

**AUTORSKI PROGRAM NAUCZANIA GRY W SZACHY  
W KLASACH I – IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ  
w wymiarze 1 godz. lekcyjnej tygodniowo**

Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia. Wprowadzenie nauki gry w szachy w młodszym wieku szkolnym wpływa wszechstronnie na rozwój uczniów. Dzieci uczące się grać w szachy dostrzegają w nich przede wszystkim rozrywkę, nie zdając sobie sprawy, że bawiąc się drewnianym wojskiem, uczą się i doskonalą swoje umysły. Grając w szachy, musimy przestrzegać pewnych określonych zasad i reguł. Każdy szachista musi więc wykazać się zdyscyplinowaniem, ale i wyobraźnią. Biorąc pod uwagę powyższe, można określić, w jakich płaszczyznach szachy wpływają na rozwój psychiczny i intelektualny dziecka:

- 1. Rozwój zainteresowań** – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość;
- 2. Aktywność twórcza** – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia. Wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są na niepowodzenie. Dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie odpowiedzialność;
- 3. Rozwijanie pamięci i uwagi** – *główną umiejętnością w szachach jest zdolność zreasumowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów. Cała szachownica zostaje ukształtowana w przestrzenno-czasową postać, czyli wzorzec* (P.G. Zimbardo, F.L. Ruch: „Psychologia i życie”. Warszawa, 1997. s.198). Towarzyszy temu rozwój wyobraźni wzrokowej i koncentracji;

- 4. Myślenie logiczno-wyobrażeniowe** – *ludzie myślą czasami za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych* (Tamże, s.196) i ten właśnie rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej;
- 5. Rozwój pozytywnych sfer osobowości** – szachy wykształcają poczucie obiektywizmu, uznawanie prawd innych ludzi, uczą tolerancji i reakcji na niepowodzenia;
- 6. Konsekwencja i wytrwałość w działaniu** – dzieci mające styczność z szachami, zupełnie inaczej podchodzą do porażek. Zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem i czynią to aż do skutku, podczas gdy ich rówieśnicy bądź rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności;
- 7. Aspekty wychowawcze** – można je rozpatrywać w kategoriach kary i nagrody. Czymże innym jak nie karą jest przegrana? W dodatku wymierzona natychmiast i adekwatnie do czynu. To samo można powiedzieć o nagrodzie, jaką bez wątpienia jest dla młodego człowieka zwycięstwo, osiągnięte dzięki sile własnego umysłu.

Czymże więc są szachy? W naszym rozumieniu to nic innego, jak narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.

## UWAGI O REALIZACJI PROGRAMU

Środki dydaktyczne, jakimi dysponuje nauczyciel, to przede wszystkim tablica demonstracyjna, fachowa literatura oraz sprzęt szachowy. Dobór metod pracy pozostaje w ścisłym związku ze sformułowanymi przez znakomitego pedagoga, prof. Wincentego Okonia, czterema drogami nauczania, które znajdują zastosowanie również w praktyce klas początkowych:

- ✓ **Przyswajanie** – metody podające – informacje, objaśnienia, opis przedmiotów, zjawisk, sytuacji, podawanie gotowych wzorów do naśladowania;

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

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

Polecane są następujące pozycje książkowe:

1. Goleniszczew W.E.: Program szkolenia szachistów na III kategorię, Wyd. Arden, Rzeszów 2003.
2. Litmanowicz M.: Jak rozpocząć partię szachową. Część A,B,C, Wyd.Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1998-2000.
3. Litmanowicz M.: Szachy 1. Podręcznik dla dzieci, Wydawnictwo Szachowe „Penelopa”, Warszawa 1995.
4. Polgar Laszlo: Chess-training in 5333 positions. Konemann Verlagsgesellschaft mbH, Koln 1994.
5. Iwaszczenko Siergiej: Uczeń szachmatnych kombinacji, Wyd. Kirsan chess, t.1., Moskwa 1997.
6. Kodeks szachowy pod red. Andrzeja Filipowicza, Polski Związek Szachowy, Warszawa 2002.

