Program koła szachowego

WSTĘP

Program jest skierowany do uczniów klas VI – VIII Szkoły Podstawowej w Żółwinie. Ma on na celu zapewnienie wszechstronnego rozwoju intelektualnego uczniów. Rozgrywki szachowe będą zaczynać się od ćwiczeń i form treningowych, a następnie przeradzać się w umiejętność zdrowej rywalizacji. Ważnym jest, aby młodzi szachiści potrafili przyjmować sukcesy i porażki współzawodnicząc w rozgrywkach szachowych między sobą, a później także w turniejach. Program ten może wspomóc jedną z najważniejszych percepcji, jakie posiada człowiek to jest umiejętność rozwoju myślenia. Może być pomocny uczniowi w przyswajaniu programu szkolnego oraz rozwoju twórczego myślenia. Zadaniem tego programu i zajęć koła szachowego jest przekazanie początkującym szachistom w jak najkrótszym czasie, zwięźle i przystępnie zasad gry szachowej, pokazania piękna szachów.

CELE OGÓLNE

1. Nauczenie każdego chętnego ucznia gry w szachy - poczynając od reguł gry.
2. Kształtowanie twórczej aktywności dzieci i młodzieży, myślenia przyczynowo - skutkowego oraz umiejętności rozwiązywania problemów.
3. Wdrażanie do systematycznej i wytrwałej pracy wraz z przestrzeganiem zasad gry "fair play".
4. Ćwiczenie koncentracji, pamięci i uwagi, logicznego myślenia i cierpliwości, logiki i intuicji.
5. Zastosowania zdobytej wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów zarówno w zadaniach szachowych jak i w grze.
6. Przygotowanie uczniów do udziału w zawodach na różnym szczeblu, od szkolnego zaczynając

CELE SZCZEGÓŁOWE

1. Przypomnienie zasad gry w szachy.
2. Znać i stosować zasady poruszania się figur na planszy.
3. Znać rolę i funkcje figur w grze.
4. Przestrzegać zasad gry.
5. Umieć posługiwać się zegarem.
6. Znać zasady zapisu gry.
7. Rozpoznawać sytuacje szachowe i umieć zamatować przeciwnika
8. szanować i nie lekceważyć swojego przeciwnika.
9. Rozpoznawać sytuacje patowe.
10. Posiadać umiejętność gry na komputerze szachowym i w Internecie.
11. Umieć uczyć się na własnych błędach.

RAMOWY PROGRAM PRACY

1. Plan gry, zapis partii szachowej.
2. Analiza partii szachowej.
3. Nauka umiejętności racjonalnej gry poszczególnymi figurami, i ich wykorzystanie w trakcie gry.
- GRA SKOCZKAMI
- GRA GOŃCAMI
- GRA WIEŻAMI
- GRA HETMANEM
- GRA PIONKAMI
- GRA KRÓLEM
4. Rozgrywanie debiutu.
5. Poznanie najpopularniejszych i najczęściej rozgrywanych debiutów szachowych.
6. Gra środkowa. Ogólne zasady.
7. Zakończenie partii. Rozgrywanie końcówek.
8. Jak wykorzystywać błędy przeciwnika?
9. "Umieć przegrywać" - czy i kiedy poddać partię?.
10. Przeprowadzenie turniejów szachowych.

PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA I POSTAWY UCZNIA

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 osiągania sukcesu podczas zawodów międzyszkolnych.

EWALUACJA

Ewaluacja jako badaniem efektów realizowanego programu, pozwala na ulepszanie metod i form pracy. Dzięki niej analizujemy osiągnięte cele i zadania. Przejawem ewaluacji będzie m.in: obserwacja uczniów na zajęciach, analiza postępów graczy, ocena przez uczniów posunięć figur na szachownicy. Nauczyciel omawia z uczestnikami zajęć popełnione błędy, zwracając szczególną uwagę na poprawność ich korygowania.