

ŠAHOVSKA ZVEZA SLOVENIJE

**UČNI NAČRT**  
**ZA IZBIRNI PREDMET ŠAH**  
v devetletni osnovni šoli

**ŠAH-1**            (Šahovske osnove)

**ŠAH-2**            (Šahovsko kombiniranje)

**ŠAH-3**            (Šahovska strategija)

*Kajetan Kovič:*

**ŠAH**

*Množica črnih in belih kvadratov,  
množica črnih in belih figur*

*v nepodkupljivem tiktakanju ur  
od prvih potez do remijev in matov.*

*Med vzporedniki in meridiani  
vsi smo v tej igri zaznamovani.*

*Z njo mehanizem mojstrskih ur  
meri življenje navadnih figur.*

**Predlagatelj:**

ŠAHOVSKA ZVEZA SLOVENIJE

**Strokovno okrilje:**

CENTER ZA NAPREDEK ŠAHA pri Šahovski zvezi Slovenije

**Avtorja učnega načrta:**

- IZTOK JELEN, strokovni sodelavec – republiški trener ŠZS.

Vodja Višje šahovske šole in mreže srednjih šahovskih šol pri ŠZS.

- MARJANA JELEN, profesorica likovne vzgoje, svetovalka.  
Ravnateljica OŠ Simona Jenka, Smlednik.

## KAZALO

1. Opredelitev predmeta	4
2. Splošni cilji predmeta	5
3. Operativni cilji predmeta	6
4. Standardi znanja	25
5. Preverjanje in ocenjevanje znanja	27
Priloga 1: Didaktična priporočila	28
Priloga 2: Predlog znanj, ki jih morajo imeti izvajalci učnega načrta	29
Priloga 3: Izvedbeni standardi in normativi	30
Priloga 4: Opredelitev tematskega področja ŠAH	32
Priloga 5: Literatura in medioteka	37

# 1. OPREDELITEV PREDMETA

- Uvedba izbirnega predmeta ŠAH temelji na podlagi 12. člena Zakona o organizaciji in financiranju vzgoje in izobraževanja (Ur.l. RS, št.12/1996, 33/1997, 23/1996, 22/2000, 59/2001 in 64/2001) in na podlagi 17. člena Zakona o osnovni šoli (Ur.l. RS, št.12/1996, 33/1997 in 59/2001).
- Šah je analitično-sintetična strateška miselna igra in posebno področje kulture, dediščina človeške civilizacije z bogato tradicijo. Tekmovalna oblika šahovske igre je tudi pomembna predstavnica miselnih športov. (Glavne značilnosti in posebnosti šaha so opisane v Prilogi 4).
- Kot izbirni predmet v osnovni šoli je šah samosvoje, čeprav interdisciplinarno področje, ki povezuje znanja iz naravoslovnih in humanističnih predmetov. Pogojno ga lahko uvrstimo v naravoslovno skupino.
- Namen predmeta je načrtno, bolj ciljno kot snovno naravnano šahovsko izobraževanje in prek njega optimalno izkoriščanje vzgojno-oblikovalnih odlik šahovske igre.

## Imena enoletnih programov:

ŠAH-1	(šahovske osnove)	– 35 (32) ur.
ŠAH-2	(šahovske kombinacije)	– 35 (32) ur.
ŠAH-3	(šahovska strategija)	– 35 (32) ur.

## Pogoji za vključitev v programe:

Program ŠAH-1 lahko izberejo učenci od 7. – 9. razreda.

Program ŠAH-2 ali ŠAH-3 lahko izberejo:

- učenci 8. ali 9. razreda, ki so uspešno dokončali enoletni program ŠAH-1;
- učenci od 7. do 9. razreda, ki imajo večletne izkušnje in uspehe iz šahovskih tekmovanj (npr. v okviru šolske šahovske interesne dejavnosti).

Priporočeni časovni vrstni red pri izbiri šahovskih programov je: ŠAH-1, ŠAH-2, ŠAH-3.

- Enoletni program ŠAH-1 šahovsko opismenjuje. Dokončani trije enoletni programi, v povezavi s praktičnimi tekmovalnimi izkušnjami v okviru šahovske interesne dejavnosti ali izven nje, dajejo osnovno šahovsko izobrazbo (poznavanje osnov šahovske kulture in prvih 5 do 6 ravni v 10-ravenski izobraževalni piramidi šahistovega razvoja – Priloga 4).
- Izbirni predmet izvrstno dopolnjujejo šahovska tekmovanja – v okviru šolske interesne dejavnosti ali izven nje – na katerih učenci v praksi preizkušajo in dopolnjujejo pridobljena znanja.
- Izbirni predmet se v okviru rednih osnovnošolskih predmetov povezuje predvsem z matematiko, s športno in likovno ter državljansko vzgojo in etiko ter z zgodovino. Povezan je tudi z računalništvom in še z nekaterimi drugimi področji znanosti in kulture (primeri nekaterih povezav, ki jih je možno izkoristiti v okviru izbirnega predmeta so opisani v poglavju *Operativni cilji*).

## 2. SPLOŠNI CILJI PREDMETA

### **Spoznavanje, razumevanje, uporabljanje in vrednotenje:**

- temeljnih vsebin šahovske igre in osnov šahovske teorije;
- šahovskega jezika in osnovnih znanj, veščin, postopkov ter navad šahovskega igranja in spopolnjevanja;
- osnovnih znanj za estetsko in vsebinsko vrednotenje šahovskih partijskih ter analitičnih stvaritev in komponiranih šahovskih skladb;
- osnov in vrednot kraljevske igre ter klasične šahovske kulture, njene etike, vključno z etiko tekmovalnih sistemov.

### **Razvijanje:**

- veščin in navad šahovskega analitičnega dela, strokovnega komuniciranja in timskega dela pri šahovskem igranju in spopolnjevanju;
- občutka za lepoto šahovskih stvaritev;
- ustvarjalnosti in odlik spoznavnega sloga, posebej neodvisnega, kritičnega mišljenja, prek šahovskega igranja in spopolnjevanja;
- samozaupanja in občutka lastne vrednosti ter uspešnosti pri šahu, ki opogumlja tudi za druga področja;
- duševne trdnosti in pripravljenosti za čustveno neobremenjeno iskanje optimalnih rešitev tudi v zapletenih, skrajnih položajih, oziroma v pogojih časovne stiske;
- volje do zmage in sprejemanje porazov kot dobrodošlih uvidov v trenutne pomanjkljivosti, ki bodo pomagali pri nadaljnjem spopolnjevanju;
- vrednot trdega dela, zbranosti, pazljivosti in sprejemanja odgovornosti ter posledic za svoja dejanja pri šahovskem igranju in spopolnjevanju;
- zanimanja, radovednosti, interesov in motivacije:
  - o za šahovsko igro in učenje;
  - o za šahovska tekmovanja in spopolnjevanje;
  - o za šah kot kulturni pojav in dediščino človeške civilizacije.

### **Uvid:**

- da ukvarjanje s šahom zahteva zdrav način življenja, dobro telesno pripravljenost, redno športno-gibalno dejavnost.

### 3. OPERATIVNI CILJI PREDMETA

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<b>ŠAH – 1</b>					
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- spoznajo pojem kraljevskosti šahovske igre;</li> <li>- usvojijo pravila dobrega in pravilnega vedenja med igranjem šaha;</li> <li>- razlikujejo glavne zvrsti šahovske igre glede na način igre, razmišljanja in ustvarjanja ter glede na njihov kulturni in vzgojni pomen;</li> <li>- znajo vnesti poteze in pozicije v računalniški šahovski program;</li> <li>- uporabiti znajo računalniški šahovski analizator.</li> </ul>	<p>Učitelj razloži pravila vedênja med igro in s praktičnimi učnimi zgledi ter vajami ilustrira navodila pravilne izvedbe. Poda informacijo o vključevanju v različne zvrsti šahovskih tekmovanj in dejavnosti.</p>	<p>Učenci se vključujejo v tematske razgovore z učiteljem. Preizkušajo pravila pri igri. Učijo se iz učbenika in delovnega zvezka ter preverjajo znanje. Preizkušajo se v različnih zvrsteh šahovske igre.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 1:</b>  Pravila vedênja in navodila, ki šahista in šahistko usmerjata pri kraljevski igri, klasičnem šahu.  Merjenje športnih izidov in ustvarjalnih dosežkov v šahu.  Način igre in razpoložljivi čas razmišljanja pri klasičnem šahu in pri drugih tekmovalnih zvrsteh: igra slepo, simultanke, prosti, dopisni, polpospešeni, pospešeni in hitropotezni šah. Igra prek svetovnega spleta in igra proti računalniškim programom.</p>	<p>Učitelj naj vsebino skozi vse šolsko leto vključuje v učne zgledi in vaje, ki jo ilustrirajo. V obliki zaokrožene celote naj jo strne šele pred koncem šolskega leta.</p>	<p>s športno ter državljansko vzgojo in etiko (vrhunski šport; športna etika, etika poštene borbe – »fair- play«; formalna ter vsebinska pravilnost tekmovalnih sistemov v športu in šolstvu ter vrednotenje dosežkov na poljih duhovne ustvarjalnosti; Vidmarjeva razvrstitev iger glede na njihovo vzgojno in kulturno vlogo).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- usvojijo pravila gibanja figur in glavna pravila igre.</li> </ul>	<p>Učitelj prek razlage ob prikazih na stenski demonstracijski šahovnici razloži pravila gibanja figur. Pokaže pravilnost uporabe računalnika pri vnašanju figur in potez na računalniško šahovnico. Spremlja delo učencev.</p>	<p>Ob učiteljevi razlagi učenci v dvojicah vnašajo figure oz. poteze na svojo računalniško šahovnico. Rešujejo tematske učne primere gibanja figur, vzetij, patov, matov in ostalih pravil igre – pri šolskih in domačih vajah, pisnih in računalniških diagramih ali za šahovnico. Notirajo in preverjajo pravilnost rešitev pri pouku.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 2:</b> Prvine in pravila šahovske igre: šahovnica; figure; začetna namestitev bele in črne vojske; pravila gibanja; vzetje; rošáda; promócija (pretvorba) kmeta in vzetje pri prehodu (en passant); udar na kralja; mat; formalni in vsebinski cilj kraljévske igre; pat; remi; druga pomembna pravila.</p>	<p>Učenci naj sledijo učiteljevim prikazom izmenoma na šahovskih garniturah in na računalniških šahovnicah, enkrat v dvojicah, drugič vsak zase. Skozi vse šolsko leto naj opravljajo redne domače naloge, najprej enostavne enopotezne, nato postopno dvopotezne in tripotezne. Pravilnost rešitev preverjajo prek računalnika. Motiviranost boljših šahistov ohranjamo z notranjo diferenciacijo – z nalogami na vsaj dveh ravneh zahtevnosti.</p>	<p>z zgodovino (s filozofijo: indijska filozofija 6. stoletja in antična zamisel o petih elementih vesolja: pet vrst šahovskih figur in kmet ponazarja elemente in njihova medsebojna pretvarjanja; šahovnica kot model vesolja; boj na šahovnici ponazarja boj med tezo in antitezo v naravnih procesih).</p>
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uporabijo šahovsko notacijo kot mednarodni šahovski jezik, v katerem znajo zapisovati šahovske stvaritve in prebirati strokovno literaturo;</li> <li>- znajo si predstavljati črte delovanja in barvo ter imena polj na šahovnici.</li> </ul>	<p>Učitelj razlaga ob prikazih na stenski demonstracijski šahovnici in šolski tabli oziroma prek računalnika. Spremlja delo učencev.</p>	<p>Učenci zapisujejo poteze, rešitve in analize iz učbenika, delovnega zvezka in iz računalnika pri pouku ter šolskih in domačih vajah.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 3:</b> Šahovska notácija in notiranje potez, partij, analiz ter položajev na šahovnici.</p>	<p>Učitelj naj preverja pravilnost notnih zapisov pri šolskih in domačih vajah in zahteva njihovo jasno čitljivost ter nedvoumnost. V začetku šolskega leta naj daje posebne šolske in domače naloge za utrjevanje miselne predstave polj in linij delovanja (vrst,</p>	<p>Z glasbo, zgodovino, kemijo, matematiko, likovno in tehnično vzgojo, fiziko, filozofijo... (univerzalni mednarodni jeziki za različna področja dejavnosti).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
				navpičnic, poševnic) na šahovnici.	
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ocenjevati in razlikovati povprečne menjalne od dejanskih vrednosti figur;</li> <li>- računati materialne vrednosti in uporabiti izračun ter položajne številске ocene v praktični igri in pri uporabi računalniškega igralnega programa;</li> <li>- uporabiti navodila za načrtno igro.</li> </ul>	<p>Učitelj ob razlagi in razgovoru prikaže primere, zglede ter preglednice na stenski demonstracijski šahovnici in na šolski tabli oziroma prek računalnika.</p>	<p>Učenci preverjajo izračun vrednosti figur prek računalnika, primerjajo rešitve ter položajne številске ocene pri šolskih in domačih vajah iz delovnega zvezka.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 4:</b>          Uvod v načrtno igro. Navodila za načrtno igro. Povprečne menjalne in dejanske vrednosti figur. Številске ocene materialnega in dejanskega stanja na šahovnici.</p>	<p>Glede uporabe računalnika naj podajanje načrtne igre poteka v dveh stopnjah: računalnik naj vstopi v učni proces šele v sklepnih fazi, da učenci prek njega primerjajo in preverjajo pravilnost svojih idej in učiteljevih izvajanj oziroma navedb iz učbenika.</p>	<p>Z zgodovino, državljansko vzgojo in etiko (univerzalna načela na različnih poljih dejavnosti: menjava različnih vrednosti, strateško načrtovanje).</p>
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- matirati z damo, trdnjavo in lovcema;</li> <li>- preprečiti vodenje kmeta v damo in pri tem uporabiti pravili kvadrata in opozicije, metodo boja za ključna polja in posebnosti patnih motivov.</li> </ul>	<p>Učitelj ob prikazu na stenski demonstracijski šahovnici in prek računalnika razloži metode in prijeme matiranja ter vodenja kmeta v damo. Razloži in sproti spremlja pravilnost uporabe računalnika in šahovskih postopkov pri vajah.</p>	<p>Učenci samostojno preskušajo uporabo metod in prijemov v posvetovalni (sodelovalni) igri dvojic proti računalniku. Rešujejo učne primere in domače naloge ter razigravajo pri šolskih vajah.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 5:</b>          Osnovne končnice - matiranje: z damo, s trdnjavo, z lovcema, z lovcem in skakačem. Vodenje kmeta v damo.</p>	<p>Igra dvojice proti računalniku naj izmenoma poteka v dveh delih: najprej dvojica samostojno išče svoje poteze, nato jih preigra ob vklopljenem računalniškem analizatorju in z njim primerja pravilnost svojih potez in idej. Učitelj naj nadzoruje pravilnost ter razumevanje postopkov in metod, ki jih uporabljajo dvojice.</p>	<p>Z matematiko, z logiko, z računalništvom, s tehnično in likovno vzgojo (večdelni logični in računski postopki, vezani na prostorsko predstavljalnost; uporaba računalniških programov).</p>



OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- spoznajo pomembnost središčnih, polsrediščnih, prirobnih in robnih polj ter gibljivost in udarnost posameznih figur in figurnih skupin.</li> </ul>	<p>Učitelj razloži in prikaže pomembnost šahovskih polj ob učnih zgledih ter preglednicah na stenski demonstracijski šahovnici in na šolski tabli oziroma prek računalnika. Učencem daje navodila in jih usmerja pri izračunavanju in predstavitvi rezultatov.</p>	<p>Učenci se vključujejo v tematske razgovore z učiteljem. Računajo pomembnost posameznih polj, na podlagi gibljivosti in udarnosti posameznih figur na prazni šahovnici. Predstavijo rezultate. Opravljajo šolske in domače vaje ter preverjajo znanje.</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 6:</b> Šahovski zemljevidi: Vloga središča šahovnice in ukrivljenost šahovskega prostora. Figurna gibljivost in udarnost. Primerjava izračunanih in ocenjenih povprečnih vrednosti posameznih figur. Izračunana in dejanska pomembnost središčnih, polsrediščnih, prirobnih in robnih polj ter posameznih vrst, navpičnic in poševnic.</p>	<p>Učenci si z vodenim izračunavanjem, ki ga organizira učitelj, dejavno sokonstruirajo znanje o pomembnosti posameznih področij šahovnice in o vrednostih figur.</p>	<p>Z zemljepisom, matematiko, fiziko, astronomijo. (»Prostor šahovskega sveta se pod vplivom figur boči, krivi, dviga, stopniči ... tudi vesolje se pod vplivom gmot, meglenic, sonc, neprestano krivi in zvija ... Šahovski svet je res prekrasna miniatúra vélikega sveta.« Milan Vidmar 1946, str. 106.)</p>
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uporabiti načela igre v odprtih otvoritvah;</li> <li>- odkrivati in izkoriščati napake v odprtih otvoritvah.</li> <li>- Spoznajo uvodne poteze nekaterih odprtih otvoritev.</li> </ul>	<p>Učitelj prikaže na stenski demonstracijski šahovnici ali prek računalnika nekaj najkrajših možnih partij, nato na učnem zgledu odprte otvoritve razloži načela igre v odprtih otvoritvah. Prikaže didaktične zglede kaznovanja napak v odprtih otvoritvah. Spremlja</p>	<p>Učenci v dvojicah sledijo učiteljevim prikazom učnih primerov tudi s sprotnim vnašanjem potez, vsaka v svoj računalnik. Izmenoma vnaša eden poteze belega, drugi črnega. Učenca občasno vklopita šahovski</p>	<p><b>Šah -1, vsebina 7:</b> Najkrajše partije – miniatúre. Razvijanje figur v otvoritvi. Izbrane odprte otvoritve I.</p>	<p>Obramba proti začetniškemu matu: 1.e4 e5 2.Dh5? Sc6 3.Lc4 g6! 4.Df3 Sf6! 5.g4? Sd4! 6.Dd1 d5! - + in drugi didaktično primerni zgledi po 1.e4 e5 2.Sf3: (a) za napake: 2...f6?, 2...f5?, 2...d5?, 2... d6 in nato Legalov mat ter različne miniatúre po 3.d4! ..., (b) za pravilno</p>	<p>z zgodovino ter z državljansko vzgojo in etiko (univerzalnost šahovskega načela ekonomske izrabe časa in materialnih sredstev za načrtni, ciljno naravnani razvoj oz. za učinkovito</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
	pravilnost uporabe računalnikov in z vprašanji ter izmenjavami mnenj usmerja dejavnost dvojic med poukom.	analizator in z njim preverita pravilnost svojih idej. oz. učiteljevih izvajanj. Rešujejo šolske in domače vaje iz delovnega zvezka.		igro 2...Sf6! 3.d4 Sxe4! ali 3.Sxe5 d6! (Ruska obramba).	mobilizacijo razpoložljivih sil).
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- usvojijo miselno navado, da ob nasprotnikovi grožnji najprej preverijo možnosti svojih nasprotnih udarov in šele nato možnosti umika in obrambe;</li> <li>- uporabiti znajo napadalno lice načela aktivnosti in načelo ravnotežja v primerih iz prakse;</li> <li>- preračunati znajo tempo v gambítnih otvoritvah.</li> </ul>	Učitelj razloži pojme in obe načeli ob učnih zgledih, ki jih prikaže na stenski demonstracijski šahovnici oz. prek računalnika. Spremlja dejavnost dvojic za računalniki, jim zastavlja vprašanja glede potez in njihovih ocen ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator in primerjajo izvajanja z njegovimi priporočili.	Učenci v dvojicah sledijo učiteljevim prikazom učnih primerov tudi s sprotnim vnašanjem potez, vsaka v svoj računalnik. Izmenoma vnaša eden poteze belega, drugi črnega. Občasno vklopita šahovski analizator in z njim preverita pravilnost svojih idej. oz. učiteljevih izvajanj. Opravljajo šolske in domače vaje iz delovnega zvezka.	<p><b>Šah -1, vsebina 8:</b></p> <p>Laskerjevo načelo aktivnosti ali načelo dvojnosti – načelo z dvema licema: napadalnim in preprečevalnim (profilaktičnim). Uporaba napadalnega lica aktivnosti.</p> <p>Steinitzevo načelo ravnotežja – remi kot naravni izid obojestransko najboljše igre.</p> <p>Prisila, stopnja prisile in matna pretnja.</p> <p>Tempo.</p> <p>Vmesna poteza.</p> <p>Računanje tempov.</p> <p>Gambítne otvoritve.</p>	Na primerih gambítnih otvoritev (npr. središčni ali Evansov gambít) naj učitelj ob stenski demonstracijski šahovnici razlaga preračunavanje tempov. Dvojice za računalniki primerjajo učiteljeve, tj. učbeniške poteze in ocene z računalnikovimi – analizatorjevimi. Učitelj pojasni morebitna odstopanja v ocenah z razliko med računalnikovim in človekovim načinom reševanja problemov, oz. z razliko med algoritmičnim in hevrístičnim reševanjem problemov.	s fiziko, biologijo, kemijo, športno vzgojo ... (univerzalnost šahovskih pojmov tempa, tj. časovne oz. razvojne prednosti ter aktivnosti in ravnotežja, npr: pojem ravnotežja v fiziki, v kemiji, v fiziologiji, v naravnih ekosistemih, v socialnih sistemih, v psihologiji, v gospodarstvu).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razigravati partijske izseke in učne pozicije iz predlaganih vsebin ŠAH – 1</li> <li>- zapisovati poteze in uporabiti šahovsko uro;</li> <li>- uporabljati šahovski analizator pri ocenjevanju in vrednotenju vaj, potez, pozicij in razigravanj.</li> </ul>	<p>Učitelj iz učbenika oz. delovnega zvezka izbere učne pozicije in teme za razigravanje. Spremlja izvajanje razigravanj, pravilnost postopkov, priprave in pospravljanja šahovskih orodij ter uporabo računalnikov za vrednotenje končanih razigravanj. Ocenjuje uspešnost izvedenih vaj.</p>	<p>Učenci razigravajo partijske izseke in učne zglede. Po končanem razigravanju vnesejo poteze in pozicije v računalnik ter jih ocenijo s pomočjo računalniškega analizatorja. Iz svoje, nasprotnikove in računalnikove ocene določijo športni izid razigravanja. Vodijo preglednice športnih izidov razigravanja za obe ekipi in za njune tekmovalce. Sodelujejo pri sestavljanju ekip za razigravanja.</p>	<p><b>Šah – 1, VAJE:</b> razigravanja partijskih izsekov in učnih pozicij iz predlaganih vsebin ŠAH – 1 v pogojih klasične, analitične šahovske igre proti nasprotniku. Uporaba klasične šahovske ure in zapisovanje potez pri razigravanjih. Ocenjevanje in vrednotenje svojih razigravanj in potez ter uporaba računalniškega analizatorja pri tem.</p>	<p>Za vaje iz razigravanj naj učitelj predvidi dobro četrtino vseh učnih ur. Potekajo naj po končanih obravnavah posameznih vsebinskih sklopov, vendar enakomerno razporejeno skozi šolsko leto. Za razigravanja naj učitelj izbira ravnotežne pozicije in enakovredne nasprotnike, ki bodo imeli približno enake možnosti za uspeh. Učitelj naj navaja učence na samostojno vrednotenje njihovih potez in zamisli ter jih spodbuja k iskanju boljših poti. Ocenjuje pravilnost njihovih postopkov pri razigravanjih in vrednotenjih.</p>	<p>s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (usvajanje psihomotoričnih spretnosti za igranje šaha in vzgoja prek kraljevske igre v pogojih klasičnega analitičnega šaha).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<b>ŠAH – 2</b>					
<p>Učenci spoznajo:</p> <p>- razvoj šahovskih znanj, ustvarjalnih pristopov in slogov ter povezanost razvoja šahovske kulture z obdobji v materialnem in duhovnem razvoju človeške civilizacije od 6. do 18. stoletja – prek študija stvaritev velikih mojstrov preteklosti.</p>	<p>Učitelj informira učence o virih in jih usmerja na samostojno iskanje podatkov v njih. Skozi vse šolsko leto podaja krajše razlage, ki posredovano znanje o šahovski vsebini tekočih učnih zgledov bogatijo tudi s spoznanji o njihovi zvrsti, razvojni stopnji, ustvarjalnem slogu, zgodovinskem obdobju in ustvarjalcu. Pred zadnjim pisnim preverjanjem v šolskem letu strne in povzame vsebine.</p>	<p>Učenci v sklopu domačih nalog iščejo vire in podatke v okviru učnih vsebin. Pri pouku rešujejo učne primere in opravljajo vaje. Učijo se iz učbenika.</p>	<p><b>Šah - 2, vsebina 1:</b> Zgodovinski razvoj in zemljepisno širjenje šaha od 6. do 18. stoletja: kitajske astrološke knjige, indijska čaturanga in arabski šatrandž z mansubami. Šah kot ena izmed sedmih viteških veščin. Preporod šaha v evropski renesansi in nadaljnji razvoj – Lucena, Damiano, Ruy Lopez (špansko obdobje), Greco (italijansko obdobje).</p>	<p>Učitelj naj vsebino skozi šolsko leto vključuje v tiste izbrane učne zglede, ki jo osvetljujejo. Poudarek naj ne bo na zgodovinskih podatkih, ampak na razvoju in vsebini šahovskih idej, ki pripomorejo, da učenci bolje razumejo dogajanja na šahovnici in ob njej.</p>	<p>z zgodovino, zemljepisom (obdobja v razvoju duhovne in materialne civilizacije; zemljepisno širjenje šaha).</p>
<p>Učenci:</p> <p>- usvojijo kombinacijske prvine, jih znajo prepoznati in uporabiti na praktičnih primerih;</p> <p>- znajo rešiti preproste kombinacije.</p>	<p>Učitelj prek skupnega reševanja učnih zgledov na stenski demonstracijski šahovnici predstavi kombinacijske prvine in usmerja učence k razumevanju prikazanih primerov. Spremlja</p>	<p>Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah, spremljajo učiteljevo razlago in sodelujejo pri iskanju rešitev ter oblikovanju pojmov kombinacijskih prvin. Bolj izkušeni učenci</p>	<p><b>Šah - 2, vsebina 2:</b> Osnovna prostorska delovanja na šahovnici – kombinacijske prvine: udar; varovanje; odmik; delovanje na polja; uničenje; odvlek; zavlek; zapolnitev in izpraznitev</p>	<p>Gre za temeljna znanja, zato naj učitelj pri učencih preverja njihovo razumevanje in ustrezno prilagodi hitrost obravnavanja ter količino šolskih in domačih vaj za utrjevanje. Za</p>	<p>z matematiko (ravninska geometrija), z zgodovino (vojaške vede – premiki, razmeščanje in udari vojnih napadalnih enot in orožij).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
	dejavnost učencev za računalniki ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Hitrejše oz. bolj izkušene učence usmerja k reševanju dodatnih oz. težjih učnih zgledov. Iz delovnega zvezka pripravi domače naloge in šolske vaje.	se lahko odločijo za samostojno reševanje, tako da si iz računalnika izberejo že pripravljene težje učne zglede iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in šolske vaje.	polja; ustavitev in izpustitev kmeta; odprtje, podaljšanje in presekanje linije (Plahutovo sečišče in sečišče Nowotnega). Posebne kombinacijske prvine.	napredovanje bolj izkušenih učencev naj ima že vnaprej pripravljene dodatne oz. težje naloge, tako pri pouku kot pri domačih in šolskih vajah – preverjanjih znanja.	
Učenci: - usvojijo pojme kombinacijskih figurnih sestavov, jih znajo prepoznati in uporabiti na praktičnih primerih; - znajo rešiti preproste vezavne in baterijske kombinacije.	Učitelj prek skupnega reševanja učnih zgledov na stenski demonstracijski kombinacijske figure sestave in usmerja učence h konstruiranju razumevanja prikazanih primerov. Spremlja dejavnost učencev za računalniki ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Hitrejše oz. bolj izkušene učence usmerja na reševanje dodatnih oz. težjih učnih zgledov. Pripravi domače naloge in šolske vaje.	Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah, spremljajo učiteljevo razlago in sodelujejo pri iskanju rešitev in oblikovanju pojmov figurnih kombinacijskih sestavov. Bolj izkušeni se lahko odločijo za samostojno reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in šolske vaje.	<b>Šah - 2, vsebina 3:</b> Sestavljena prostorska delovanja na šahovnici – kombinacijski figurni sestavi: 1. Vezave: značilna vezavna trojica; vrste vezav (relativna, absolutna, križna); pretvarjanje vezav v baterije – razvezava. 2. Baterije: vrste baterij (vódeni izstrelek, baterija z odkritim dvojnim šahom, mlin); graditev baterije.	Učitelj naj preverja razumevanje snovi in ustrezno prilagodi hitrost obravnavanja ter količino šolskih in domačih vaj za utrjevanje. Za napredovanje bolj izkušenih učencev naj ima že vnaprej pripravljene dodatne oz. težje naloge, tako pri pouku kot pri domačih in šolskih vajah – preverjanjih znanja.	z matematiko (ravninska geometrija), z zgodovino (vojaške vede – premiki, razmeščanje in udari vojnih napadalnih enot in orožij).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uporabiti značilnosti posameznih figur v kombinacijah;</li> <li>- prepoznati in izkoriščati možnosti za različne vrste manj zapletenih remi kombinacij.</li> </ul>	<p>Učitelj prek skupnega reševanja učnih zgledov na stenski demonstracijski šahovnici, predstavi posebnosti posameznih figur in različne vrste remi kombinacij. Spremlja dejavnost učencev za računalniki ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Hitrejše oz. bolj izkušene učence usmerja na reševanje dodatnih oz. težjih učnih zgledov. Pripravi domače naloge in šolske vaje.</p>	<p>Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah spremljajo učiteljevo razlago in sodelujejo pri iskanju rešitev, ugotavljanju figurnih značilnosti in vrst remi kombinacij. Bolj izkušeni se lahko odločijo za samostojno reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in šolske vaje.</p>	<p><b>Šah - 2, vsebina 4:</b> Posebnosti posameznih figur v kombinacijah. Remí kombinacije: večni šah, teoretske remi pozicije, pat, pozicijski remi.</p>	<p>Za bolj izkušene učence naj ima že vnaprej pripravljene dodatne oz. težje naloge, tako pri pouku kot pri domačih in šolskih vajah – preverjanjih znanja.</p>	<p>s fiziko (primerjava med patnimi in remi položaji v šahu s podobnimi stanji v naravi, npr.: entropijska izčrpanost materije), z biologijo (izguba ali blokada »življenjske energije«).</p>
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- spoznajo navodila za menjave;</li> <li>- znajo izračunati velikost žrtev in primerjati njihove različne vrste;</li> <li>- znajo uporabiti napadalno lice načela aktivnosti pri odločanju za žrtev;</li> <li>- usvojijo pojem pobude in jo v praksi znajo prevzemati ter ohranjati;</li> <li>- znajo preračunati témpe v</li> </ul>	<p>Učitelj prek razlage, hevrístičnega razgovora in skupnega reševanja učnih zgledov na stenski demonstracijski šahovnici vodi učence pri konstruiranju in razumevanju novih pojmov ter njihovi praktični uporabi pri iskanju pravih potez in zamisli. Spremlja dejavnost učencev za računalniki ter daje</p>	<p>Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah, sodelujejo pri iskanju rešitev, pravih potez in zamisli ter pri oblikovanju pojmov. Boljši šahisti se lahko odločijo za samostojno reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače</p>	<p><b>Šah - 2, vsebina 5:</b> Menjave; navodila za menjave. Žrtve: razvrščanje žrtev po velikosti in kdaj žrtvovati? Uporaba načela aktivnosti pri odločanju za žrtev – primerjava naraščanja skupne aktivnosti figur med nasprotnima stranema. Vrste žrtev (aktivna,</p>	<p>Didaktično polnovredni učni zgled za gambitno otvoritev, pravilno obrambo proti njej in preračunavanje témпов, sta n. pr.: varianti sprejetega in odbitega središnega gambita: 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 (3...d5 4.exd5 Dxd5! 5.cxd4 Sc6 6.Sf3 Lg4 7.Le2 Lxf3! 8.Lxf3 Dc4!=) 4.Sxc3 Sc6! 5.Sf3 Lb4! 6.Lc4 d6 7.Db3 Lxc3+ 8.bxc3 Dd7=</p>	<p>s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (šahovski pojem žrtve kot ponazoritev pomembnosti pravih dolgoročnih zamisli v primerjavi z začasnimi materialnimi pridobitvami;</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
gambitnih otvoritvah.	pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Zahtevnejše učence usmerja na reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov. Pripravi domače naloge in šolske vaje ter spremlja izide.	naloge in šolske vaje ter primerjajo izide s pomočjo virov in računalniških analizatorjev.	pasivna) in vloga témpov pri žrtvi. Pobuda: strateško stremljenje k prevzemanju in ohranjanju pobude. Gambitne otvoritve.		šahovski pojem témpa kot ponazoritev pomena časovne oz. razvojne prednosti v primerjavi z materialnimi prednostmi; strateški pomen prevzemanja in ohranjanja pobude v različnih okoliščinah).
Učenci: - usvojijo metode in prijeme v teoretskih končnicah; - spoznajo pomembne točne pozicije teoretskih končnic.	Učitelj na stenski demonstracijski šahovnici sistematično prikaže metode, prijeme in točne pozicije v učnih zgledih teoretskih končnic. Pri tem se z metodo hevrističnega razgovora nasloni na dosedanje znanje učencev in skupno iskanje pravih potez in zamisli. Spremlja dejavnost učencev za računalniki ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Zahtevnejše učence usmerja	Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah spremljajo učiteljev prikaz učnih zgledov. Sodelujejo pri iskanju pravih potez, prijemov in metod. Bolj sposobni učenci se lahko odločijo za samostojno reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in šolske vaje ter primerjajo izide s	<b>Šah - 2, vsebina 6:</b> Izbrane teoretske končnice: kmetske (P : P), skakáške (S + P : S), lovske (L + P : L), trdnjavske (T + P : T) in damske (D + P : D).	Učitelj in učenci naj pri pouku in preverjanju šolskih ter domačih vaj uporabljajo ustrezne računalniške programe za končnice. (Gre za teoretske končnice, ki so zaradi malega števila figur dostopne računalniškemu polnemu izračunu.)	z matematiko (algoritmčno reševanje problemov na različnih področjih).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
	na reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov. Pripravi domače naloge in šolske vaje ter spremlja izide.	pomočjo učbenikov in računalniških analizatorjev.			
Učenci: - znajo odkriti napake v izbranih miniataturah; - znajo odkriti in primerjati uvodne poteze nekaterih odprtih in pomembnih polodprtih otvoritev; - spoznajo načela igre v odprtih otvoritvah na praktičnih primerih.	Učitelj prek razlage, hevrističnega razgovora in skupnega reševanja učnih zgledov na demonstracijski stenski šahovnici vodi učence pri konstruiranju in razumevanju novih pojmov ter njihovi praktični uporabi pri iskanju pravih potez in zamisli. Spremlja dejavnost učencev za računalniki ter daje pobude kdaj naj preklopijo na računalniški analizator. Zahtevnejše učence usmerja na reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov. Pripravi domače naloge in šolske vaje ter spremlja izide.	Učenci za računalniki, sami ali v dvojicah sodelujejo pri iskanju rešitev, pravih potez in zamisli ter pri oblikovanju pojmov. Bolj sposobni se lahko odločijo za samostojno reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in šolske vaje ter primerjajo izide s pomočjo virov in računalniških analizatorjev.	<b>Šah - 2, vsebina 7:</b> Načela igre v otvoritvi. Kombinacije v miniaturnih partijah. Izbrane odprte otvoritve II. Pregled polodprtih otvoritev.	Pri miniaturah naj učenci samostojno odkrivajo katere poteze so odločilno vplivale na izid partije. Pojasnijo naj jih z načeli igre v otvoritvah. Izide svojega dela naj razmišljajoče primerjajo z opažanji avtorjev in z računalniškimi analizami. Zgledi odprtih iger npr. po uvodnih potezah: 1.e4 e5 2.Lc4 Sf6 3.d4 exd4! 4.Sf3! Sc6! Razčlemba uvodnih potez in najboljših nadaljevanj črnega po 5.c3, 5.0-0 in 5.e5	z zgodovino, s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (primerjava razvojnih načel in napadalnega lica načela aktivnosti pri šahu s podobnimi načeli na drugih področjih človekove dejavnosti, npr.: vojaške operacije, ekipne športne igre, podjetniško načrtovanje, vseživljenjsko izobraževanje... ).



OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razigravati partijske izseke in učne pozicije iz predlaganih vsebin ŠAH – 2</li> <li>- zapisovati poteze in uporabljati šahovsko uro;</li> <li>- uporabljati šahovski analizator pri ocenjevanju in vrednotenju vaj, potez, pozicij in razigravanj.</li> </ul>	<p>Učitelj iz učbenika oz. delovnega zvezka izbere učne pozicije in teme za razigravanje. Spremlja izvajanje razigravanj, pravilnost postopkov, priprave in pospravljanja šahovskih orodij ter uporabo računalnikov za vrednotenje končanih razigravanj. Ocenjuje uspešnost izvedenih vaj.</p>	<p>Učenci razigravajo partijske izseke in učne zglede. Po končanem razigravanju vnesejo poteze in pozicije v računalnik ter jih ocenijo s pomočjo računalniškega analizatorja. Iz svoje, nasprotnikove in računalnikove ocene določijo športni izid razigravanja. Vodijo preglednice športnih izidov razigravanja za obe ekipi in za njune tekmovalce. Sodelujejo pri sestavljanju ekip za razigravanja.</p>	<p><b>Šah – 2, VAJE:</b>  razigravanja partijskih izsekov in učnih pozicij iz predlaganih vsebin ŠAH – 2 v pogojih klasične, analitične šahovske igre proti nasprotniku. Uporaba klasične šahovske ure in zapisovanje potez pri razigravanjih. Ocenjevanje in vrednotenje svojih razigravanj in potez ter uporaba računalniškega analizatorja pri tem.</p>	<p>Za vaje iz razigravanj naj učitelj predvidi dobro četrtino vseh učnih ur. Potekajo naj po končanih obravnavah posameznih vsebinskih sklopov, vendar enakomerno razporejeno skozi šolsko leto. Za razigravanja naj učitelj izbira ravnotežne pozicije in enakovredne nasprotnike, ki bodo imeli približno enake možnosti za uspeh. Učitelj naj navaja učence na samostojno vrednotenje njihovih potez in zamisli ter jih spodbuja k iskanju boljših poti. Ocenjuje pravilnost njihovih postopkov pri razigravanjih in vrednotenjih.</p>	<p>s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (usvajanje psihomotoričnih spretnosti za igranje šaha in vzgoja prek kraljevske igre v pogojih klasičnega analitičnega šaha).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
<b>ŠAH - 3</b>					
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- spoznajo zgodovinski razvoj šahovskega védenja, ustvarjalnih pristopov in slogov ter povezanost razvoja šahovske kulture z obdobji v materialnem in duhovnem razvoju človeške civilizacije od 18. stoletja do danes - prek študija stvaritev svetovnih prvakov in drugih vélikih mislecev.</li> </ul>	<p>Učitelj informira učence o virih in jih usmerja na samostojno iskanje podatkov v njih. Med šolskim letom obravnava določeno razvojno stopnjo, šolo ali obdobje in pomembne predstavnike. Obravnave navezuje na dosedanje znanje učencev in na učne zglede ter domače vaje. Pred zadnjim pisnim preverjanjem strne vsebine v sodelovanju z učenci.</p>	<p>Učenci v okviru domačih nalog iščejo vire in podatke v njih. Rešujejo tematske učne primere pri pouku in opravljajo šolske vaje.</p>	<p><b>Šah - 3, vsebina 1:</b> Zgodovinska obdobja, šole in slogi od 18.stoletja dalje: francosko in angleško obdobje; novi romantiki; moderna (klasiki), hipermoderna in sovjetska šahovska šola. Informacijsko obdobje.</p>	<p>Učitelj naj vsebino sproti, skozi vse šolsko leto vključuje v tiste izbrane učne zglede, ki jo osvetljujejo. Poudarek ni na zgodovinskih podatkih, ampak na razvoju in vsebini šahovskih idej in splošne šahovske teorije, kar pripomore, da učenci bolje razumejo dogajanja na šahovnici in ob njej.</p>	<p>z zgodovino, z zemljepisom (obdobja v razvoju duhovne in materialne civilizacije; zemljepisno širjenje šaha).</p>
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- primerjati in vrednotiti vsebinski, kulturni in vzgojni pomen različnih oblik šahovske kulture;</li> <li>- predlagati načine izbiranja potez, jih primerjati in ocenjevati;</li> <li>- primerjati načine izbiranja potez pri različnih</li> </ul>	<p>Učitelj informira učence o virih in jih usmerja na samostojno iskanje podatkov v njih. Izhaja iz dosedanjega znanja učencev in učnih zgledov ter domačih vaj, ki osvetlijo učne vsebine. Pred zadnjim pisnim preverjanjem strne vsebine v sodelovanju z</p>	<p>Učenci opravljajo domače naloge, ki vključujejo tudi iskanje virov in podatkov v njih. Sodelujejo pri pouku, tako da rešujejo tematske učne primere in opravljajo šolske vaje.</p>	<p><b>Šah - 3, vsebina 2:</b> Šahovska etika. Oblike šahovske kulture. Kako razmišlja šahist – kako poteka njegovo odkrivanje najboljših načrtov in potez? Kako poteka šahovsko učenje? Pristop k šahovskemu</p>	<p>Učitelj naj vsebino skozi vse šolsko leto vključuje v tiste izbrane učne zglede, ki jo osvetljujejo. Znanja za vrednostne presoje naj si učenci oblikujejo sami.</p>	<p>z državljansko vzgojo in etiko, z likovno vzgojo (umetniška ustvarjalnost), s športno vzgojo (vrhunski šport).</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
omejitvah časa za razmišljanje.	učenci.		spopolnjevanju.		
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- znajo ocenjevati in preizkušati izpolnjenost pogojev za različne vrste napada;</li> <li>- vaditi metode in prijeme pri vodenju napada na neroširanega kralja, na oslajeno rošadno postavitev in proti žariščem f7, g7 in h7;</li> <li>- presojati kdaj je pravi čas za rošado oziroma za rošadni napad.</li> </ul>	<p>Učitelj prek razlage, hevrističnega razgovora in skupnega iskanja pravih napadalnih poti predstavi na demonstracijski šahovnici učencem učne zglede uspešno izvedenih napadov. Pri tem razlaga, pojasnjuje in prek učnih zgledov skupaj z učenci preverja delovanje načel, pravil, metod in prijemov pri vodenju napada.</p>	<p>Učenci sami ali v dvojicah, dejavno spremljajo učiteljeva izvajanja in jih prek računalnikov preverjajo ter primerjajo s svojimi zamislimi.</p>	<p><b>Šah - 3, vsebina 3:</b>  Napad.  Matni napad na neroširanega kralja.  Žarišče f7.  Pravi čas za rošado.  Rošadni napad.  Žarišči g7 in h7.  Slabitvi h6 in g6.</p>	<p>Učitelj naj bo pri razlagi učnih zgledov pozoren, da učenci ohranjajo glavno strateško nit in se ne izgubljajo v taktičnih detajlih. Zato naj bo na demonstracijo učnih zgledov dobro pripravljen: Pozna naj glavni potek igre in strokovne komentarje s pomočjo katerih bo znal logično utemeljiti posamezne načrte in poteze. Poudarek je na izboru in izvedbi didaktično prepričljivih, jasnih ter razumljivih učnih zgledov in ne na sistematičnemu pregledu celotne vsebine.</p>	<p>z zgodovino, z logiko, z okoljsko oz. z državljansko vzgojo in etiko (manevriranje in smotrno premeščanje sil v bojnih operacijah; strateško načrtovanje; ekonomično izkoriščanje virov; izogibanje trajnim slabitvam in nepotrebnim porabi energije).</p>
<p>Učenci znajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ocenjevati in preizkušati različne vrste obrambe;</li> <li>- navadijo se, da postane tudi pri obrambi preverjanje nasprotnega napada njihov</li> </ul>	<p>Učitelj prek razlage, hevrističnega razgovora in skupnega iskanja pravih obrambnih poti predstavi na stenski demonstracijski šahovnici učne zglede,</p>	<p>Učenci sami ali v dvojicah dejavno spremljajo učiteljeve demonstracije in razlage učnih zgledov in jih preverjajo ter</p>	<p><b>Šah - 3, vsebina 4:</b>  Obramba. Neposredna in posredna obramba.  Načelo obrambne ekonomičnosti. Navodili za obrambo pred</p>	<p>Učitelj naj bo pri razlagi učnih zgledov pozoren, da učenci ohranjajo glavno strateško nit in se ne izgubljajo v taktičnih detajlih. Zato naj bo na</p>	<p>z zgodovino, z logiko, z okoljsko oz. državljansko vzgojo in etiko (manevriranje in smotrno</p>