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

**Godzinowy i tematyczny wykaz zajęć szachowych**  
(Magdalena Zielińska-Akram)

**I rok nauczania**

L. p.	Temat zajęć	Liczba godz. lekc.
1.	Szachownica i jej właściwości	(1)
2.	Właściwości bierek	(7)
	- król	1
	- wieża	1
	- goniec	1
	- hetman / królowa	1
	- skoczek	1
	- pionek	1
	- dodatkowe cechy pionka (przemiana, bicie w przelocie)	1
3.	Pojęcia szachowe i podstawowe zasady gry	(6)
	- szach	1
	- mat	1
	- remis i szczególny przypadek: pat	1
	- roszada	2
	- dotknięta idzie, postawiona stoi itp.	1
4.	Elementarne zakończenia partii	(5)
	- mat dwiema wieżami	3
	- mat jedną wieżą	2
5.	Podstawy teorii debiutów	(3)
	- zasady rozpoczęcia partii	2
	- pojęcie centrum	1

6. Taktyka, zadania szachowe i gra (6)  
- podstawy ataku i obrony  
- wymiana  
- zdobycie materiału  
- podstawowe zasady rozwiązywania zadań szachowych
7. Powtórzenie (2)

**Planowane osiągnięcia ucznia po I roku nauczania:**

1. Uczeń zna nazwy poszczególnych bierki, rozpoznaje ich symbole graficzne i potrafi prawidłowo poruszać nimi po szachownicy.
2. Uczeń potrafi prawidłowo ustawić bierki w pozycji wyjściowej na szachownicy.
3. Uczeń przestrzega podstawowych zasad gry (dotknięta idzie, mat kończy partię, itp.).
4. Uczeń zna pojęcia szachowe (szach, mat, pat, roszada). Potrafi rozpoznać i prawidłowo ustawić ich przykładowe pozycje na szachownicy oraz zna związane z nimi zasady szczególne.
5. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut (rozpoznaje centrum, potrafi opanować je pionami, harmonijnie wyprowadzać lekkie figury oraz zabezpieczyć króla roszadą).
6. Uczeń zauważa, kiedy jego bierki są atakowane, potrafi je obronić, przeciwdziałać stratom i kontratakować.
7. Uczeń aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
8. Uczeń potrafi zamatować króla jedną lub dwiema wieżami.
9. Uczeń potrafi szukać rozwiązań prostych zadań szachowych.

## II rok nauczania

L. p.	Temat zajęć	Liczba godz. lekc.
1.	Powtórzenie wiadomości nabytych w I klasie	(6)
	- podstawowe pojęcia szachowe oraz nazwy, właściwości i ruchy bierok	1
	- matowanie dwiema wieżami	1
	- matowanie jedną wieżą	2
	- podstawowe zasady rozgrywania debiutu	2
2.	Elementarne zakończenia partii	(4)
	- mat wieżą i hetmanem	2
	- mat hetmanem	2
3.	Podstawy końcówek pionkowych	(6)
	- pion i wieża przeciw wieży	3
	- pion kontra hetman	3
4.	Taktyka – podstawowe motywy kombinacyjne, gra i zadania szachowe	(8)
	- proste maty w 1 ruchu	
	- związanie	
	- widelki	
	- atak z odsłony	
5.	Wprowadzenie do notacji szachowej	(2)
6.	Teoria debiutów	(2)
	- podstawowe pułapki debiutowi – jak się bronić?	2
7.	Powtórzenie	(2)

**Planowane osiągnięcia ucznia po II roku nauczania:**

1. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut i obronić się przed podstawowymi pułapkami debiutowymi.
2. Uczeń potrafi prawidłowo zamatować wieżę i hetmanem lub hetmanem, nie popełniając błędów – nie dopuszcza do pata.
3. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać podstawowe końcówki pionkowe (potrafi zrealizować przewagę i doprowadzić pionka do pola przemiany, jako strona słabsza potrafi skutecznie przemianę przeciwdziałać).
4. Uczeń potrafi rozwiązywać zadania szachowe z wykorzystaniem podstawowych kombinacji (związanie, widełki, atak z odsłony), potrafi także motywy te wykorzystać w partii.
5. Uczeń potrafi rozwiązać zadanie na mata w 1 ruchu w prostej pozycji.
6. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać.

### III rok nauczania

L. p.	Temat zajęć	Liczba godz. lekc.
1.	Powtórzenie wiadomości nabytych w II klasie	(5)
	- matowanie ciężkimi figurami	1
	- podstawowe zasady rozgrywania debiutu	1
	- zasady końcówek pionkowych	1
	- poznane kombinacje (atak z odsłony, widełki, związanie)	2
2.	Notacja szachowa, zegar szachowy, podstawowe zasady turniejowe	(2)
3.	Końcówki pionkowe	(4)
	- opozycja	2
	- reguła kwadratu	2
4.	Taktyka – motywy kombinacyjne, gra i zadania szachowe	(12)
	- maty w 1 ruchu	
	- proste maty w 2 ruchach	
	- likwidacja obrony	
	- zaciągnięcie	
	- odciągnięcie	
	- młynek	
5.	Teoria debiutów	(5)
	- pułapki i błędy debiutowe	1
	- debiut czterech skoczków	2
	- podstawowy wariant partii włoskiej	2
6.	Powtórzenie	(2)

