

PLAN KÓŁKA SZACHOWEGO

Szachy to najpopularniejsza gra na świecie. Nauka gry w szachy sprzyja wszechstronnemu rozwojowi ucznia. Stwarza nieograniczone możliwości wykazania inicjatywy, kształci wyobraźnię przestrzenną, ćwiczy pamięć, uwagę, koncentrację a przede wszystkim inicjuje sytuację wymagającą abstrakcyjnego i logicznego myślenia. Nauka gry w szachy wpływa dodatnio na zwiększenie aktywności umysłowej ucznia, przyczynia się do rozwoju inteligencji. Szachy zawierają wiele elementów wychowawczych. Kształcą te cechy charakteru, które prowadzą do zwycięstwa nie tylko na zawodach sportowych ale i w życiu. Szachy wyrabiają umiejętność panowania nad sobą, uczą wytrwałości, poczucie odpowiedzialności za własne decyzje, odwagę. Uczą myśleć obiektywnie i nie lekceważyć żadnego przeciwnika. Nauka gry w szachy wpłynie na lepszy rozwój logicznego myślenia uczniów, a przez to ułatwi rozumienie treści matematycznych.

SZACHY.

- doskonałą logiczne myślenie: każdy ruch powoduje określone konsekwencje na szachownicy dla grającego
- wyrabiają umiejętność spójnego działania: ruchy grającego obejmują całą szachownicę, a między figurami zachodzą określone relacje - pojawiają się szanse, które można wykorzystać dzięki silnym stronom ustawienia własnych bieków oraz zagrożenia, wynikające ze słabości tego ustawienia
- uczą racjonalnego planowania i kreatywnego rozwiązywania problemów: każdy zamiar musi być poparty chłodną kalkulacją, ale niekiedy to właśnie nieszablonowe zagrania prowadzą do końcowego sukcesu.

CELE SZCZEGÓŁOWE

- opanowanie zasad gry w szachy, podstaw wiedzy szachowej oraz słownictwa szachowego,
- doskonalenie strategii gry,
- ćwiczenie logicznego myślenia, twórczego rozwiązywania problemów oraz zadań szachowych,
- popularyzacja szachów jako dyscypliny sportowej zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży,
- propagowanie wśród młodzieży zasad etyki szachowej i postaw fair play.

TEMATY ZAJĘĆ:

1. Historia szachów.
2. Szachownica i jej opis.
3. Bierki szachowe, nazwy, ruchy bieków.
4. Szachownica i figury –zapoznanie uczniów z grą .
 - Król ,Wieża, Goniec , Hetman, Skoczek , Pionek
 - Co to jest szach?
 - Mat kończy partię!
 - Kiedy jest remis? Pat
 - Czarodziejskie posunięcie - roszada
 - Czym różni się pionek od reszty bieków? (bicie w przelocie, przemiana)
 - Omówienie ruchów poszczególnych figur na planszy.
5. Debiuty (otwarcie).
6. Podstawy taktyki. Strategia szachowa.
7. Gra środkowa.
8. Rozgrywanie partii szachowych.

9. Analiza rozegranych partii.
10. Zapis rozgrywanych partii.
11. Rozwiązywanie zagadek szachowych.
12. Zapoznanie z regulaminem szachowym (wybrane zagadnienia).
13. Turnieje szachowe.
14. Treningowe rozgrywki między uczniami.
15. Rozwiązywanie łamigłówek szachowych – mat w jednym posunięciu .
16. Rozwiązywanie łamigłówek szachowych – mat w dwóch posunięciach.
17. Turniej szachowy mający wyłonić reprezentację szkoły na zawody międzyszkolne.
- zasady posługiwania się zegarem
18. Gra poprzez sieć Internet .

METODY I NARZĘDZIA SPRAWDZANIA UMIEJĘTNOŚCI

Główną metodą będzie ukierunkowanie ucznia na samodzielne myślenie, dzięki któremu posiada on umiejętność szukania i zastosowania prawidłowych rozwiązań podczas rozgrywek. Podstawowym narzędziem do dokonania oceny efektów pracy ucznia będzie obserwacja przez nauczyciela podczas zajęć:

1. Umiejętności rywalizacji z graczami –postawa fair play,
2. Samodzielne eliminowanie błędnych posunięć,
3. Zaangażowanie ucznia do zdrowej rywalizacji,
4. Umiejętność zmatowania przeciwnika,
5. Umiejętność posługiwania się zegarem szachowym,
6. Umiejętność myślenia podczas rozgrywanej partii szachowej.

SPODZIEWANE OSIĄGNIĘCIA I POSTAWY UCZNIĄ.

Uczeń:

- zna zasady fair play dążąc do zdrowej rywalizacji
- zna podstawowe zasady gry w szachy oraz pomaga innym początkującym szachistom w ich opanowaniu,
- potrafi w pełni koncentrować się podczas gry,
- potrafi przeanalizować popełnione błędy i je korygować,
- dąży do osiągnięcia sukcesu podczas zawodów międzyszkolnych.