

ŠACH

ÚVOD A CHARAKTERISTIKA PREDMETU

Šach je hra, ktorá vznikla v 6. storočí nášho letopočtu. na území Indie. Odtiaľ sa rozšírila do celého sveta. Pôvodne bola braná ako hra kráľov, teda hra len pre pár vyvolených a využívali ju na učenie sa taktiky a stratégie boja. Postupne sa rozširovala medzi všetky vrstvy ľudu. V dnešnej dobe sa predmet stal súčasťou vzdelávacieho kurikula vo viacerých štátoch sveta. Vznikol medzinárodný projekt Šach na školách, ktorého hlavnou myšlienkou nie je vychovať z každého dieťaťa vrcholového šachistu, ale využiť šach ako nástroj na zlepšenie výučby.

Šach pomáha žiakom v nasledujúcich oblastiach:

Pozornosť - deti sa učia chápať výhody pozorného sledovania a koncentrácie. Ak nedokážu sledovať, čo sa deje, nemôžu vhodne reagovať bez ohľadu na to, aké sú múdre.

Predstavivosť - Deti sú nútené si predstaviť rôzne akcie v rôznom poradí, pred tým ako sa udejú. Túto vlastnosť rozvíjame u detí tým, že ich učíme si predstavovať budúce ťahy bez toho aby ťahali figúrkami.

Predvídanie - Deti sa učia najprv myslieť, potom konať. Po čase šach pomôže rozvinúť trpezlivosť a myslenie ako také.

Porovnávanie možností - Deti sa učia, že nemusia spraviť hneď prvú vec, čo ich napadne. Učia sa zvažovať rôzne možnosti a ich pre a proti. Rozhodovací proces je lepší, ak je podložený logikou.

Abstraktné myslenie - Deti sa učia odpútať od detailov a rôzne témy či koncepty použiť v rôznych ale súvisiacich situáciách.

Plánovanie - Deti sa učia si stanovovať ciele a určovať si konkrétne kroky vedúce k nim. Veľmi dôležité je, že sa učia v prípade potreby prehodnotiť svoje ciele, či plány na základe zmeny situácie.

Súčasné zvažovanie rôznych možností - Deti sa učia neupínať len na jeden možný plán. Paralelne zvažujú rôzne možnosti.

Šachovnica a samotná hra šach vytvára špecifické prostredie, kde môžeme veľmi jednoducho precvičovať napr. učivo z prvého ročníka ZŠ. Radíme sem pojmy: dopredu, dozadu, vľavo, vpravo, šikmo (diagonála). Každý kameň má svoju hodnotu, s ktorou žiaci môžu pracovať – sčítavať, odčítavať, porovnávať, zistiť, kto vyhráva. Šachovnica je špecifický priestor skladajúci sa zo 64 štvorcov, na ktorých sa striedajú biela a

čierna farba, a každé pole má svoje alfanumerické označenie, čo predstavuje súradnicový systém. Jednoduchým spôsobom sa dá precvičovať numerácia od 1 do 8, ale aj vzťahy hneď pred alebo hneď za. Z geometrie sú to napr. pojmy štvorec a priesečník. Hra šach spája v sebe transmisívne prístupy s konštruktivistickými. Dieťa sa naučí ťahať kameňmi, oboznámi sa so základnými pojmi a pravidlami, naučí sa napr. matovanie dvomi vežami. Samotnú šachovú partiu však tvorí samo, pričom môže využívať poznatky a skúsenosti, ktoré doteraz nadobudlo. Chyby, ktoré pri hre robí, majú dieťa posúvať vpred.

Odporúčame časovú dotáciu 1 hodiny týždenne. Vyučovanie je zamerané hlavne na vlastnú aktivitu žiakov pri riešení problémov s využívaním šachovej súpravy – šachovnice a šachových kameňov.

CIELE PREDMETU

Cieľom učebného predmetu Šach na 1. stupni základných škôl je naučiť žiakov tým poznatkom, ktoré v priebehu svojho ďalšieho vzdelávania a v každodennom živote budú potrebovať. Rovnako dôležité je aj rozvíjanie tých schopností žiakov, pomocou ktorých sa pripravia na samostatné získavanie ďalších poznatkov.

Vyučovanie má smerovať k tomu, aby sa realizovali najmä tieto cieľové zámery a všeobecné požiadavky na rozvoj žiackej osobnosti:

- veku primerané, presné použitie materinského jazyka a správna aplikácia postupne sa rozširujúcich šachových poznatkov a vedomostí,
- aplikovanie pochopených a osvojených pojmov a postupov ako prostriedkov pri riešení úloh,
- zvládnutie pojmov stratégia a taktika pri hraní šachovej hry,
- riešenie úloh a problémov, postupne budovanie vzťahov medzi šachom a realitou,
- rozvíjanie matematického nazerania, logického myslenia, pamäte, sústredenia, koncentrácie a pozornosti,
- vedenie žiakov k získaniu a rozvíjaniu zručností súvisiacich s procesom učenia sa, k aktivite na vyučovaní, k racionálnemu a samostatnému učeniu sa,
- rozvíjanie schopnosti žiakov používať prostriedky DT k vyhľadávaniu informácií,
- systematickým a premysleným riadením práce žiakov upevňovanie kladných vôľových vlastností žiakov, ako samostatnosť, rozhodnosť, vytrvalosť, húževnatosť, kritickosť, dôvera vo vlastné schopnosti a vedomosti pri riešení úloh,
- rozvíjanie schopnosti analyzovať, plánovať, tvoriť a trpezlivo pracovať na svojom sebazdokonaľovaní,
- rozvíjanie logického a kritického myslenia,
- argumentovanie, komunikovanie a spolupracovanie v skupine pri riešení problému,
- konanie v mysli – žiak sa učí robiť prepočet ťahov (pravdepodobné ťahy súpera a odpoveď na ne) bez toho, aby ťahy robil na šachovnici.
- rozvíjanie schopnosti spolupracovať a rešpektovať prácu a úspechy nielen seba, ale aj druhých,
- rozvíjanie schopnosti konať rozhodnutia, ktoré sú schopní obhájiť, uvedomovanie si zodpovednosti za svoje rozhodnutie a svoje konanie zhodnotiť
- rozvíjanie schopnosti vyhľadávať informácie na riešenie problémov, hľadať vhodné a odlišné znaky a hľadať rôzne varianty riešenia.

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

Vzdelávací štandard pozostáva z obsahového štandardu a z výkonového štandardu.

Šachovnica a označenie polí

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ správne vyfarbiť polia na šachovnici 8x8, pole a1 je čierne ✓ rozlišovať pojem rad, stĺpec a diagonála ✓ ovládať šachovú notáciu ✓ priradiť meno každému poľu (orientovať sa v súradnicovej sieti) ✓ doplniť chýbajúce označenie šachovnice ✓ orientovať sa na šachovnici bez označenia ✓ určiť farbu ľubovoľného poľa šachovnice len za pomoci prvého radu ✓ určiť farbu poľa bez použitia šachovnice ✓ umiestniť šachový kameň na správne pole podľa určenia a určiť pole, na ktorom kameň stojí ✓ zapisovať postavenie kameňov pomocou šachovej notácie 	<p>Šachovnica a jej označenie, pojem rad, stĺpec, diagonála</p>

Šachové kamene a ich hodnota

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pomenovať jednotlivé šachové kamene (kráľ, dáma, veža, strelec, jazdec, pešiak) a ovládať ich označenie (K=kráľ, D=dáma, S=strellec, J=jazdec, p=pešiak) ✓ priradiť im šachovú hodnotu (D = 10 alebo 9, V = 5, S = 3, J = 3, p = 1, K = 0 (podľa pravidiel FIDE) ✓ rozlišovať pojem počet kameňov a hodnota kameňov ✓ porovnávať hodnotu šachových kameňov ✓ určovať hodnotu kameňov na šachovnici sčítaním a porovnávaním zistiť, ktorá strana má väčšiu hodnotu ✓ aplikovať pri porovnávaní hodnoty kameňov pravidlo, ak od oboch strán odčítam to isté číslo, rozdiel sa nezmení ✓ rozlíšiť pojem strata, zisk, výmena zo šachového hľadiska ✓ určiť všetky kombinácie pre výmenu kameňov (napr. za aké 4 kamene môžeš vymeniť dámu alebo napíš všetky možnosti výmeny dámy) ✓ riešiť slovné úlohy priamo aj nepriamo formulované, kde sa pracuje s hodnotou kameňov ✓ postaviť pozíciu na šachovnici podľa logických inštrukcií 	<p>Označenie šachových kameňov, ich hodnota, pojem – výmena kameňov, zisk, strata</p> <p>slovné úlohy priameho a nepriameho typu využívajúce hodnotu kameňov</p> <p>slovné úlohy s kombinatorickou motiváciou (na úrovni manipulácie a znázorňovania)</p> <p>logické úlohy</p>

Pohyb šachových kameňov

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ťahať jednotlivými šachovými kameňmi podľa pravidiel FIDE (Fédération Internationale des Échecs or World Chess Federation) ✓ používať špeciálne ťahy kameňov (rošáda, branie mimochodom) ✓ rozhodnúť, na ktorom poli má kameň väčšiu pôsobnosť (počet polí, na ktoré môže kameň ísť) ✓ riešiť labyrinty na šachovnici s rôznou obtiažnosťou ✓ hľadať najkratšiu cestu na riešenie problému daného na šachovnici (zvyšujúca sa obtiažnosť) ✓ hľadať postavenie predpísaných kameňov s najväčšou pôsobnosťou alebo najmenšou podľa zadania (minimalizovať alebo maximalizovať účinnosť kameňov) ✓ rozhodnúť, či daný kameň je aktívny alebo pasívny 	<p>Ťahy šachových kameňov:</p> <p>veža – dopredu, dozadu, doľava, doprava</p> <p>strelec – šikmo po diagonále všetkými smermi</p> <p>dáma – buď ako veža alebo ako strelec</p> <p>jazdec – do písmena L (jeden krok rovno a jeden šikmo)</p> <p>kráľ – na všetky polia okolo seba, špeciálny ťah je rošáda</p> <p>pešiak – ide rovno o jedno pole (zo základného postavenia môže ísť o dve polia), vyhadzuje šikmo, špeciálny ťah enpasant, premena pešiaka</p> <p>aktívny a pasívny kameň na šachovnici</p> <p>napadnutý a chránený kameň</p>