**Planowane osiągnięcia ucznia po III roku nauczania:**



1. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut otwarty (debiut czterech skoczków i partia włoska), obronić się przed różnymi pułapkami debiutowymi i wykorzystać je jako błędy przeciwnika.
2. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać końcówki pionkowe w różnych konfiguracjach pozycji i przewagi.
3. Uczeń potrafi rozwiązywać zadania szachowe z wykorzystaniem poznanych kombinacji taktycznych, potrafi także motywy te wykorzystać w partii.
4. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać.
5. Uczeń potrafi bezbłędnie zapisać powstałą pozycję oraz przebieg rozgrywanej partii.
6. Uczeń potrafi rozgrywać partię na czas, z użyciem zegara szachowego oraz stosować się do zasad turniejowych.
7. Uczeń potrafi dać mata w 1 ruchu w każdej pozycji oraz mata w 2 ruchach w prostej pozycji.

L. p.	Zagadnienie	Przewidziana ilość jednostek lekcyjnych
A	Dział: Podstawy teorii debiutów. Pułapki debiutowe.	w sumie: 7
1.	Powtórzenie zasad dobrego debiutu, faz partii oraz roszady	1
2.	Proste pułapki debiutowe: mat głupców i mat szewski	2
3.	Notacja szachowa - przypomnienie zasad	1
4.	Mat Legala	1
5.	Powtórzenie reguł związanych z zegarem szachowym, zasady gry na czas (turniejowej), gra na czas - ćwiczenia	2
B	Dział: Gra środkowa - taktyka i strategia.	w sumie: 5
6.	Związanie i szach z odsłony	2
7.	Widelki	2
8.	Rozwiązywanie zadań szachowych	1
C	Dział: Końcówki	w sumie: 7
9.	Reguła kwadratu	2
10.	Zasada opozycji	2
11.	Reguła prowadzenia piona	2
12.	Końcówki pionowe w grze	1
D	Teoria debiutów	w sumie: 8
13.	Debiuty otwarte: partia włoska	2
14.	Debiuty otwarte: partia hiszpańska	2
15.	Debiuty półotwarte: obrona sycylijska	1
16.	Pojęcie fianchetto	1
17.	Debiuty zamknięte: gambit hetmański	1
18.	Pojęcie gambitu	1
E	Dział: System Rozgrywek Szachowych	w sumie: 3
19.	Wybitni szachiści w historii	1

20.	Ranking i kategoria szachowa	1
21.	Systemy rozgrywek, organizacje szachowe. Kodeks Szachowy	1

**Planowane osiągnięcia ucznia na zakończenie IV klasy szkoły podstawowej  
(po czwartym roku nauki):**

1. Uczeń rozróżnia rodzaje debiutów.
2. Uczeń potrafi prawidłowo rozgrywać debiut otwarty (partia włoska, partia hiszpańska), półotwarty (obrona sycylijska) i zamknięty (gambit hetmański).
3. Uczeń nie popełnia rażących błędów debiutowych i potrafi obronić się przed najpopularniejszymi pułapkami.
4. Uczeń prawidłowo rozgrywa końcówki pionowe w różnych konfiguracjach pozycji i przewagi.
5. Uczeń potrafi rozwiązywać zadania szachowe z wykorzystaniem poznanych motywów i kombinacji taktycznych.
6. Uczeń potrafi twórczo zastosować znane sobie motywy taktyczne i kombinacje w rozgrywanych partiach szachowych.
7. Uczeń potrafi łączyć poznane motywy kombinacyjne.
8. Uczeń w partii szachowej aktywnie poszukuje możliwości zdobycia przewagi oraz kreatywnie kontratakuję.
9. Uczeń bezbłędnie prowadzi zapis szachowy i potrafi na jego podstawie przeprowadzić prostą analizę partii.
10. Uczeń potrafi rozgrywać partię na czas i wykorzystuje czas jako element taktyczno - strategiczny gry.
11. Uczeń potrafi przytoczyć najważniejsze zasady zawarte w Kodeksie Szachowym i stosuje się do jego przepisów.
12. Uczeń rozróżnia różne systemy rozgrywania turniejów szachowych.
13. Uczeń potrafi wyjaśnić zależność między rankingiem a kategorią szachową.
14. Uczeń zna nazwy najważniejszych organizacji szachowych oraz potrafi

krótko scharakteryzować sylwetki najwybitniejszych szachistów i szachistek polskich i światowych.