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
prednostni razmislek.	uspešno izvajanih obramb. Skupno z učenci preverja na učnih zgledih uporabo načela ekonomičnosti in drugih priporočil glede obrambne igre. Spremlja dejavnost učencev za računalniki in daje pobude kdaj naj vklopijo računalniški analizator	primerjajo s svojimi zamislili. Prek učenja iz učbenika, domačih nalog, šolskih vaj in pisnih preverjanj ter praktične igre izven pouka si utrjujejo in širijo znanja.	rošadnim napadom.	demonstracijo učnih zgledov dobro pripravljen. Pozna naj igralni potek zgloda in strokovne komentarje s pomočjo katerih bo znal logično utemeljiti načrte, prijeme in posamezne poteze. Poudarek je na izboru in demonstraciji didaktično prepričljivih, jasnih ter razumljivih učnih zgledov in ne na sistematičnemu pregledu celotne vsebine.	premeščanje sil v bojnih operacijah; strateško načrtovanje obrambnih operacij; ekonomično izkoriščanje virov; izogibanje trajnim slabitvam in nepotrebni porabi energije).
Učenci znajo - odkrivati in preizkušati ravnotežno in pozicijsko načelo; - primerjati razlike med pozicijsko igro, taktiko in strategijo; - odkrivati glavne vrste kmetijskih struktur in njihove lastnosti; - uporabiti maksimo o kopičenju majhnih a trajnih prednosti; - razčlenjevati primere pozicijskih tem in	Učitelj posreduje vsebine prek domonstracije in razlage učnih zgledov hevrstičnega razgovora in skupnega iskanja pravilnih poti. Z učenci preverja pravilnost predlaganih zamisli. Spremlja dejavnost učencev za računalniki in daje pobude, kdaj naj vklopijo računalniški analizator.	Učenci sami ali v dvojicah spremljajo učiteljeve demonstracije in razlage učnih zgledov, jih prek računalnikov preverjajo in primerjajo s svojimi zamislili. Prek učenja iz učbenika, domačih nalog, šolskih vaj in pisnih preverjanj ter praktične igre izven pouka si utrjujejo in	<b>Šah - 3, vsebina 5:</b> Načelo ravnotežja in zgodovinsko načelo. Pozicijska igra: razmerje med taktiko, pozicijsko igro in strategijo; Philidorjevo učenje o vlogi kmetijskih struktur; Steinitzovo pozicijsko učenje o kopičenju majhnih, a dolgotrajnih prednosti. Pozicijske teme. Pozicijske pretvorbe in proces nenehne	Učitelj naj bo pri razlagi učnih zgledov pozoren, da učenci uporabljajo pozicijsko presojo in se ne izgubljajo v taktičnih detajlih. Zato naj bo na demonstracijo učnih zgledov dobro pripravljen: pozna naj igralni potek, glavne pozicijske alternative in strokovne komentarje s katerimi bo znal logično utemeljiti pozicijske presoje in odločitve. Poudarek je na	(z ekonomijo: pojem menjave uporabnih vrednosti; z antropologijo: proces nenehne posplošene menjave kot bistveno obeležje celotnega družbenega življenja; univerzalno načelo kopičenja majhnih prednosti).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
pozicijskih pretvorb.		širijo znanja.	posplošene menjave (Botvinik). Načelo glavnega obeležja – akcija v pozicijski igri.	izboru in demonstraciji didaktično prepričljivih, jasnih ter razumljivih učnih zgledov in ne na sistematičnem pregledu celotne vsebine.	
Učenci znajo: - odkrivati in primerjati značilnosti posameznih sistemov v odprtih in zaprtih otvoritvah; - uporabiti posebnosti igre v zaprtih otvoritvah.	Učitelj prek razlage hevrističnega razgovora in skupnega iskanja pravih otvoritvenih poti, učnih zgledov na stenski demonstracijski šahovnici vodi učence pri iskanju pravih otvoritvenih zamisli in potez. Spremlja dejavnost učencev za računalniki, daje pobude kdaj naj vklopijo računalniški analizator	Učenci za računalniki sami ali v dvojicah sodelujejo pri iskanju pravih otvoritvenih zamisli in potez. Prek učbenika, domačih nalog, šolskih vaj in pisnih preverjanj ter praktične igre izven pouka si utrjujejo in širijo znanja. Zahtevnejši učenci primerjajo svoje zamisli z viri in računalniškimi analizatorji	<b>Šah - 3, vsebina 6:</b> Izbrane odprte otvoritve III. Pregled zaprtih otvoritev	Izbor obravnavanih otvoritvenih sistemov naj bo tak, da prvi, drugi in tretji del tvorijo zaokroženo celoto. Obravnava učnih zgledov naj črnemu, ki igra Rusko obrambo, odgovori na osnovna vprašanja o: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 Se4 in po 3.Sxe5 d6 4. Sf3 Sxe4. Pregled zaprtih otvoritev naj bo skromnejši, lahko se npr. omeji na ideje obvladovanja središčnih polj s figurami, namesto klasično s kmeti. Primerna zgleda sta npr. Damina indijska in Nimcovičeva indijska obramba, s fianketom daminega lovca. Učitelj naj vedno utemelji vse poteze od prve dalje s stališča otvoritvenih načel	z zgodovino, s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (primerjava razvojnih načel in omejevalnega ter napadalnega lica načela aktivnosti s podobnimi načeli na drugih področjih človekove dejavnosti npr.:vojaške operacije, ekipne športne igre, podjetništvo ...).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
				in načela aktivnosti.	
Učenci: - spoznajo strategijo vodenja borbe v praktičnih končnicah – prek preizkušanja priporočil, metod in izbranih idej ter prijemov.	Učitelj prek razlage hevrističnega razgovora in skupnega reševanja učnih zgledov na demonstracijski stenski šahovnici vodi učence pri konstruiranju in razumevanju novih pojmov pri iskanju pravih potez in zamisli. Spremlja dejavnost učencev za računalniki in daje pobude, kdaj naj vklopijo računalniški analizator	Učenci za računalniki sami ali v dvojicah sodelujejo pri iskanju rešitev, pravih potez in zamisli ter pri oblikovanju pojmov. Prek učenja iz učbenika, domačih nalog, šolskih vaj, pisnih preverjanj ter praktične igre izven pouka si utrjujejo in širijo znanja. Zahtevnejši učenci preverjajo zamisli s pomočjo virov in računalniškega analizatorja.	<b>Šah - 3, vsebina 7:</b> Strategija v praktičnih končnicah.	Učitelja naj bo pri razlagi praktičnih končnic pozoren, da učenci ohranjajo glavno strateško nit in se ne izgubljajo v taktičnih podrobnostih. Zato naj bo na demonstracijo učnih zgledov dobro pripravljen: Pozna naj igralni potek končnice, glavne alternative in strokovne komentarje s pomočjo katerih bo znal utemeljiti posamezne načrte, prijeme, poteze in priporočila. Poudarek je na izboru in demonstraciji didaktično prepričljivih, jasnih ter razumljivih zgledov praktičnih končnic in ne na njihovem sistematičnem pregledu.	z matematiko, z logiko (strateško načrtovanje zaporedja operacij; logični postopki in točen izračun).
Učenci: - spoznajo šahovske skladbe: mansube, probleme, študije in enostavne primere retrogradne analize. (preizkušajo se tudi v	Učitelj prek razlage hevrističnega razgovora in skupnega reševanja učnih zgledov na demonstracijski stenski šahovnici vodi učence pri konstruiranju in razumevanju novih pojmov	Učenci za računalniki sami ali v dvojicah sodelujejo pri iskanju pravih potez in zamisli ter pri oblikovanju pojmov. Bolj sposobni se lahko	<b>Šah - 3, vsebina 8:</b> Šahovske skladbe: mansube, problemi, študije in retrogradna analiza.	Učitelj naj bo na demonstracijo in razlago učnih zgledov dobro pripravljen: Zna naj pravih in lažnih rešitev in strokovne komentarje k njim s katerimi bo znal	z matematiko, z geometrijo, z logiko, z likovno in s športno vzgojo, z zgodovino, z računalništvom (skladbe

