[9] ♟ Międzynarodowa Federacja Szachowa (fr. *Fédération Internationale des Échecs*, **FIDE**) – utworzona 20 lipca 1924 roku w Paryżu organizacja międzynarodowa, zrzeszająca narodowe związki szachowe z całego świata, w tym Polski Związek Szachowy. Mottem FIDE jest *Gens una sumus* (łac. *Jesteśmy jedną rodziną*). W dniu powstania FIDE – 20 lipca jest obchodzony Międzynarodowy Dzień Szachów.[10] ♟ Partia ćwiczeniowa.		

[9] https://pl.wikipedia.org/wiki/Kodeks_Szachowy
[10] https://pl.wikipedia.org/wiki/Mi%C4%99dzynarodowa_Federacja_Szachowa

18.	**Gra środkowa.** Młynek (wiatrak, huśtawka).		♟ Wie, że młynek to motyw taktyczny, w którym występuje seria regularnych szachów z odsłony, wykonywanych najczęściej przez wieżę i gońca. Dzięki niemu można uzyskać dużą przewagę materialną. ♟ Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 18.1. Torre – Lasker (Moskwa 1925 r.)* *Ryc. 18.2. Byrne – Fischer (Nowy Jork 1956 r.)*	
19.	**Debiuty zamknięte.** Gambit hetmański. Przyjęty i nieprzyjęty.		♟ Czarne przyjmują ofiarę piona: 2. ... d:c4 (ryc. 19.1.) - białe mogą zagrać Sf3, aby zabezpieczyć się przed ruchem e5, który może prowadzić do nieprzyjemnej wymiany hetmanów. Piona c4 odzyskają grając potem np. e2-e3 i bijąc go gońcem f1. -druga możliwość to agresywne zagranie e2-e4, które czarne wyrównają wprowadzając do gry skoczki. ♟ Czarne nie przyjmują ofiary i wzmacniają piona d5: 2. ... e6 (ryc. 19.2.) Jednak białopolowy goniec jest zablokowany i raczej będzie pełnił rolę obronną (przekątna a4-e8).	 *Ryc. 19.1. Białe ofiarowują swojego piona, aby odciągnąć czarne z centrum.* *Ryc. 19.2. Pozycja czarnych jest dość silna. Oba wysunięte piony zapewniają mocne oparcie do dalszych ataków w centrum.*	

20.	**Gra końcowa.** Słynne maty. Mat arabski.		Wie, że mat arabski to taki, w którym król jest matowany w narożniku szachownicy, przy użyciu wieży i skoczka (ryc. 20.1.). Partia ćwiczeniowa.	  *Ryc. 20.1. Wieża daje mata na brzegu szachownicy, na polu przyległym do narożnika, a skoczek broni wieży i zapobiega ucieczce króla na drugie pole.*	
21.	**Gra środkowa.** Kontratak.	1	Wie, że kontratak jest jednym ze skuteczniejszych sposobów obrony przed groźbą stworzoną przez przeciwnika. Wie, że w kontrataku stosuje się wcześniej poznane motywy taktyczne. Partia ćwiczeniowa.	 *Ryc. 21.1. Czarna wieża zaatakowała białego króla (rożen, szpila).*  *Ryc. 21.2. Kontratak białych- król schodzi z linii szacha na f3. Jeśli … We2 x He8, to nastąpi Wa6 – Wh6#*	

22.	**Turnieje szachowe.** Kategoria, tytuł, ranking. Galeria mistrzów.		Wie, że na turniejach szachistki i szachiści zdobywają kategorie szachowe i tytuły, które odzwierciedlają siłę ich gry. Wie, że kategoriom i tytułom towarzyszy ranking. Zna nazwiska znanych szachistów i szachistek. Partia ćwiczeniowa. Kategoria / Kobiety / Mężczyźni I / 1800 / 2000 II / 1600 / 1800 III / 1400 / 1600 IV / 1250 / 1400 V / 1100 / 1200 mistrz krajowy kandydat na mistrza krajowego	
23.	**Szachy inaczej.** Szachowe portale internetowe.	1	Potrafi założyć konto na wybranych portalach i korzystać z ich zasobów: https://szachydzieciom.pl/ http://szachmat.edu.pl/index.php/spis-artykulow https://lichess.org/	
24.	**Sprawdź czy potrafisz.**		Quiz[11]: 1. **Aby ocenić możliwość promowania pionka stosuje się regułę:** a) trójkąta b) kwadratu c) prostokąta 2. **Pierwsza część partii to:** a) debiut b) gra środkowa c) gambit 3. **Opozycja to:** a) rodzaj mata b) położenie figur względem siebie c) zasada turniejowa 4. **Błyskawiczny mat to:** a) mat Beniowskiego b) mat po podwójnym szachu c) mat szewski 5. **Odciągnięcie, zaciągnięcie, widełki, rożen to:** a) końcówki szachowe b) nazwy debiutów c) motywy taktyczne 6. **Partia włoska to:** a) zasada opozycji b) jeden z debiutów szachowych c) partia rozgrywana zgodnie z zasadami dobrego wychowania Partia ćwiczeniowa.	KP 5

[11] Źródło: Magdalena Zielińska, *Grajmy w szachy cz. 3*

	Turnieje szachowe. Przed gminnym turniejem szacho-wym. Systemy rozgrywek.		♟ Wie, na czym polegają systemy kojarzeń: - kołowy („każdy z każdym”), - pucharowy, - szwajcarski. ♟ Partia ćwiczeniowa.	

