

Scenariusz projektu edukacyjnego

„SZACHOWA KRAINA”

Scenariusz dla klas I

Czas realizacji projektu- 9 x 45 minut

Opracowała: Anna Mrozińska



CEL GŁÓWNY

1. Uczeń zna rodowód królewskiej gry.
2. Uczeń zna istotne cechy szachownicy.
3. Uczeń zna sposoby poruszania się bierkami szachowymi: królem, wieżą, gońcem, hetmanem, pionkiem i skoczkiem.

CEL OPERACYJNY

1. Uczeń udziela prawidłowej odpowiedzi na pytanie: Skąd wywodzi się królewska gra?
2. Uczeń wyjaśnia co to jest szachownica, opisuje cechy charakterystyczne dla kwadratu, wskazuje na szachownicy linie pionowe i poziome.
3. Uczeń wykonuje prawidłowe ruchy bierkami na szachownicy.
4. Uczeń wykonuje prawidłowo bicia bierkami.
5. Uczeń wykonuje samodzielnie i poprawnie Karty Pracy dotyczące ruchu bierek.

METODY

- pogadanka,
- wyjaśnienie,
- pokaz,
- wierszyk/ rymowanka,
- burza mózgów,
- ćwiczenia praktyczne.

FORMY NAUCZANIA

- praca indywidualna,
- praca zbiorowa,
- praca grupowa (w parach).

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- szachownica demonstracyjna (lub interaktywna), kolorowe magnesy,
- prezentacja multimedialna,
- komplety szachów dla każdej pary uczniów,
- podręcznik „Gramy w szachy” część 1 M. Zielińskiej,
- gra komputerowa CHESSMASTER.

PRZEBIEG LEKCJI

1. Sprawy organizacyjne: przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności. Przedstawienie tematu i celu lekcji.

2. Nauczyciel wprowadza uczniów w tematykę lekcji. Prosi o podanie skojarzeń ze słowami: szachy, szachownica, król, wieża itp. Nauczyciel pyta uczniów min.:

- czy wiesz jaką figurą geometryczną jest szachownica?

- kim był król i jakimi cechami powinien się odznaczać?

- pyta gdzie można zobaczyć wieżę?

Może to być np. Wieża Eiffla, Krzywa Wieża w Pizie, wieża kościelna, bądź też wieża zamkowa, którą dzieci mogą znać z bajek o uwięzionych księżniczkach. Nauczyciel pyta jakimi cechami opisałiby wieżę. Naprowadza uczniów na takie cechy jak ciężka, ogromna, masywna, kamienna bądź drewniana.

Nauczyciel opowiada min.

- o tym, że w dawnych czasach w każdym wojsku była kawaleria, czyli rycerze walczący na koniach, dlatego też nie mogli ich zabraknąć w szachowych szrankach;

- kolejnej figurze szachowej- gońcu, że w dawnych czasach jak król chciał przekazać wiadomość to musiał wysłać swojego posłańca bo nie było możliwości wysłania SMS-a, maila czy też listu drogą pocztową;

- o nowej figurze – hetmanie, zwanej również królową. Te dwa pojęcia, mimo iż oznaczają jedną figurkę, kojarzą się z różnymi osobami. Nauczyciel opowiada uczniom pochodzenie słowa hetman. Tak jak i nazwy pozostałych figurek szachowych, nazwa ta pochodzi z dawnych czasów, kiedy to słowem tym określano w Polsce głównego dowódcę wojsk;

- o tym, że pionki można porównać do piechoty w królewskiej armii.

3. Nauczyciel pokazuje dzieciom odpowiednio szachownicę i poszczególne bierki szachowe wyjaśniając jak się poruszają i jak mogą zbijać przeciwnika.

4. Aby łatwiej było zapamiętać ruchy poszczególnych bierok nauczyciel czyta dzieciom wierszyki lub uczy dzieci rymowanek:

*„Król jest siwy, król jest stary,
Nosi brodę, okulary,
Bardzo małe robi kroki -
W przód do tyłu i na boki”*

*„Wieża - ciężkozbrojan pani,
Lubi władać nad liniami,
Co są równo rozłożone
W każdym pionie i poziomie”
„Goniec śmiga niedościgle,
Po przekątnej wroga kłuje,*

*I ogłasza wszystkim wokół
To co król im rozkazuje.”*

*„Hetman groźna to figura,
Stoi zaraz obok króla.
Gdy napotka w polu wroga,
Jego zemsta będzie sroga.”*

*„Dwa do przodu, jeden w bok,
Taki jest konika skok.”*

*„Konia złapać – dziwna sprawa,
Tego z łąki to zabawa.
Gdy chcesz zrobić to z szachami,
Skacze wszysytkim nad głowami.”*

*„Nie dla niego wycofanie,
Gdy na polu raz już stanie,
Pionek biedny, pionek mały
w przód mu prawa iść kazały.”*

5. Uczniowie wykonują ćwiczenia na tablicy demonstracyjnej (interaktywnej) lub podczas pracy w grupach. Nauczyciel rozdaje uczniom Karty Pracy (w załączeniu)

6. Podsumowanie zajęć z przypomnieniem poznanego materiału. Dzieci sprzątajają figury do woreczków. Pożegnanie z uczniami.

Opracowała: Anna Mrozińska – Pomorska Akademia Szachowa