

ОШ “Војвода Путник“ Рипањ

ШКОЛСКИ ПРОГРАМ
ЗА ШАХ
ЗА ШКОЛСКУ 2014/2015. ГОДИНУ

Предметни наставник:

Милина Ђорђевић

НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА ШАХ ЗА ПРВИ, ДРУГИ, ТРЕЋИ И ЧЕТВРТИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

Циљ и задаци

Циљ наставе *шаха* у првом циклусу основног образовања и васпитања јесте да се свим ученицима и ученицама који се одреде за овај програм изборне наставе, без обзира на расну, верску или националну припадност, било који хендикеп, развојне потешкоће или неки други вид посебних потреба и/или личних обележја, пружи прилика да овладају основним законитостима и принципима шаховске игре ради формирања њихових радних навика, савесности, истрајности, упорности, уредности, радозналости, креативности, оригиналности и спремности на сарадњу уз уважавање туђег мишљења и начела лепог понашања, а нарочито да код ученика и ученица изгради културу рада, да се рад обавља у одређено време у предвиђеном радном простору, као и да се развија свесна потреба да се започети посао доврши до краја.

Задаци наставе *шаха* су:

- развијање интересовања за шаховску игру код ученика;
- стицање знања да процес учења у школским условима може да се реализује у форми игре (шаха);
- стимулисање маште, креативности и радозналости током учења шаха;
- стицање основних знања о шаху и уочавање сличности са животом;
- оспособљавање ученика за логичко размишљање током учења шаха;
- развијање потребе за самосталним доношењем одлука кроз играње шаха;
- развијање свести о сопственом напредовању и јачање мотивације за даље учење шаха;
- развијање начела фер-плеја и уважавања туђег мишљења.

ПРВИ РАЗРЕД (1 час недељно, 36 часова годишње)

САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

I тема: *Уводни час (1)*

1. Уводни час - упознавање са наставним предметом, уџбеником и начином рада.

II тема: *Основе шаха, шаховске фигуре, њихово кретање и вредност (13)*

ШАХОВСКА ТАБЛА

1. Шаховска табла, назив шаховских фигура и њихово постављање у почетни положај.

2. Геометрија шаховске табле.

КРЕТАЊЕ ШАХОВСКИХ ФИГУРА

1. **Топ:**

- основно кретање топа;
- концепт узимања противничке фигуре.

2. Ловац:

- основно кретање ловца.

3. Дама:

- основно кретање даме;
- концепт заштите фигуре.

4. Скакач:

- основно кретање скакача и његове посебности;
- појам двојног удара.

5. Пешак:

- основно кретање пешака (кретање унапред за једно или два поља у првом потезу);
- кретање пешака приликом узимања противничке фигуре (косо кретање);
- узимање противничке фигуре у пролазу ("ан пасан");
- претварање пешака у другу фигуру приликом доласка на последњи ред ("промоција").

6. Краљ:

- посебност и значај краља;
- основно кретање краља;
- концепт шаха краљу - нападање краља противничким фигурама осим краља;
- немогућност налажења противничких краљева на суседним пољима;
- одбрана од шаха - склањање краља, заклањање од шаха, узимање фигуре која даје шах;
- циљ игре - мат.

ВРЕДНОСТ ШАХОВСКИХ ФИГУРА

- пешак као јединица мере;
- уобичајено вредновање фигура (П= 1, С =Л = 3, Т = 5, Д = 9 или 10);
- лаке и тешке фигуре.

III тема: Обележавање и записивање потеза (5)

1. Шаховски потез:

- правилно одигравање и комплетирање потеза;
- шаховски сат и његова улога;
- правило "такнуто - макнуто!".

2. Шаховска нотација и записивање потеза:

- шаховска поља и њихово обележавање;
- означавање шаховских фигура;
- записивање шаховских потеза у пуном и скраћеном облику ("нотација");

- образац за записивање шаховске партије ("формулар") и начин његовог коришћења.

IV тема: Шаховска игра и њена правила (13)

1. Услови под којима се може изводити рокада:

- краљ и рокадни топ се нису померали са својих почетних положаја;
- између краља и рокадног топа не налазе се фигуре;
- краљ није у шаху, не прелази преко поља нападнутог од стране противничких фигура и није у шаху по завршетку потеза.