Wymagania na ocenę po czwartej klasie

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.

Uczeń:

1. Aktywnie poszukuje możliwości zdobycia przewagi oraz kreatywnie kontratakuje.
2. Nie popełnia rażących błędów debiutowych.
3. Potrafi obronić się przed najpopularniejszymi pułapkami.
4. Zna sylwetki najwybitniejszych szachistów i szachistek polskich i zagranicznych.
5. Potrafi łączyć poznane motywy kombinacyjne.
6. Potrafi prawidłowo rozgrywać debiuty: partia włoska, partia hiszpańska, debiut czterech skoczków, obrona sycylijska i gambit hetmański.
7. Potrafi przytoczyć najważniejsze zasady zawarte w Kodeksie Szachowym i stosuje się do jego przepisów.
8. Potrafi rozgrywać partię na czas i wykorzystuje czas jako element taktyczno - strategiczny gry.
9. Potrafi wyjaśnić zależność między rankingiem a kategorią szachową.
10. Prawidłowo rozgrywa końcówki pionowe w różnych konfiguracjach pozycji i przewagi.
11. Prowadzi zapis szachowy.
12. Rozróżnia rodzaje debiutów.
13. Rozróżnia różne systemy rozgrywania turniejów szachowych.
14. Rozwiązuje zadania szachowe z wykorzystaniem poznanych motywów i kombinacji taktycznych.
15. Twórczo stosuje znane sobie motywy taktyczne i kombinacje w rozgrywanych partiach szachowych.
16. Zna nazwy najważniejszych organizacji szachowych.

Procedury osiągania celów

Metody i formy pracy

Przyjęte metody i formy pracy są zgodne ze sformułowanymi przez polski autorytet w zakresie dydaktyki- prof. Wincentego Okonia. Znajdują one zastosowanie nie tylko w nauczaniu wczesnoszkolnym. Należą do nich: eksponujące, podające, poszukujące, praktyczne.

Naczelną zasadą wszystkich zajęć szachowych, z dziećmi w każdym 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, zakłada się, że przykładowymi działaniami na *Zajęciach szachowych* powinny być:

- odtwarzanie z pamięci, kontynuacja powtarzania 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,
- rozwiązywanie zagadek, zadań szachowych (np. diagramy),
- słuchanie czytania, opowiadania historii, legend, bajek związanych z historią gry w szachy,
- 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:

- praca samodzielna,
- 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 bis* nie przewiduje wystawiania ocen w trakcie zajęć, jednak proponuje się, żeby uczniom uczestniczącym w *Zajęciach szachowych* umieścić na świadectwie informację o końcowo-rocznej ocenie o następującym zapisie:

Uczeń uczestniczył w Zajęciach szachowych 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 może być 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 ścienne, 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 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
- filmy i ilustracje
- karty pracy KP
- książki o tematyce szachowej
- pieczątki z symbolami bierek
- pracownia komputerowa
- programy komputerowe np.: *Lucas Chess*, *DiagTransfer* (wer. 3.0.1), szachy elektroniczne
- szachy elektroniczne (komputer szachowy)
- rzutnik multimedialny + netbook
- szachownica plenerowa
- tablica demonstracyjna
- zegary szachowe [12]

[12] W przypadku braku zegarów proponuje się wykorzystanie tabletów lub smartfonów z zainstalowaną, darmową aplikacją typu zegar szachowy.

Przydatna literatura

- Czarnecki Tadeusz: *ABC szachisty*.
- Karpow Anatolij, Szingiriej Anatolij: *Szkolny podręcznik szachowy. Kurs podstawowy.*
- Litmanowicz Władysław, Giżycki Jerzy: *Szachy od A do Z, tom 1 i 2*.
- PZSzach: *Kodeks szachowy, część A – przepisy gry* [13].
- Spisak Czesław M.: *Szachy – kurs na IV kategorię*.
- Tarachowicz Algierd: *Szachy. Ćwiczenia stosowane. Zarys metodyczny dla nauczycieli i rodziców.*
- Wolf Patrick: *Szachy dla żółtodziobów*.

Przydatne adresy stron internetowych

- http://lichess.org
- http://szachmat.edu.pl/index.php
- http://szachydzieciom.pl
- http://zadania.szachowe.pl/index.html
- https://pl.chesstempo.com/
- link do strony macierzystej szkoły: http://www.zsgi.pl/index.php/placowki-zsgi/psp-otmice/chess-in-school

[13] http://pzszach.pl/wp-content/uploads/2016/01/Kodeks_Szachowy_przepisy_gry_FIDE_2014.09.01.pdf