

MISLI KLASIKOV

Šah je miniaturna življenja (Cervantes)

Šah je resnično izvrsten pripomoček, ki ostri razum in razvija spomin (Sir Thomas Elyot)

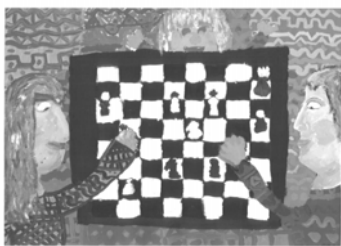
Med vsemi igrami zasluži samo šah, da ga časti človeški razum (Voltaire)

Svoje življenjske uspehe dolgujem vzgoji za šahovnico (Benjamin Franklin)

Šah je preizkusni kamen človeškega uma (Goethe)

Šah sodi v vsako srečno družino (Puškin)

Brez šaha si ne znam predstavljati polnovredne vzgoje osnovnošolskih otrok (V.A. Subomlinski)



Janja Mlinar (5. razred)

MISLI UČENCEV

»Rad igram šah v družbi s prijatelji, najbolj pa mi je všeč, če v domačem derbiju premagam starše...« (Matic Jančič, 6. razred)

»Prek te igre sklepam nova prijateljstva.« (Miša Hrenič, 6. razred)

»Šah je več kot igra. Lahko ga razumeš na veliko načinov, kot igro, šport, umetnost in znanost...« (Katarina Žnidar, 7. razred)

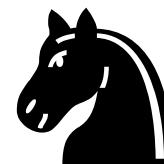
Zgibanka je namenjena učiteljem in učencem za predstavitev izbirnega predmeta.

Iztok Jelen, Šahovska zveza Slovenije, 01/4365-804, e-mail: iztok.jelen@sah-zveza.si

Izdala in založila: Šahovska zveza Slovenije, Parmova 33, p.p. 3529, 1001 Ljubljana



Š A H



IZBIRNI PREDMET V DEVETLETKI

VZGAJA IN RAZVIJA SPOSOBNOSTI

Spodbuja intelektualni razvoj in ustvarjalno mišljenje. Razvija uspešne strategije razmišljanja, načrtovanja in odločanja. Krepi socialno vedenje, vzgaja in oblikuje značaj.

Enako primeren je za dekleta in fante, za nadarjene in manj nadarjene.

JE ZANIMIV IN SPODBUDEN

Edinstven preplet strateško-problemske in estetsko-umetnostne vsebine ter športno-tekmovalne oblike uvršča šahovsko igro med učinkovita sredstva oblikovanja in razvoja osebnosti.

JE PRIVLAČEN IN KORISTEN

Posebna privlačnost: sproti povezuje teorijo s prakso, učenje in spoznavanje z igro in z ustvarjanjem.

Omogoča prenos sposobnosti, navad ter veščin, pridobljenih z učenjem šaha, na druga predmetna področja in na splošno sposobnost za učenje.

JE KRALJEVSKA IGRA

S svojo poštenostjo, neizčrpno vsebino in lepoto stvaritev je igra nad igrami, v vzgojnem in kulturnem pomenu.



PROGRAMI

Predmet obsega tri enoletne programe: ŠAH-1, ŠAH-2 in ŠAH-3. Obiskovati ga je mogoče eno, dve ali tri leta. Dokončani trije programi dajejo osnovno šahovsko izobrazbo.

			ŠAH-1			
			<u>Osnove</u>			
			Uvodni del spoznavanja šahovske igre in kulture			
			Načrtna igra v otvoritvah, središčnici in končnici			
			ŠAH-2			
			<u>Kombiniranje</u>			
			Kombinacijska, taktična in žrtvena igra			
			Otvoritve, končnice in osnove šahovske kulture – drugi del			
			ŠAH-3			
			<u>Strategija</u>			
			Napad in obramba			
			Pozicijska igra in načrtovanje			
			Otvoritve, končnice in osnove šahovske kulture – tretji del			

NEKAJ SPLOŠNIH CILJEV IZ UČNEGA NAČRTA:

Spoznavanje, razumevanje, uporabljanje in vrednotenje temeljnih vsebin šahovske igre.

Razvijanje ustvarjalnosti in odlik spoznavnega sloga, posebej neodvisnega, kritičnega mišljenja.

Razvijanje zbranosti, pazljivosti in sprejemanja odgovornosti ter posledic za svoja dejanja.

PREDMET SE IZVRSTNO DOPOLNJUJE
S ŠOLSKIM ŠAHOVSKIM KROŽKOM



OBLIKE IN METODE POUČEVANJA

IGRA ZA RAČUNALNIKI

Pouk poteka za računalniškimi šahovnicami ob pomoči učnih zgledov in gradiv v elektronski obliki.

S POMOČJO RAČUNALNIŠKEGA ŠAHOVSKEGA MOJSTRA

Šahovske poteze, rešitve, zamisli in načrte lahko učenci in učitelj sproti preverjajo s pomočjo računalniškega šahovskega analizatorja mojstrske moči.

ZA ŠAHOVNICO IN ŠAHOVSKO URO

Igra pri praktičnih nastopih poteka za običajno šahovnico in šahovsko uro, v časovnem okviru, ki omogoča analitično razmišljanje.

VIŠJE OBLIKE UČENJA

V ospredju sta učenje kot reševanje problemov in krožno izkustveno učenje.

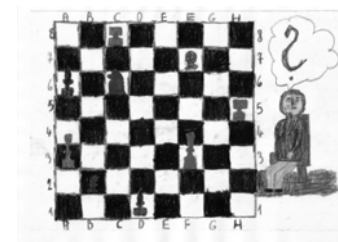
DOŽIVLJANJE USPEHA

Igra pri praktičnih nastopih poteka med enakovrednimi dvojicami, tako da imajo možnost doživljanja uspeha vsi učenci, ki se dovolj potrudijo.

OCENJEVANJE

Učitelj ocenjuje:

- šahovska znanja in znanja o šahu
- poznavanje in uporabo šahovskih postopkov ter veščin
- kakovost potez, načrtov pri praktičnih nastopih



Urška Demšar (2. razred)