2. Елементарна тактика:

- откривени шах;
- двоструки шах.

3. Основе стратегије - шаховски лавиринт:

- правила "шаховског лавиринта";
- примери "шаховског лавиринта" са задатком да се дâ шах противничком краљу.

4. Победа једног од играча (одлучена партија):

- мат краљу;
- предаја партије;
- мат у једном потезу;
- мат краљем и дамом против краља;
- мат помоћу краља и два топа против краља;
- мат краљем и топом против краља.

5. Нерешен исход партије (реми):

- немогућност давања мата фигурама које су преостале на табли;
- пат;
- вечити шах;
- троструко понављање позиције;
- правило 50 потеза;
- понуда и прихватање ремија.

6. Краљ и пешак против краља (К+П:К) - основе:

- промоција као начин добитка партије;
- правило квадрата;
- правило једноставне опозиције.

V тема: Одигравање партије (4)

- Правила понашања у просторијама у којима се игра шах, као и правила понашања приликом играња шаховске партије;
- Основне смернице за почетак партије (центар, развој, рокада, материјал итд.);

- Примери неких шаховских партија: "шустер-мат", Костићева замка;

- Самостално одигравање шаховских партија међу ученицима.

Подврсте шаха (игре) које могу да се користе за први разред:

1. Табла и фигуре (Меморијске игре).

2. Топ (Прецртавање табле).

3. Линијске фигуре (Ланац; Жетва; Тренинг топом, ловцем и дамом; Дама против два ловца).

4. Скакач (Коњићев скок; Хиподром; Тренинг скакачима; Контакт; Игра кружења; Скакачи у потери; Коњички дуел).

5. Пешак (Само пешаци; Завршница са пешацима; Овце и вук).

6. Утврђивање кретања и дејства фигура (Сељачка буна; Есенција шаха; Шаховски комарац; Црна кутија).

7. Записивање потеза и шаховска нотација (Подморнице).

8. Утврђивање шаховских правила (Жућа и принц Филип).

9. Вредност фигура и њихова размена (Шах на изнајмљивање; Вожња таксијем).

10. Универзално применљиве игре (Шаховска штафета).

ДРУГИ РАЗРЕД (1 час недељно, 36 часова годишње)

САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

I тема: *Уводни час (1)*

1. Уводни час - упознавање са циљевима и задацима програма и начином рада.

II тема: *Отварање (4)*

1. Отварање као почетни део игре. Циљеви игре у отварању.

2. Основне смернице игре у отварању. Општа правила игре у отварању.

3. Подела отварања:

- отворене игре;

- полуотворене игре;

- затворене игре.

III тема: *Основе стратегије - шаховски лавиринти (2)*

- Примери "шаховског лавиринта" са задатком да се да шах противничком краљу;

- Примери "шаховског лавиринта" са задатком да се да мат противничком краљу.

IV тема: *Средишњица (5)*

1. Основе средишњице и њен значај.

2. Основни начини мишљења у средишњици:

- планирање (стратешко размишљање);

- конкретна игра (тактичко размишљање).

V тема: Завршница (6)

1. Краљ и две лаке фигуре против усамљеног краља:

- матирање усамљеног краља помоћу два ловца (комплетан поступак матирања);
- мат усамљеном краљу помоћу ловца и скакача (само разматрање завршне слике);
- немогућност матирања усамљеног краља помоћу два скакача (само разматрање завршне слике).

2. Краљ и пешак против краља (К+П:К):

- промоција као начин добитка партије;
- правило квадрата;
- правило једноставне опозиције;
- коришћење правила опозиције да би се ремизирала или добила завршница К+П:К;
- ивични пешак као посебан случај.

VI тема: Тактички мотиви (10)

- двоструки напад и двојни удар (основни примери);
- везивање и одвезивање фигура (основни примери);
- откривени и двоструки шах (основни примери);
- угушени мат (основни примери).

VII тема: Одигравање партија (8)

1. Турнир ученика (4 школска часа).
2. Симултанка предметног наставника против ученика.
3. Подврсте шаха.