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
sestavljanju preprostih šahovskih skladb).	in iskanju pravih potez zamisli in rešitev. Spremlja dejavnost učencev za računalniki in daje pobude, kdaj naj vklopijo računalniški analizator. Zahtevnejše učence usmerja na reševanje dodatnih, težjih učnih zgledov	odločijo za samostojno reševanje dodatnih težjih učnih zgledov iz obravnavane teme. Opravljajo domače naloge in primerjajo izide s pomočjo virov in računalniških analizatorjev. Preizkušajo se v sestavljanju preprostih šahovskih skladb.		logično utemeljiti rešitve posamezne poteze in prijeme. Poudarek je na izboru in pripravi didaktično prepričljivih in lepih zgledov mansub, problemov, študij in retrogradnih analiz	problemskega šaha vrednotimo po njihovi matematični, geometrijski, filozofski, estetski, športni in analitični vsebini).
Učenci znajo: - razigravati partijske izseke in učne pozicije iz predlaganih vsebin ŠAH – 3 - zapisovati poteze in uporabljati šahovsko uro; - uporabiti šahovski analizator pri ocenjevanju in vrednotenju vaj, potez, pozicij in razigravanj.	Učitelj iz učbenika oz. delovnega zvezka izbere učne pozicije in teme za razigravanje. Spremlja izvajanje razigravanj, pravilnost postopkov, priprave in pospravljanja šahovskih orodij ter uporabo računalnikov za vrednotenje končanih razigravanj. Ocenjuje uspešnost izvedenih vaj.	Učenci razigravajo partijske izseke in učne zglede. Po končanem razigravanju vnesejo poteze in pozicije v računalnik ter jih ocenijo s pomočjo računalniškega analizatorja. Iz svoje, nasprotnikove in računalnikove ocene določijo športni izid razigravanja. Vodijo preglednice športnih izidov razigravanja za	<b>Šah – 3, VAJE:</b> razigravanja partijskih izsekov in učnih pozicij iz predlaganih vsebin ŠAH – 3 v pogojih klasične, analitične šahovske igre proti nasprotniku. Uporaba klasične šahovske ure in zapisovanje potez pri razigravanjih. Ocenjevanje in vrednotenje svojih razigravanj in potez ter uporaba računalniškega analizatorja pri tem.	Za vaje iz razigravanj naj učitelj predvidi dobro četrtino vseh učnih ur. Potekajo naj po končanih obravnavah posameznih vsebinskih sklopov, vendar enakomerno razporejeno skozi šolsko leto. Za razigravanja naj učitelj izbira ravnotežne pozicije in enakovredne nasprotnike, ki bodo imeli približno enake možnosti za uspeh. Učitelj naj navaja učence na samostojno vrednotenje njihovih potez in zamisli ter	s športno ter z državljansko vzgojo in etiko (usvajanje psihomotoričnih spretnosti za igranje šaha in vzgoja prek kraljevske igre v pogojih klasičnega analitičnega šaha).

OPERATIVNI CILJI	PREDLAGANE DEJAVNOSTI UČITELJA	DEJAVNOSTI UČENCEV	PREDLAGANE VSEBINE	SPECIALNO-DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	MOŽNE MEDPREDMETNE POVEZAVE
		obe ekipi in za njune tekmovalce. Sodelujejo pri sestavljanju ekip za razigravanja.		jih spodbuja k iskanju boljših poti. Ocenjuje pravilnost njihovih postopkov pri razigravanjih in vrednotenjih.	



## 4. STANDARDI ZNANJA

### ŠAH – 1

#### Minimalna znanja:

- odigrajo partijo, jo zapišejo (notirajo) in uporabijo klasično šahovsko uro;
- izračunajo in uporabijo menjalne vrednosti ter izračunajo materialno prednost;
- matirajo golega kralja (a) z damo, (b) s trdnjavo.

#### Temeljna znanja:

- poznajo zemljepis šahovnice in določijo barvo posameznih polj na njej;
- uporabijo pravila načrtne igre;
- poznajo osnovna pravila odprtih iger (načelo aktivnosti, hiter in skladen razvoj, nadzor nad središčem) in jih uporabijo v praksi;
- rešijo preproste taktične naloge v eni, dveh ali treh potezah;
- vodijo kmeta v damo in pri tem uporabijo pravilo kvadrata in opozicije;
- kaznujejo začetniške napake v odprtih igrah;
- poznajo glavne zvrsti šahovske igre: klasični, problemski, dopisni, slepi, računalniški, hitropotezni, pospešeni, polpospešeni šah ter šah prek svetovnega spleta.

### ŠAH – 2

#### Minimalna znanja:

- razlikujejo osnovne kombinacijske prvine (udar, varovanje, odmik, delovanje na polja, uničenje, odvlek, zavlek, zapolnitev in izpraznitev polja, ustavitev in izpustitev kmeta, odprtje, podaljšanje in presekanje linije) in jih prepoznajo na praktičnih primerih;
- opišejo in uporabijo načelo aktivnosti;
- izračunajo stopnjo prisile in velikost žrtve.

#### Temeljna znanja:

- poznajo in razlikujejo pojme menjave, kombinacije, žrtve ter jih prepoznajo na praktičnih primerih;
- poznajo in razlikujejo kombinacijske figurne sestave (vezave in baterije) ter jih prepoznajo na praktičnih primerih;
- rešijo preproste kombinacije iz osnovnih in posebnih kombinacijskih prvin (rošada, vzetje kmeta pri prehodu, pat, večni šah, ponavljanje potez) ter sestavljenih (vezave, baterije);
- uporabijo osnovna pravila igre v odprtih otvoritvah;
- izračunajo tempe v odprtih otvoritvah;
- znajo pravilne uvodne obrambne poteze proti vsaj eni gambitni otvoritvi belega in jih utemeljijo s pravili odprtih otvoritev (načelo aktivnosti, hiter in skladen razvoj, nadzor nad središčem, stremljenje k ohranjanju oz. prevzemu pobude);
- znajo končnice kralja in kmeta proti kralju in v njih uporabijo metode: opozicija, boj za ključna polja, igra na pat, pravilo kvadrata.

## ŠAH – 3

### Minimalna znanja:

- uporabijo osnovne prijeme pri napadu na neroširanega kralja (odpiranje pozicije, preprečevanje rošade, kombinacijsko izkoriščanje žarišča f7);
- uporabijo načelo obrambne ekonomičnosti ter pravili za obrambo pred rošadnim napadom;
- opišejo in uporabijo načelo ravnotežja in zgodovinsko načelo.

### Temeljna znanja:

- izkoristijo kmetske slabitve v rošadni postavitvi za napad z odpiranjem linij;
- pri rošadnem napadu pravilno namestijo figure za boj proti žariščem f7, g7 in h7;
- rešijo preproste kombinacije proti žariščem f7, g7 in h7;
- poznajo in razumejo lastnosti, prednosti in pomanjkljivosti različnih vrst kmetskih struktur (falanga, veriga; vezana in dvojna kmeta; prost, osamljen, zaostal kmet);
- znajo igrati vsaj eno izmed variant odprte otvoritve in uvodne poteze utemeljijo s pravili dobre igre v odprtih otvoritvah;
- uporabijo osnovna pravila dobre igre v trdnjavskih končnicah: centralizirajo kralja, igrajo aktivno; podpirajo svojega prostega kmeta raje s kraljem kot s trdnjavo; branijo ali podpirajo svojega osamljenega kmeta tako, da ohrani trdnjava čim več možnosti za prosto manevriranje.

## 5. PREVERJANJE IN OCENJEVANJE

Učenci utrjujejo obravnavano učno snov pri domačih nalogah. Poudarek je na reševanju tematskih diagramov. Po zaključenih vsebinskih celotah sledijo vaje praktičnih nastopov, ki so namenjene dodatnemu utrjevanju in preverjanju. Sledijo praktični nastopi in ocenjevanje. Učenci nastopijo v parih, ki se preizkusijo v razigravanju kratkega partijskega odlomka. Učitelj ocenjuje nastope in praktične izdelke. Učenci rešujejo tudi tematske diagrame in odgovarjajo na vprašanja za oceno.

Pri oblikovanju končne ocene učitelj upošteva predvsem izpolnjenost standardov znanj (v ospredju niso deklarativna ampak proceduralna in strateška znanja). Evidenco o posameznih in zbirnih celoletnih športnih izidih iz šolskih vaj (zmage, porazi, remiji) ter razglasitve izidov vodijo učenci (z učiteljevo pomočjo).

### Učitelj ocenjuje:

**(a) Šahovska znanja in znanja o šahu** (znanja vsebin iz učnega načrta) učenčeve uspešnosti

- pri reševanju šahovskih diagramov: reševanje kratkih, eno-, dvo- ali tri-poteznih šahovskih nalog oz. preprostih problemov;
- pri pisnih in ustnih odgovorih.

**(b) Poznavanje in uporabo šahovskih postopkov ter veščin:** odigravanje potez; uporabo šahovske ure; zapisovanje oz. notacijo potez in pozicij; poznavanje in spoštovanje pravil šahovskega vedênja; šahovsko ocenjevanje pozicij, potez in načrtov (na šahovnici, na demonstracijski deski in na diagramih – pisnih in elektronskih) z uporabo:

- tabele menjalnih vrednosti;
- taktičnih, pozicijskih in strateških znanj;
- računalniškega analizatorja.

Poznavanje in uporabo šahovskih postopkov ter veščin ocenjuje učitelj na podlagi učenčevih zapisov v formularju, opazovanju njegovih praktičnih nastopov ter učenčevih ustnih pojasnil. Tekmovalnih (športnih) izidov vaj ne upoštevamo pri šolskih ocenah, ker so igralni pari razvrščeni po šahovski moči.

**(c) Kakovost potez, načrtov pri praktičnih nastopih:** učitelj vsako izmed prvih treh potez pri razigravanju, ki jo mojstrske analize (npr. iz učbenika oz. delovnega zvezka ali računalniškega analizatorja) ocenijo za najboljšo, ovrednoti s točko (učenec se o številu osvojenih točk prepriča že pri pouku, takoj po končanem razigravanju z uporabo računalniškega analizatorja in učiteljeve predstavitve učbeniško pravilne obojestranske igre). Iz števila točk izpelje učitelj šolske ocene (iz tabele si ocene lahko izračunajo tudi učenci sami). Ocena iz kakovosti potez prispeva polovico h končni oceni učenčevega praktičnega nastopa, drugo polovico prispeva ocena iz poznavanja in uporabe šahovskih postopkov ter veščin.

## Priloga 1: DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

### SPLOŠNO

Za uresničevanje ciljev predmeta je potrebno načrtno vodenje vzgojno-izobraževalnega procesa prek premišljenega izbora in zaporedja večnamenskih učnih zgledov – šahovskih pozicij v obliki diagramov.

Osnovno didaktično vodilo naj bo učenje tematsko vodenih igr kot reševanje problemov in kot izkušensko učenje, iz učenčeve vsebinske primerjave svojih z učbeniški rešitvami in s tistimi, ki jih predlaga računalniški šahovski analizator.

Pri podajanju snovi, razlagi in prikazu učnih zgledov, naj se učitelj izogiba neposrednemu ponujanju dokončnih znanj – poudarek naj bo na učenju s samostojnim odkrivanjem in na konstruiranju pojmov v sodelovalni učni situaciji. Potrebna znanja iz teorije, zgodovine, šahovske etike in vedanja, pomena, oblik in razvojnih slogov šahovske kulture naj bi učitelj vključeval v proces učenja za šahovnico in v zaokroženi obliki strnil šele pred koncem šolskega leta. Način obravnavanja teh znanj naj bo torej tak, da jih bodo učenci lahko neposredno povezovali z učnimi zgledi, z diagrami in s partijskimi izseki iz zakladnice ustvarjalnih dosežkov velikih mojstrov preteklosti in sedanjosti.

Učitelj naj bi demonstracijo učnih zgledov iz računalnika in multimedijskega projektorja kombiniral s prikazi na demonstracijski deski. Na zaslonu naj bi prikazoval stranske variante, osnovni potek pa na demonstracijski deski.

### VAJE IN PRAKTIČNI NASTOPI

Pri izbirnem predmetu naj ne bi uporabljali pospešenih zvrsti šahovske igre, ker pri učencih, ki niso izkušeni v šahovski analizi, prej spodbujajo kot odpravljajo nezaželeni impulzivni spoznavni slog. Učitelj naj bi zato uporabljal šahovsko uro le kot sredstvo za discipliniranje mišljenja v pogojih klasičnega analitičnega časa za razmišljanje. Poskrbi naj, da bo razporejanje nasprotnikov in ekip vedno takšno, da bosta imela oba soigralca enake možnosti za doživljanje uspeha. Učenci se vsakič razvrstijo v novi, enakovredni ekipi, tako da igrajo med seboj šahovsko enako močne dvojice. V primeru, da eden izmed učencev nima nasprotnika, nastopi v eni izmed obeh ekip tudi učitelj. Prvi del ure naj bo posvečen samostojnemu ustvarjanju za šahovnico, v obliki razigravanja izbranih učnih pozicij s soigralcem, v okviru preučeni vsebin ter učnih tem. Po 20 minutah igre (10 minut na igralca), v katerih bosta soigralca morala odigrati vsak najmanj po 3 poteze, zaustavita uro. Na partijski obrazec, v katerega je med igro sproti zapisoval poteze, bo igralec vpisal svoj porabljeni čas, pozicijo prekinjene igre in oceno o njej (dobljeno, izgubljeno, remi). Nato bosta soigralca vnesla potek razigravanja v računalniški program. O oceni posameznih potez in zaključne pozicije bosta vprašala računalniški šahovski analizator. Iz treh ocen, svojih in analizatorjeve, bosta določila športni izid razigravanja.