Základné šachové pojmy a hra šach

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Žiak vie/dokáže: ✓ rozhodnúť o vhodnosti brania kameňov ✓ rozhodnúť o vhodnosti brania kameňov ✓ rozlíšiť pojem šach, pat a mat 	<p>Ako môže partia skončiť – výhra, prehra, remíza</p> <p>Šach, mat, pat – rozdiel</p> <p>3 spôsoby obrany pred šachom</p> <p>riešenie diagramov s jednotňahovým a dvojtňahovým matom</p>

<ul style="list-style-type: none"> ✓ rozhodnúť, či ide o šach, pat alebo mat ✓ dať šach, odkrytý šach a dvojitý šach ✓ použiť tri taktiky na obranu pred šachom – vyhodiť šachujúci kameň, vložiť niečo do cesty alebo odísť zo šachu ✓ nájsť pat ✓ dať jednoťahový mat, ak je slabo chránená prvá alebo ôsma rada, stĺpec alebo diagonála, kde súperov kráľ stojí ✓ dať jednoťahový mat na poli, ktoré stráži iba súperov kráľ ✓ dať jednoťahový mat kráľovi, ktorý stojí v strede šachovnice ✓ dať dusený mat jazdcom ✓ dať dvojtahový mat pomocou vynútených ťahov (šachov) s použitím šachovnice ✓ dať dvojtahový mat pomocou vynútených ťahov (šachov) bez použitia šachovnice ✓ matovať dvoma vežami rôznymi spôsobmi ✓ matovať jednou vežou ✓ matovať dámou ✓ rozhodnúť v jednoduchej koncovke K + p proti K, či kráľ dokáže zastaviť pešiaka na ceste do dámy – využiť pravidlo štvorca ✓ aplikovať jednotlivé taktiky, ak vie, ktorú taktiku má použiť – väzba, ihlica, vidlička, dvojitý (trojitý) úder, odlákanie, prilákanie, prerušenie obrany ✓ aplikovať jednotlivé taktiky počas hry ✓ rozlíšiť časti partie – otvorenie, stredná hra, koncovka ✓ ovládať základné princípy otvorenia – obsadiť stred, vyvinúť 	<p>vynútené ťahy – ťah, keď hráč nemá inú možnosť na výber</p> <p>matovanie 2 vežami</p> <p>matovanie 1 vežou</p> <p>matovanie dámou</p> <p>jednoduché pešiakové koncovky – pravidlo štvorca</p> <p>Jednoduché taktiky na zisk materiálu alebo matovanie:</p> <p>väzba, ihlica, vidlička, dvojitý (trojitý) úder), odlákanie, prilákanie, prerušenie obrany</p> <p>Časti partie – otvorenie, stredná hra, koncovka</p> <p>obrana pred ohrozením</p> <p>Princípy otvorenia</p>
--	---

<p>jazdcov a strelcov, dať kráľa do bezpečia (rošády) a zdvojiť veže</p> <p>✓ ovládať obranu pred ohrozením a rozhodnúť sa pre najlepšiu obranu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyhodiť kameň, ktorý nás napáda, • vložiť niečo do cesty, • uhnúť ohrozeným kameňom, • obrániť napadnutý kameň, • vytvoriť protiútok <p>✓ hrať a dohrať partiu</p>	
---	--

Aplikačné úlohy na šachovnici

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nájsť chybu v základnom postavení (základné postavenie pred začiatkom hry) ✓ analyzovať pozíciu a na základe analýzy nájsť v postavení chybu proti pravidlám ✓ zložiť puzzle tak, aby na šachovnici nevzniklo postavenie proti pravidlám ✓ šachový rébus – nahradiť označené miesta alebo písmená v diagrame šachovými kameňmi tak, aby nevzniklo postavenie proti pravidlám ✓ usporiadať šachové diagramy do poradia, ako sa partia hrala ✓ vytvoriť vlastný šachový diagram podľa zadania (napr. postav kamene tak, aby bielemu kráľovi hrozil jednoňahový mat) 	<p>História šachu a príbehy spojené zo šachom</p> <p>Chyba v pozícií proti pravidlám šachu</p> <p>Puzzle</p> <p>Rébusy</p> <p>Usporiadanie diagramov do správneho poradia</p> <p>Pamäťové úlohy</p>

MATERIÁLNE ZABEZPEČENIE

Demonštračná šachovnica – jedna do triedy.

Šachová súprava (šachové figúrky a šachovnica) – pre každého žiaka jedna súprava.

Učebnica: Škola šachu 1, Škola šachu 2, Škola šachu 3