Подврсте шаха (игре) које могу да се користе за други разред:

1. Игре са мањом квадратном таблом и стандардним фигурама.
2. Игре са мањом правоугаоном таблом и стандардним фигурама.
3. Игре са нестандартним асиметричним положајем фигура.
4. Игре са нестандартним симетричним положајем фигура.
5. Игре са стандардном таблом и фигурама - али другачијим циљем.
6. Игре у којима свако игра за себе.
7. Партнерске и тимске игре."

ТРЕЋИ РАЗРЕД (1 час недељно, 36 часова годишње)

САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

I тема: Уводни час (1)

1. Уводни час - упознавање са циљевима и задацима програма и начином рада.

II тема: Отварање - отворене игре (6)

Италијанска партија:

- примери добре игре (мирна и оштра игра);
- кратке партије (минијатуре);
- практична игра.

Шпанска партија:

- примери добре игре (варијанта измене и главна варијанта);
- кратке партије (минијатуре);
- практична игра.

III тема: *Средишњица (5)*

1. Стратегија у игри и њен значај:

- измена фигура као метод реализације материјалних предности.

2. Тактика у игри и њен значај:

- жртвовање фигура;
- појам комбинације.

IV тема: *Завршнице - фигуре против пешака (6)*

1. Дама против пешака:

- добитак дамом против пешака на претпоследњем реду (општи случај);
- ивични пешак на претпоследњем реду против даме (пат као мотив за реми);
- ловчев пешак на претпоследњем реду против даме (пат као мотив за реми).

2. Топ против пешака:

- општи случај;
- ивични пешак.

3. Скакач против пешака:

- општи случај;
- ивични пешак.

V тема: *Комбинаторни мотиви (10)*

Комбинаторни мотиви:

- двоструки напад и двојни удар (сложенији примери);
- везивање и одвезивање фигура (сложенији примери);
- откривени и двоструки шах (сложенији примери);
- угушени мат (сложенији примери);
- откривање и прекривање линија, редова и дијагонала (основни примери);
- одвлачење и дириговање (основни примери).

VI тема: Одигравање партија (8)

1. Турнир ученика (4 школска часа).
2. Симултанка предметног наставника против ученика.
3. Подврсте шаха.

Подврсте шаха (игре) које могу да се користе за трећи разред:

1. Игре са мањом квадратном таблом и стандардним фигурама.
2. Игре са мањом правоугаоном таблом и стандардним фигурама.
3. Игре са нестандартним асиметричним положајем фигура.
4. Игре са нестандартним симетричним положајем фигура.
5. Игре са стандардном таблом и фигурама - али другачијим циљем.
6. Игре у којима свако игра за себе.
7. Партнерске и тимске игре."

ЧЕТВРТИ РАЗРЕД (1 час недељно, 36 часова годишње)

САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

I тема: Уводни час (1)

1. Уводни час - упознавање са циљевима и задацима програма и начином рада.

II тема: Отварање (6)

ОТВОРЕНЕ ИГРЕ

Краљев гамбит:

- примери добре игре (смисао гамбитне игре);
- кратке партије (минијатуре);
- практична игра.

ПОЛУОТВОРЕНЕ ИГРЕ

Сицилијанска одбрана:

- примери добре игре;
- кратке партије (минијатуре);
- практична игра.

ЗАТВОРЕНЕ ИГРЕ

Дамин гамбит:

- примери добре игре;
- кратке партије (минијатуре);
- практична игра.

III тема: Средишњица (11)

1. Комбинаторни мотиви:

- откривање и прекривање линија, редова и дијагонала (сложенији примери);
- одвлачење и дириговање (сложенији примери);
- ослобађање и заузимање поља (основни примери);
- уништавање одбране и блокада (основни примери);
- дејство кроз фигуре и преграђивање (основни примери).

2. Прелазак из отварања у средишњицу:

- значај иницијативе;
- заостао краљ у центру.

3. Стратегија напада и њен значај:

- напад при супротним рокадама;
- напад при истостраним рокадама.

IV тема: *Завршница - топовске завршнице: топ и пешак против тона (8)*

4. Одсецање краља (спречавање прилаза слободном пешаку).
5. Победа јаче стране применом методе "моста".
6. Краљ испред пешака: одбрана применом "правила шестог реда".

V тема: *Одигравање партија (10)*

4. Турнир ученика (6 школских часова).
5. Симултанка предметног наставника против ученика.
6. Подврсте шаха.