Zaradi večje nazornosti naj učenci uporabljajo klasične šahovske ure (analogne).

## **Priloga 2: PREDLOG ZNANJ, KI JIH MORAJO IMETI IZVAJALCI UČNEGA NAČRTA**

V skladu z ZOFVI in učnim načrtom potrebujejo učitelji:

1. univerzitetno izobrazbo pedagoške smeri;
2. šahovsko strokovno znanje na ravni dokončane triletno srednje šahovske šole ali najmanj druge šahovske kategorije ŠZS;
3. dodatna strokovna znanja (didaktična in metodična znanja za poučevanje šaha), ki so potrebna za izvajanje izbirnih predmetov ŠAH-1, ŠAH-2 in ŠAH-3, bodo učitelji pridobili v okviru treh 16-urnih modulov stalnega strokovnega spopolnjevanja, pri katerih bo sodelovala Šahovska zveza Slovenije.

## Priloga 3: IZVEDBENI STANDARDI IN NORMATIVI

### IGRANJE ŠAHA V OKVIRU INTERESNE DEJAVNOSTI ALI IZVEN NJE

Učni načrt predpostavlja, da imajo učenci, ki izberejo predmet ŠAH možnost rednega, vsakotedskega igranja šahovskih partij v okviru šolske interesne dejavnosti ali izven nje. Zato je priporočljivo, da ima šola, ki izvaja program izbirnega predmeta, organizirano tudi interesno dejavnost, zlasti če v bližini ni šahovskega kluba, ki bi pokrival potrebe šahovskega igranja učencev.

### OPREMLJENOST UČILNICE

Učni načrt predpostavlja:

- da bo učilnica, v kateri bodo izvajane ure izbirnega predmeta ŠAH, opremljena z računalniki za učence (najmanj en računalnik na dva učenca);
- da bo v učilnici multimedijски projektor prek katerega bodo učenci za svojimi računalniki spremljali učiteljeve prikaze učnih zgledov;
- da bo v učilnici dovolj prostora za normalno igranje šahovskih partij.

### OSTALI OSNOVNI TEHNIČNI PRIPOMOČKI

Pripomočki	Količina	Opombe
Stenska demonstracijska deska	2	Velikost približno 1 x 1m
Šahovske garniture	1 na dva učenca	Tip in velikost: standardna turnirska, oz. prilagojena velikosti igralnih miz v učilnici
Šahovske ure	1 na dva učenca	Analogna (številčnica s kazalcem)
Šahovski igralni program in analizator	1	Z licenco za uporabo na vseh računalnikih (npr. program <i>Fritz</i> , podjetja <i>ChessBase</i> , ki je preveden v slovenščino).

**Šahovska literatura.** Priporočljivo je, da šolska knjižnica razpolaga z literaturo in računalniško programsko opremo za začetno in nadaljevalno šahovsko izobraževanje na ravni osnovne in deloma srednje šahovske šole.

Opomba: Literatura in medioteka, primerni za osnovno šahovsko izobraževanje sta navedeni v Prilogi 5. Izbor predlaganih vsebin učnega načrta temelji pretežno na učbenikih: Vuković 1972, 1990 in 2000, Averbakh 1994 in Vidmar 1946. Vaje iz reševanja diagramov je možno npr. črpati iz zbirk: Gillam 1978a in 1978b, Polgar 1994 in 1999.

### UČBENIKI IN DELOVNI ZVEZKI

Učni načrt predpostavlja:

- da bo za vsakega izmed treh enoletnih učnih programov izbirnega predmeta ŠAH imel učenec učbenik in delovni zvezek;

- da bodo učni zgledi in vaje iz učbenikov ter delovnih zvezkov priloženi tudi v elektronski obliki z ustreznim računalniškim šahovskim igralnim programom – analizatorjem;
- da bodo učbeniki oz. delovni zvezki:
  - vsebovali sistematično razčlenjene in pojasnjene vsebine, predlagane v učnem načrtu;
  - vsebovali poleg osnovnih učnih zgledov in vaj, domačih nalog in preverjanj znanja (sistematiziranih in urejenih po zahtevnostnih ravneh) tudi dodatne primere za tiste učence, ki potrebujejo več vaje, kot tudi več vrst učnih zgledov za zahtevnejše in bolj izkušene učence;
  - vsebovali analitično in verbalno razlago vseh konkretnih učnih zgledov in vaj za razigravanje.

## Priloga 4: OPREDELITEV TEMATSKEGA PODROČJA ŠAH

### I. KAJ JE ŠAH?

*Šah imenujemo kraljevska igra, ne zato ker v njej nastopa kralj in ne zato ker bi jo igrali kralji, temveč zato ker je s svojo poštenostjo, neizčrpno vsebino in lepoto stvaritev, igra nad igrami, v vzgojnem in v kulturnem pomenu.*

*Prerejeno iz: Milan Vidmar (1946).*

#### Uvod.

*Med vsemi igrami zasluži samo šah, da ga časti človeški razum.*

*Voltaire.*

Visoko sestavljene strateške igre, ki ob razumni potrošnji časa omogočajo izvajanje domišljijških stvaritev človekovega razuma, duha in celotne osebnosti, imajo nenadomestljivo vlogo v človeški kulturi. Med redkimi predstavniki uveljavljenih tovrstnih iger je v evropskem kulturnem prostoru šah že dobro tisočletje prevladujoč predstavnik. Gre za zgodovinsko izoblikovano strateško miselno igro med nasprotnima vojskama na šahovnici. Dovršena pravila kraljevske igre, utelešene v klasičnem šahu, omogočajo ob njem še celo vrsto drugih ustvarjalnih, igralnih in tekmovalnih šahovskih oblik in različic.

#### Filozofske osnove, geneza in vsebina šahovske kulture.

*Šah je miniatura življenja.*

*Cervantes.*

*Šahovnica je svet, figure so fenomeni univerzuma, pravila igre so to, kar imenujemo naravni zakoni.*

*Thomas Huxley.*

Praobljke šahovske igre so kitajski in indijski misleci 6. stoletja rekonstruirali v model osnovnih geometrijskih gibanj in dialektičnih procesov v naravi. Prizorišče dogajanj je zamisel šahovnice, ki ponazarja vesolje, medtem ko predstavljajo šahovske figure pet antičnih elementov materije in možnosti pretvorb med njimi.

Antični element:	zemlja	voda	zrak	ogenj	pretvorbe elementov	eter
Šahovska analogija:	trdnjava	skakač	lovec	dama	kmetove pretvorbe	kralj

Antagonizem, ki ga na šahovnici uprizarja ustvarjalni človekov duh, ponazarja boj med tezo in antitezo v naravnih procesih, ki postopno pripelje do stabilnega entropijskega maksimuma, do ravnotežja v katerem ni več napetosti in s tem do remija kot naravnega izida obojestransko najbolj vodenege šahovskega spopada. Odtod sledi najbolj splošna opredelitev šaha kot štirirazsežnostnega sistema, sestavljenega iz prostora (šahovnica), materije (figure), časa (šahovske poteze) in človekovega duha, ki vodi borbo med belim in črnim na osnovi dialektičnega mišljenja, ki ga zahteva strukturno vgrajena dialektika v šahovski igri.



V nadaljnjem zgodovinskem razvoju je šahovska igra dokončno dogradila svojo notranjo strukturo, najprej s pomočjo modrosti bližnjevzhodne civilizacije, pol tisočletja kasneje pa še s prispevkom evropske renesančne dinamike. Ob koncu 19. stoletja je bila vzpostavljena celovita teorija njenih notranjih zakonitosti in s tem pogoji, da je v prejšnjem stoletju dokončno dozorela v klasično šahovsko kulturo, pomembno področje obče človeške kulture, ki ga lahko opredelimo kot organsko povezan sistem igre, športa, umetnosti in znanosti.

Šah je praktično neizčrpna analitično-sintetična in ravnotežna strateška miselna igra, za katero je značilna enotnost in harmonija med športnimi in ustvarjalnimi cilji, iskanjem šahovske resnice in lepote. Najstarejše ohranjene šahovske umetnine segajo v 9. stoletje.

Na osnovni ravni je šah predvsem zanimiva in lahko dostopna, družabna, vendar borbena igra, ki ne pozna razlik med spoloma in je materialno nezahtevna. Ne vsebuje atletskih naprežanj in ne zahteva nadpovprečnih intelektualnih sposobnosti, vendar pričakuje in razvija duševno ter osebno vitalnost, žilavost in odpornost.

### Šahovska obdobja, šole, stili in predstavniki:

6.-7. stol.	Kitajska, Indija, Perzija	astrologi, dvorjani
7.-10. stol.	arabsko obdobje: šatrandž, mansube	al-Adli, as-Suli, dvorjani
9.-15. stol.	šatrandž in mansube v Evropi	plemiči, dvorjani
1475-1575	reforma in špansko pozicijsko, statično obdobje	Lucena, Damiano, Lopez de Segura
1575-1745	italijansko dinamično, romantično obdobje	Leonardo, Polerio, Greco; Modenčani
1745-1840	Philidorjeva pozicijska šola, francosko obdobje	Philidor, Bourdonnais
1840-1851	angleško obdobje	Staunton
po 1851	novi romantiki	Anderssen, Morphy, Zuckertort, Čigorin
po 1872	Steinitzeva pozicijska šola	Steinitz, Tarrasch, Lasker
po 1890	klasični stil (moderna šola)	Pillsbury, Rubinstein, Capablanca, Vidmar
po 1915	hipermoderna šola	Nimcovič, Tartakower, Réti
po 1930	sovjetska dinamična šola	Aljehin, Botvinik, Boleslavski
po 1965	informacijsko in računalniško obdobje	računalniški programi, svetovni splet, sodobni šahisti

*Šah je umetnost človeškega razuma.*

*Selenus (16./17. st.).*

**Klasična šahovska kultura in šahovska etika** temeljita na pojmu kraljevskosti šahovske igre. Ta označuje šah kot zgodovinsko dovršeno in pošteno igro, ki v boju človeških razumov, osebnosti, ustvarjalnih sposobnosti in znanja, omogoča ustvarjanje domišljij, estetskih in vsebinsko bogatih, celovitih partijskih stvaritev, ki imajo lahko trajno vrednost. Vrhunske šahovske stvaritve so umetnine, ki dajejo občutek popolne, celostne lepote. Podobno kot pri glasbi lahko govorimo o umetniškem konstruiranju zvočnega prostranstva, gre pri vrhunskih šahovskih partijah za umetniško konstruiranje logičnega prostranstva. Po drugi strani pomeni kraljevskost igre tudi enotnost ter enakovrednost športnih in ustvarjalnih ciljev šahovske partije. Ob formalni je zato potrebna tudi vsebinska pravičnost šahovskih tekmovalnih

sistemov in tisti zgodovinsko preverjeni optimalni čas za razmišljanje, ki omogoča doseganje vrhunskih pártijskih dosežkov.

Klasična šahovska kultura in etika sta se skupaj s splošno šahovsko teorijo in z merili za vrednotenje šahovskih pártijskih, analitičnih in kompozicijskih mojstrov in, dokončno izoblikovali v drugi polovici 19. in v prvi polovici 20. stoletja, v obdobju velikih šahovskih mislecev, od Steinitza do Botvinka.

### **Pomen šaha za razvoj znanosti.**

*» ... od vseh analogij, ki si jih je mogoče zamisliti, je najplodnejša ta, ki jo lahko potegnemo med funkcioniranjem jezika in partijo šaha«.*

*De Saussure.*

*Šah je standardna naloga okoli katere se zbira psihološko znanje in razumevanje.*

*Herbert Simon.*

Šahovska analogija se je pokazala za plodno v teoretskih konceptih različnih znanosti in se pogosto pojavlja v mnogih kontekstih znanstvene misli. Pomembne prispevke k znanosti so doprinesle npr. šahovske teoretske analogije in modeli v filozofiji, lingvistiki, matematiki, ekonomiji, v raziskavah umetne inteligence in na mnogih področjih psihologije, zlasti psihologije mišljenja. Dvatisočletna zgodovina šahovske igre je neposredno povezana z zgodovino človeške civilizacije, zato ima njeno preučevanje pomen za določene veje obče zgodovine in etnografije – poznana so npr. pomembna arheološka odkritja na podlagi šahovskega materiala. Zasidranost šahovske kulture v zahodni civilizaciji in načinu mišljenja odraža splošna razširjenost šahovske metaforike, ki je močno obogatila njen slovar (npr. pravno terminologijo).