Подврсте шаха (игре) које могу да се користе за четврти разред:

1. Игре са мањом квадратном таблом и стандардним фигурама.
2. Игре са мањом правоугаоном таблом и стандардним фигурама.
3. Игре са нестандартним асиметричним положајем фигура.
4. Игре са нестандартним симетричним положајем фигура.
5. Игре са стандардном таблом и фигурама - али другачијим циљем.
6. Игре у којима свако игра за себе.
7. Партнерске и тимске игре.

УПУТСТВО ЗА ОСТВАРИВАЊЕ ПРОГРАМА

Да би се организовала квалитетна настава, примерена потребама и могућностима ученика од првог до четвртог разреда основне школе, неопходно је водити рачуна о три групе основних параметара.

1. Предметни параметри

Садржаји који се проучавају у оквиру овог предмета део су опште шаховске културе, која афирмише ову древну игру као друштвено прихватљив модел за сагледавање животних законитости кроз симболику шаховског надметања двеју супротстављених страна. Тринаести светски првак, Гари Каспаров говорио је о томе: "Креативност, имагинација и интуиција су незаменљиви, баш као и чврст карактер; али, победа долази само кроз борбу." На тај начин прегнуће и вољни моменат избијају у први план, пружајући ослонац младој особи која се налази у деликатној животној фази, у којој се од ње очекује да одговори захтевима које пред њега/њу поставља школски систем.

Како се седмогодишњаци налазе у раној фази когнитивног развоја, у којој тек стичу основне представе о низовима, поретку и класификацији, што између осталог чини основу за свеобухватно разумевање појма броја, шах им природно помаже у усвајању, а затим и консолидацији ових знања. На овај начин деца се припремају за наредну фазу (око 9-10 година живота) коју, према Пијажеовој класификацији, карактеришу "конкретне логичке операције", као нпр. обухватније разумевање математичких операција. Путем савладавања шаховске нотације даје се значајан подстицај развоју вештина читања и писања, али се постиже и напредак у разумевању просторне организације, пре свега кроз концепте хоризонталности и вертикалности, као претеча координатних система, баш као и дискриминације латерализованости, што значи да су за то остваривање веома погодни захтеви за правилном оријентацијом шаховске табле: у односу на белога и црнога (тј. црну боју поља у играчевом левом углу), али и постављање дама на поља исте боје, а краљева на поља супротне боје од фигуре која се на њему налази. Проучавање шаха треба да подстакне напредак логичког мишљења и способности генерализације, а посебно је драгоцену поуку легендарног светског шампиона Емануела Ласкера, доктора филозофских наука, који је наглашавао да путем шаха треба "подучавати о независном размишљању и просуђивању".

Шаховска игра представља и модел који промовише равноправност, а негира сваки облик дискриминације: у игри подједнако могу напредовати и уживати ученици и ученице свих раса, националности и вероисповести, како надарени, тако и они са посебним потребама - ученици са слушним оштећењима, глуви и неми, слабовиди и слепи (шаховска литература се успешно прилагођава запису Брајеве азбуке, а постоје и посебно дизајниране шаховске табле и фигуре које слабовиди и слепи могу потпуно самостално да користе; већина шахиста уме да игра и "наслепо", тј. путем изговарања потеза онако како се записују шаховском нотацијом), ученици са физичким хендикепом, аутистични или са другим развојним поремећајима (између осталог, шах развија свест о присуству другог и на тај начин представља основу за даљи развој комуникације) - мршави и буцкасти, високи и ниски, ћутљиви и причљиви, неустрашиви и повучени... Применљивост шаха као заштитног окриља је посебно изражена у оквиру кампања против дроге и насиља, док у оквиру његове превентивне функције спада и смањивање изостанака из школе, као и смислено реструктурирање слободног времена.

II. Наставни параметри

Теоријска настава из шаха пружа минималан скуп фундаменталних знања која су неопходна да би се овладало свим правилима и општом културом шаховске игре. На овом аспекту наставе треба инсистирати у оноликој мери колико је потребно да се ученицима пруже најосновније информације на основу којих би, пре свега кроз многобројне практичне примере и животне аналогije, могли да самостално откривају огромно богатство света шаха. Стога, кад год је то могуће,

предметни наставник у улози модератора треба да издвоји довољно времена за практичну наставу у виду решавања примера на демонстрационој табли (фронтални облик рада) и кроз тестове (индивидуални облик рада), али и кроз проигравање у паровима и групне активности ученика.