### **Šah in šport. Šah kot šport.**

*Šah je šport, surov šport, neusmiljena borba.*

*Marcel Duchamp.*

*Dober šahist daje lepi partiji prednost pred zmago.*

*Fernando Arrabal.*

Bistveno obeležje klasične šahovske kulture je enotnost ustvarjalnih, estetskih in športnih ciljev, enakovrednost vsebinske in športne razsežnosti v šahovski partiji. Šahovski turnirski boj zato ni le ustvarjanje vsebinskih, tehničnih in estetskih mojstrov in, ampak hkrati eden najtrših športov saj zajema celotno osebnost. O športni razsežnosti pri šahu govorimo, ker pojmuemo, da šport, v domeni igre in tekmovanja, pokriva tudi duhovne in ne le »telesnokulturne« gibalne dosežke. V tem smislu je šah najpomembnejši predstavnik t.i. miselnih športov, zato se za tako pojmovano širše športno področje pogosto uporablja tudi besedna zveza »šport in šah«. Tudi šahovska stroka in izobraževanje, ki sta zaradi svoje interdisciplinarnosti razpeta med psihološke, pedagoške, kulturološke, matematične ter športne znanstveno-raziskovalne in izobraževalne inštitucije, sta marsikje v svetu dobila svoje matično mesto ravno na športnih fakultetah in inštitutih.

V prizadevanju za bolj množično javno podporo šahovskemu športu, njegovi večji odmevnosti v javnih občilih in v želji za pridobivanjem višjih nagradnih skladov, se v zadnjih

desetletjih pojavljajo težnje po oblikovanju novih šahovskih tržnih produktov, ki bi iz kraljevske igre izdvojili in poudarili njeno športno razsežnost ter šah podredili zahtevam sodobnega športnega spektakla.

Širitev ponudbe z dodatnimi šahovskimi tekmovalnimi zvrstmi ni sporna, povsem drugače pa je s poskusi, da bi klasični šah ukinili in zamenjali s pospešenimi, polpospešenimi ali kako drugače duhovno in kulturno osiromašenimi šahovskimi tekmovalnimi izpeljankami. Klasiki opozarjajo, da bi tovrstna enostranska športizacija šahovske igre pomenila odrekanje njenim primerjalnim prednostim na vzgojnem in na kulturnem področju, ki se zrcalijo v doseženi civilizacijski stopnji njenega razvoja in v zmožnosti ustvarjanja šahovskih umetnin trajne kulturne vrednosti. Vodila bi v opuščanje vrednostnega sistema kraljevske igre ter v marginalizacijo vrhunske šahovske kulture in s tem v podrejanje šaha kapitalskim pravilom pojavljanja ter izginjanja novih športnih panog. Zato jo velikani klasičnega šaha zavračajo in se zavzemajo za širši kulturološki pristop, ki temelji na pojmu kraljevske igre, na klasičnem šahu in na množičnem šahovskem opismenjevanju ter kultiviranju prek šolskih sistemov in šahovske organizacije. Ta pristop vključuje tudi širitev ponudbe s pospešenimi in drugimi bolj lahkotnimi šahovskimi zvrstmi pa tudi z novimi tekmovalnimi oblikami, ki jih omogoča sodobna informacijska tehnologija.

### **Šah kot vzgojno-oblikovalno, socializacijsko, preventivno in terapevtsko sredstvo.**

*„... izmed vseh iger, ki ne vsebujejo telesnega naprežanja, je najbolj priporočljiv šah: zato ker je resnično izvrstni pripomoček, ki ostri razum in razvija spomin. Igranje šaha postane še posebej priporočljivo, če smo prebrali in upoštevali nasvete glede šahovskega razmišljanja.“*

*Sir Thomas Elyot v delu *Book of the Governor (1531)*, s katerim je osnoval kasnejšo t.i. klasično vzgojo angleških zasebnih šol.*

Vzgojno-oblikovalne odlike šahovske igre so načrtno izkoriščali že v prejšnjih zgodovinskih obdobjih, vse od arabskega. Igra na šahovnici je imela pomembno vlogo tudi v evropskem srednjeveškem sistemu vzgoje posvetnih fevdalcev, v katerem je kot ena izmed sedmih viteških veščin prevzela pomemben delež njihove intelektualne vzgoje. Tudi v kasnejših obdobjih so veliki misleci visoko ocenjevali univerzalnost vzgojno-oblikovalnih učinkov šahovske igre.

Novejše izkušnje in raziskave kažejo, da ima šahovska igra blagodejne vplive na osebnost v vseh njenih razsežnostih in je zelo priporočljiva ne le najbolj nadarjenim, ampak tudi povprečnim in nekoliko manj sposobnim pa tudi slepim ter drugim telesno prikrajšanim otrokom »od 5. do 95. leta starosti«. Največji vzgojni učinek daje poučevanje šaha v osnovnošolskih letih, ob pomoči posebnih metodik, prirejenih za različne stopnje spoznavnega razvoja. V zadnjih desetletjih mnoge evropske in ameriške države vpeljujejo šahovsko igro v šole in v predšolske zavode. V različnih državah se otroci lahko odločajo za izbirni šahovski predmet v različnih starostnih obdobjih, od 1. do 9. razreda osnovne šole ali tudi na srednjih šolah. Zlasti pri starejših, nezaposlenih ali kako drugače prikrajšanih ljudeh, prihaja šah v ospredje kot pomembno preventivno pa tudi terapevtsko sredstvo za ohranjanje duševnega zdravja.

## II. ŠAHISTOVO UČENJE, NJEGOVA ZNANJA IN IZBIRNI PREDMET

Po končanem začetnem šahovskem opismenjevanju, ki vsebuje učenje igralnih pojmov in pravil ter osnovne igralne tehnike (gibanje figur in njihove menjalne vrednosti, mat in pat, igranje in beleženje potez, uporaba šahovske ure...), delimo nadaljnje šahovsko izobraževanje in spopolnjevanje na štiri medsebojno povezane sklope, ki tvorijo celoto:

- (1) Učenje vsebin in teorije, notranjih zakonitosti šahovske igre – za partijo v celoti in za njene posamezne faze: otvoritev, središnico in končnico.
- (2) Učenje klasične šahovske kulture, razvoja šahovskih idej, šol in slogov ter soustvarjanje novih znanj z analitičnim preverjanjem komentiranih partij in analiz velikih mojstrov sedanosti in preteklosti (sklopa 2 in 3 se med seboj prepletata).
- (3) Vadba in optimizacija pripravljanih ter igralnih veščin, tehnik, metod, postopkov in navad (proces treniranja).
- (4) Tekmovanja, igranje partij in njihova analiza ter primerjava z dosedanjimi znanji (proces krožnega izkušenskega učenja, ki pripelje do ustvarjanja novih znanj).

### IZBIRNI PREDMET ŠAH V TRISTOPENJSKI IN DESETRAVENSKI IZOBRAŽEVALNI PIRAMIDI ŠAHISTOVEGA RAZVOJA – PREGLEDNICA:

ŠAHOVSKA UNIVERZA KASPAROVA:			NACIONALNI ŠAHOVSKI PROGRAM V RS:			
10.	Mojstrstvo	stopnja	10.	10.	Triletna višja šahovska šola	Individualni letni programi šahovskega spopolnjevanja, treniranja in tekmovanj (s pomočjo mentorja oz. trenerja)
9.	Študij in metode treniranja	C	9.	9.		
8.	Strategija, končnice – višja raven		8.	Triletna srednja		
7.	Otvoritve – višja raven	stopnja	7.	7.	šahovska šola	6.
6.	Pozicijske zamisli, preproste končnice	B	Triletni izbirni predmet ŠAH in	šahovska šola		
5.	Razvoj, igra s kmeti, teorija kombinacij		4.	4.	4.	4.
4.	Opažanje groženj, dvo-potezne kombinacije	stopnja	3.	3.		
3.	Preprosta taktika: vezave, vilice, mati v ena	A	2.	2.		
2.	»Viseče« figure, izguba dame, osnovni mati		1.	1.		
1.	Skrb za izvajanje potez v skladu s pravili		šahovski krožek			

### IZBIRNI PREDMET ŠAH IN ŠTIRJE RAZREDI ŠAHISTOVIH ZNANJ – PREGLEDNICA:

4.	Opažanja in znanja o šahistovih individualnih šahovsko-psiholoških značilnostih in posebnostih	
3.	Šahovsko-psihološka znanja o metodah sprejemanja odločitev in vodenja borbe v značilnih položajih	Vaje
2.	Zakovitosti, pravila, ideje, zamisli in prijemi v značilnih šahovskih pozicijah ter ocene teh pozicij	Pouk
1.	Posameznostna, točna znanja o stvarnih šahovskih pozicijah	Pouk

Izbirni predmet ŠAH posreduje, v okviru pouka in vaj, prve tri razrede znanj: na osnovnih izobraževalnih ravneh in v medsebojni povezanosti.

## Priloga 5: LITERATURA IN MEDIOTEKA

### LITERATURA V SLOVENSKEM JEZIKU ZA OSNOVNO ŠAHOVSKO IZOBRAŽEVANJE

- BAJEC, Anton (1950): *Šahovska začetnica*. MK, Ljubljana.
- BAVDEK, Srđan (1978): *Prve poteze*. Šahovska zveza Gorenjske. Radovljica.
- BAVDEK S. V. (1992): *V vrtincu mata: motivi in primeri*, SIB, Cerklje.
- BAVDEK S. V. (1995): *Šah: igra in razvedrilo*. Mladinska knjiga, Ljubljana.
- BOHAK J., ŽLENDER B.: *Dopisni šah*.
- CALDWELL, Susan (1990): *Igramo šah*. Cankarjeva založba. Ljubljana.
- KARPOV, Anatolij (1997): *Šahovski priročnik (Disney)*. Egmont d.o.o.
- PARMA B., KUTIN B. (1987): *Šah za vsakogar*. Samozaložba. Ljubljana.
- PARMA B., KOKOŠINEK E.: *Šahovske kombinacije*.
- PARMA B., KOKOŠINEK, E., NJEGOVAN, D. (1993): *Šah na šolskih klopeh*. Samozaložba.
- MUSIL V., ŠOŠTARIČ R., MAJERIČ A. (1977): *Spoznajmo skrivnosti šahovske igre*. V samozaložbi. Maribor.
- SMULLYAN, Raymond (1986): *Šahovske skrivnosti Sherlocka Holmesa*. DZS. Ljubljana.
- SMULLYAN, Raymond (1992): *Šahirazada*. DZS Ljubljana.
- STUPICA, Janez (1982): *Šah skozi stoletja*. DZS. Ljubljana.
- TRIFUNOVIĆ P., VUKOVIĆ S. (1962): *Šahovska začetnica*. Mladinska knjiga. Ljubljana.
- VIDMAR, Milan (1946): *Razgovori o šahu z začetnikom*. DZS. Ljubljana.
- VIDMAR, Milan (1957): *Šah*. DZS. Ljubljana.
- VIDMAR, Milan (1951): *Pol stoletja ob šahovnici*. DZS. Ljubljana.
- SLOVENSKI ŠAH (1972). Uredniški odbor Šahovske zveze Slovenije. DZS. Ljubljana.
- ŠAH ZA ZAČETNIKE. (1999). FIDE – Chess in Schools Committee. Prevedel, uredil in natisnil Aleš Drinovec. Naklo.
- ŠAH V OSNOVNI ŠOLI (1986): *Gradivo za mentorje šahovskih krožkov*. Ur: Mladen Tancer. Univerza v Mariboru. Pedagoška fakulteta.
- ŠAHOVSKI REVIJI: Šahovska misel in Šahovski vestnik.

### OSTALA UPORABLJENA LITERATURA

- AVERBAKH, Yuri (1994): *Chess Endings: Essential Knowledge*. Cadogan Books, London.
- AVNI, Amatzia (2001): *Practical Chess Psychology. Understanding the Human Factor*. B.T. Batsford Ltd, London.
- BEVAND, Larry. (1986): *Canadian classroom chess*. V: 27th Chess Olympiad. Bulletin No 12. Dubai.
- BINET, Alfred (1894): *Psychologie des grands calculateurs et joueurs des échecs*. Hachette. Paris.
- BIDEV, Pavle (1972): *Šah simbol kozmosa* (Geneza šahovske igre od kineske astrologije do indijske mistike). Organizacioni odbor šahovske olimpijade. Skopje.
- BLANCO, Uvencio (2001): *The Chess Teaching System*. Caracas. Published by FIDE, Verpal, Milan.
- BOTVINNIK M. M. (1978): *Polveka v šahmatah*. Fizkul'tura i sport. Moskva.

- BOTVINNIK M. M. (1994a): *Odkrytoe pis'mo delegatam general'noj assamblei FIDE*. V: Šahmatnoe obozrenie, št. 23-24, 1994. Moskva.
- BOTVINNIK M. M. (1994b): *Šahmaty i vremja*. V: Šahmatnoe obozrenie, št. 23-24, 1994. Moskva.
- CAPABLANCA J. R. (1979): *Osnove šaha*. Sportska knjiga. Beograd.
- DJAKOW I.N., PETROWSKI N.W., RUDIK.P.A. (1927): *Psychologie des Schachspiels*. W.de Gruyter. Berlin.
- FINKENZELLER R., ZIEHR W., BUHRER E.M. (1989): *Chess - a celebration of 2000 years*. Key Porter Books. Toronto.
- FRANKLIN, Benjamin (1786): *Morals on Chess*. Columbian Magazin. December 1786.
- FURIN S. (1983): *Igra millionov*. V: Šahmaty v SSSR. Št 9. Moskva.
- GERŠUNSKIJ B. (1987): *Social'noe-pedagogičeskoe značenje šahmat*. V: Šahmaty v SSSR. Št 4. Moskva.
- GERŠUNSKIJ B. (1988): *Potera kačestva pri vygriše tempa*. V: 64 - Šahmatnoe obozrenie. Št 15. Moskva.
- GILLAM A. J. (1978): *Simple Checkmates*. B.T.Batsford Ltd. London.
- GILLAM A. J. (1978): *Simple Chess Tactics*. B.T.Batsford Ltd. London.
- GLIGORIĆ, Svetozar, MICIĆ, Predrag (1988): *Šahovski vodič, 1. tom: suština šaha*. Predrag & Nenad. Beograd.
- GOLOMBEK, Harry (1980): *Šahovska enciklopedija*. Prosvjeta. Zagreb.
- GONČAROV V. (1989): *Usynovlenie "mišutki"?* V: "64" - Šahmatnoe obozrenie. Št 9. Moskva.
- GRŠKI IN ŠVEDSKI PROJEKT ŠOLSKEGA ŠAHA (1992). V: Šahovska misel, št. 4/1992
- HOLDING, Dennis H. (1985): *The psychology of chess skill*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Hillsdale, New Jersey.
- HOOPER D., WHYLD K. (1992): *The Oxford Companion to Chess*. Oxford University Press. Oxford.
- INTERNATIONALER SCHULSCHACHKONGRESS HAMBURG (1984). Herausgeber: Deutscher Schachbund e.V. Deutsche Schachjugend. Berlin.
- IZOBRAŽEVANJE V SLOVENIJI ZA 21.STOLETJE (1991). Globalna koncepcija razvoja vzgoje in izobraževanja v Republiki Sloveniji. Zavod Republike Slovenije za šolstvo (nosilec projekta F.Rečnik). Ljubljana.
- JELEN, Igor (1996): *Teorija iger in šahovske končnice*. Diplomaska naloga, mentor: dr. Peter Petek. Univerza v Ljubljani. Pedagoška fakulteta Ljubljana.
- JELEN, Iztok (1991a): *Metodika izpopolnjevanja., ki temelji na razvrstitvi šahovskih znanj in informacij*. V: Šahovska misel, št. 1-3/1991.
- JELEN, Iztok (1991b): *Kako in zakaj vrednotimo svoje šahovske stvaritve*. V: Šahovska misel, št. 3/1991 in 1/1992.
- JELEN, Iztok (1993): *Slovenske srednje šahovske šole – pedagoški koncept v teoriji in praksi*. V: Šahovska misel, št. 3/1993.
- JELEN, Iztok (1994): *Predlog za uvedbo izbirnega predmeta „Šahovska vzgoja“ na Pedagoški fakulteti v Ljubljani*. Šahovska zveza Slovenije, 12. 09. 1994.
- JUDASIN, Leonid (1988): *Ostanovitsja i zadumatsja*. V: Šahmaty v SSSR. Št 7. Moskva.
- KAMENOV, Emil (1983): *Intelektualno vaspitanje kroz igru*. Svjetlost, Sarajevo.
- KARPOV, KASPAROV, KRAMNIK (2001): *Open Letter to the Global Chess Community*. V: The Week in Chess, št. 337, 23. april  
<http://www.chesscenter.com/twic/twicp.html>

- KAUCHE M. (1988): *The influence of playing chess on the formation of the intellectual capability*. V: Importance of chess to education, science and culture. Dresden University of Technology.
- KAŽIĆ, Božidar, ĐAJA, Dragutin (1981): *Novi šahovski priručnik*. Sportska knjiga. Beograd.
- KOSTEV, Aleksander (1984): *From Beginner to Expert in 40 Lessons*. B.T. Batsford Ltd. London.
- KOSTYEV A.N. (1986): *Work with USSR junior players*. V: 1984 CACDEC Seminars. Published by FIDE. Milan.
- KOSTJUKOVA T.JA. (1984): *Vysšee šahmatnoe obrazovanie*. V: Teorija i praktika šahmatnoj igry. Vysšaja škola. Moskva.
- KOZOLE, Tatjana (1994): *Šah kot interesna dejavnost učencev v osnovni šoli*. Diplomaska naloga, mentorja: mag. M. Tancer in dr. J. Vauhnik. Univerza v Mariboru. Pedagoška fakulteta Maribor.
- KRAMNIK, Vladimir (2001): *Kasparovchess.com interview with Kramnik*, April 23 (By Denis Bilunov). V: TWIC <http://www.chesscenter.com/twic/twic.html>. Important Events 2001.
- KROGIUS N., GERŠUNSKIJ B. (1987): *Gimnastika uma, sredstvo vospitanija*. V: Sovetskaja pedagogika. Št 1. Moskva.
- KROGIUS, Nikolai (1986): *Psychologie im Schach*. Sportverlag Berlin.
- KUNYICIN, G.I (1981): *Šahmaty – isskustvo!* V: Šahmatnoe obozrenie, št. 20/1981.
- LASKER, Emanuil (1980): *Učebnik šahmatnoi igry. Fizkul'tura i sport*. Moskva.
- LEKO, Peter (2001): *Intervju Harmutu Metzju*. V: TWIC, št. 366, 12.11.2001 <http://www.chessgate.de/leko/homepage.html>
- LEŠNIK, Rudi (1979): *Šahu več vzgojne skrbi*. V: Telesna kultura. Št 3. Ljubljana.
- MAKAI, Susanna (1986): *Children: The way forward for chess*. V: 27th Olympiad. Bulletin No 12. Dubai.
- MARENTIČ POŽARNIK, Barica (2000): *Psihologija učenja in pouka*. DZS. Ljubljana.
- MARJORAM, Tom (1988): *Chess and able children*. V: Teaching able children. Kogan Page books for teachers. London.
- MARIĆ, Rudolf (1973): *Šahovske minijature*. Glas Slavonije. Osijek.
- MAROVIĆ, Dražen (1985): *Priručnik za nastavu šaha*. Šahovska naklada. Zagreb.
- MARSLAND, T. A., SCHAEFFER, J. – Editors (1990): *Computers, Chess, and Cognition*. Springer-Verlag. Berlin.
- MUČNIK, H. L. (1980): *Pervye šahmatnye uroki*. Voennoe izdatel'stvo ministerstva oborony SSSR. Moskva.
- NACIONALNI PROGRAM ŠAHOVSKE KULTURE V REPUBLIKI SLOVENIJI (1991): Šahovska zveza Slovenije (nosilec projekta Iz. Jelen).
- NEČAEV A.P. (1989): *Psihologija pobeđ i poraženii v šahmatnoj igre*. Moskva - Leningrad.
- NEEDHAM, Joseph (1962): *Thoughts on the origins of chess* (summarised from Science and Civilisation in China. Vol.IV, pt.1. Chapter: The Magnet, Divination and Chess. pp. 314-334). V: BIDEV 1972.
- NOVAK, Helena (1983): *Vloga in organiziranost interesnih dejavnosti v COŠ*. V: sodobna pedagogika. Št 1-2. Ljubljana.
- PALM, Christine (1990): *New York City Schools Chess Program*. Manhattan Chess Club School.
- PEČJAK, Vid (1987): *Misliti, delati, živeti ustvarjalno*. DZS. Ljubljana.
- PETROVIĆ, Nenad (1971): *Heterodoksna prihodnost*. Intervju v: Problemski šah (2) - bilten 1970. Društvo šahovskih problemistov Slovenije in Problemski odbor Slovenije. Ljubljana.
- POLGAR, Laslo (1990): *Svako dete je genije!* Forum - Magyar Szo. Novi Sad.

- POLGAR, Laszlo (1994): *Chess training in 5333+1 positions*. Könemann Verlagsgesellschaft mbH. Köln.
- POLGAR, Laszlo (1999): *Chess Endgames. 171 types in 4560 positions*. Könemann Verlagsgesellschaft mbH. Köln.
- RADFORD, John (1990): *Child prodigies and exceptional early achievers*. Harvester - Wheatsheaf.
- RAKČEVIĆ, Darja (1983): *Interesne dejavnosti v osnovni šoli*. V: Vzgoja in izobraževanje. Št 4. Ljubljana.
- REE, Hans (2001): *FIDE's New Time Control*. V: New in Chess, št. 1.
- REINFELD, Fred (1958): *How to force Checkmate*. Dover Publications, Inc., New York.
- REINFELD, Fred (1972): *Complete Book of Chess Stratagems*. Dover Publications, Inc., New York.
- ROHLIN, J. G., STEGIĆ, L. (1982): *Metodika, plan i program*. Priručnik za nastavu šaha u školama i sekcijama. Centar za unapređivanje šaha. Beograd.
- SMYSLOV, Vasilij (2000): Čto vek grjaduščij nam gotovit. V: Šahmatnoe obozrenie, št. 12/2000.
- STROBEL R. (1988): *Unclear classification performances as cognitive basic components to meet the demands when playing chess*. V: Importance of chess to education, science and culture. Abstracts of Papers. Dresden University of Technology.
- SUHOMLINSKIJ V.A. (1973): *O vospitanii*. Moskva.
- SVETINA, Janez (1990): *Slovenska šola za novo tisočletje*. Didakta. Radovljica.
- SYDOW H. (1988): *The developement of cognitive abilities as presupposition of chess playing*. V: Importance of chess to education, science and culture. Dresden University of Technology.
- ŠAHMATY - NAUKA, OPYT, MASTERSTVO (1990). Ur: B.A.Zlotnik. Vysšaja škola, Moskva.
- TANCER, Mladen (1975): *Vzgojna funkcija šaha v okviru prostovoljnih dejavnosti učencev*. V: Sodobna pedagogika. Št 3-4. Ljubljana.
- TANCER, Mladen (1986): *Decenija šahovskog obrazovanja na Pedagoškoj akademiji u Mariboru*. V: Šahovski glasnik. Št 1. Zagreb.
- TANCER, Mladen (1991): *Nadarjeni učenec v svetu šaha*. V: Vzgoja in izobraževanje, letnik XXII. Št 3. Ljubljana.
- TANCIG, Simona (1983): *Nekateri kognitivni procesi v šahovski igri*. Disertacija. Filozofska fakulteta v Ljubljani.
- TANCIG, Simona (1985): *Opredeleitev znanosti v telesni kulturi in njene implikacije za visokošolsko izobraževanje*. V: Telesna kultura. Št 1. Ljubljana.
- TIHOMIROV O.K. (1969): *Struktura myslitel'noj dejatel'nosti človeka*. Moskva.
- VUKOVIĆ, Vladimir (1972): *Razvoj šahovskih ideja*. Šahovska naklada. Zagreb.
- VUKOVIĆ, Vladimir (1990): *Uvod u šah na osnovi opće šahovske teorije*. Šahovska naklada. Zagreb.
- VUKOVIĆ, Vladimir (2000): *The Art of Attack in Chess*. Everyman Chess. Cadogan Books. London. New York.
- ZANINOVIĆ, Mate (1988): *Opća povijest pedagogije*. Školska knjiga. Zagreb.
- ZBIRKA PREDAVANJA SA SEMINARA ZA PIONIRSKJE ŠAHOVSKE INSTRUKTORE 1976 – 1982. Centar za unapređivanje šaha Beograd.
- ŽLEBNIK, Leon (1978): *Obća zgodovina pedagogike*. DZS. Ljubljana.



## UČNO GRADIVO NA ZGOŠČENKAH IN IZOBRAŽEVALNA VIDEOTEKA

**ChessBase, Hamburg** (<http://www.chessbase.com/>) in

**London Chess Center** (<http://www.chess.co.uk/>)

- Fritz 7.0 (šahovski igralni program in analizator, preveden tudi v slovenščino)
- Ftacnik: *1000 Checkmates* (mates in 1, 2 or 3 moves from actual games)
- Gauthier: *A B C of Chess* Openings (I) + Middlegames (II) + Endgames (III)
- Chess Mentor 1.5
- Renko: *Learning Tactics – 4000 positions*
- Bartashnikov: *The Basic Principles of Chess Strategy* (I+II+III)

**Multimedijske lekcije Šahovske univerze Kasparova** ( <http://www.kasparovchess.com/> )

- Tom and Tina in Chessland – Kids 4-5 years, 1st level (E3)
- Learn Chess in Planet Smartia – Kids 6-8 years, 1st level (E4)
- Smartia Chess Club – Kids 6-8 years, 2nd level (E6)
- Learn to Play with Com – Kids 9-12 years, 1st level (E1)
- Learn to Play with Com – Kids 9-12 years, 2nd level (E2)
- Mastering Chess with Com – Kids 9-12 years, 3rd level
- How Do We Think? (Eshcolot Group) Course: Learning Chess Basics – Kids age 9-12
- Dynamic Development (part 1 of 8; GM Alexander Timofeyev & Victor Batista) Course: Mating; Stage A – Opening Principles.
- Stalemate – Lesson 1 (GM Danny King). Course: Stalemate; Stage B – Endgames
- Learn to Play – Chess Basics: Stage A – Basic Mates
- Learn to Play – Chess Basics: Stage A – Opening Principles
- Learn to Play – Chess Basics: Stage B – Openings
- Learn to Play – Chess Basics: Stage B – Tactics
- Learn to Play – Chess Basics: Stage B – Endgames
- Learn to Play – Chess Basics: Stage B – Review and Fun
- Learn to Play – Chess Basics: Stage B – Premium Review and Fun
- Self-Assessment Test 1. Stage A => Stage B – 18 Puzzles – 1

**Izobraževalna videoteka** (<http://www.chess.co.uk/>)

- Keene R.: *Chess for absolute Beginners* (80 min.)
- King D.: *Better Chess Now With GM Danny King* (I+II+III+IV, skupaj 280 min.)
- Kasparov G.: *My Story* (I+II+III+IV+V, skupaj 402 min.)