Шах се може схватити као перманентно дидактичко средство за лакше савлађивање драгоцених животних лекција, при чему се симболизам шаховске игре као парадигме самог живота ставља у ужи и шири контекст. Као пример можемо да наведемо ситуацију у којој се ученик налази на пешачком прелазу, а на семафору за пешаке је црвено светло. За малог шахисту све је јасно: на потезу је противник (у овом случају, то су аутомобили), тако да треба бити стрпљив и сачекати свој потез. Када се појави зелено светло за пешаке, то је као да је противник завршио свој потез и притиснуо сат, тако да је сада ред на њега да у предвиђеном времену пређе улицу, то јест "одигра свој потез".

Током прве године учења, путем упознавања квадратне црно-беле табле као попришта ове игре савршеног склада, ученици усвајају просторне релације кроз концепте поља, линија, редова и дијагонала. Дружење са шаховским фигурама и њиховим кретањем приближава их знањима из геометрије, док кроз однос релативних вредности фигура (пешак = 1, скакач и ловац = 3, топ = 5, дама = 9 или 10) стичу и основе из аритметике, али и поуке о вођењу бриге о вредностима које су им поверене на чување. Постављање фигура на почетна поља пример је за организацију и уредност, чиме се неупоредиво лакше усвајају и неки "непопуларни" свакодневни захтеви, као што је одлагање ствари (нпр. школског прибора, одевних предмета, играчака итд.) на одговарајућа места. Упознавање са шаховском нотацијом (где се као прелазни модел користи популарна игра "подморница") и концепт записивања потеза подстицајно делују на усавршавање вештина читања и писања, које се срећу у оквиру осталих предмета.

Током обуке почетника у оквиру наставе шаха као изборног предмета у основним школама у Србији уочена је појава пада заинтересованости за даље учење шаха услед предугог трајања обуке - темпом од једног часа седмично. Иницијалан импулс са којим деца долазе на наставу је да се играју шаха, а суочавају се са не тако кратким периодом када изостаје практична игра, чиме могу бити до те мере незадовољни да их то може обесхрабрити и одбити од даљег рада. Уколико дође до тога, шах престаје да буде игра, наилази на отпор код ученика, а самим тим и не успева да оправда своју улогу наставног средства по мери детета.

Предлаже се планско увођење одабраних подврста шаха, које би својом привлачношћу игре унапредиле динамику наставе и подстакле активност и мотивацију ученика, пре свега, у млађем школском узрасту. Систематизацијом подврста шаха, коју прати скуп специфичних методичко-дидактичких _____ упутстава, добија се допунско средство за утврђивање и провежбавање одређених тематских јединица и обогаћују се наставни и ваннаставни садржаји.

III. Параметри окружења и остали параметри

У зависности од непосредног окружења у којем се налази школа, пожељно је користити предности локалних ресурса и неговати контакте са оближњим шаховским клубовима. Уколико постоје могућности, природно је најмотивисаније укључити у рад шаховске секције, организовати гостовања неког од активних шахиста из непосредног окружења - уз могућност одигравања симултанке против заинтересованих ученика. Препорука је да се на крају школске године (у проширеном обиму

од 6 часова), као могућност да се систематизује и рекапитулира до тада стечено знање у овом изборном предмету, организује такмичење (уколико наставник процени да би неуспех могао да обесхрабри децу са мање развијеном толеранцијом на фрустрацију, овакви сусрети се могу окарактерисати као "дружење"; у том случају се не би инсистирало на обрачунавању коначног такмичарског учинка, како ученици не би међусобно упоређивали остварене резултате и успешност, а могу се промовисати и други ненасилни сценарији, нпр. да фигуре које су узете "иду на клупу за резервне играче" и да ће се, поново поређане на почетне позиције, вратити већ у наредној партији) међу ученицима истог разреда, где би они у условима одигравања шаховских партија (поштовање турнирских правила) показали која су знања стекли током наставног циклуса. __

