

CURRICULUM NAȚIONAL

ÎN ÎMPĂRĂȚIA ȘAHULUI

**CURRICULUM OPȚIONAL PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR
CLASELE I-IV**

Chișinău, 2022

Aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum (Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 1243 din 14.12.2022).

COORDONATORI MEC:

- **Gaiciuc Valentina** – consultant principal
- **Onică Vasile** – consultant principal.

GRUPUL DE LUCRU:

- **Coadă Lidia** – antrenor, grad didactic superior,
Școala sportivă specializată de șah nr.7, Chișinău
- **Coadă Valeriu** – antrenor emerit, grad didactic superior, maestru al sportului,
Școala sportivă specializată de șah nr.7, Chișinău

CONSULTANT:

- **Bologan Victor** – doctor în științe pedagogice, mare maestru internațional la șah,
Vice-președinte al Federației de șah a Republicii Moldova,
Președinte al Academiei de șah „Bologan”

RECENZENȚI:

- **Bragarenco Nicolae** – doctor în științe pedagogice, conferențiar universitar, USEFS.
- **Victor Panuș** – doctor în științe pedagogice, antrenor, grad didactic superior, maestru al sportului, Școala sportivă specializată de șah nr.7, Chișinău

CUPRINS:

PRELIMINARII

- 1. REPERE CONCEPTUALE**
- 2. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI**
- 3. COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI**
- 4. UNITĂȚI DE COMPETENȚĂ, UNITĂȚI DE CONȚINUT ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE RECOMANDATE**
- 5. SUGESTII METODOLOGICE**
- 6. STRATEGII DE EVALUARE**
- 7. BIBLIOGRAFIE**

PRELIMINARII

„Învățătura jocului de șah trebuie să fie o educare a capacității de a gândi independent.” Em. Lasker

Șahul sau „gimnastica minții”, cum mai este numit, a cucerit omenirea de mii de ani. Astăzi este unul dintre jocurile cele mai populare, fiind cunoscut și jucat de milioane de oameni - semnificația socială a șahului, ca parte componentă a culturii unei societăți. Întrunind atât elemente ale științelor, cât și ale artelor, îmbinând o logică strictă cu un număr infinit de posibilități de manifestare a creativității, devine o resursă educațională inepuizabilă. Caracterul aplicativ al jocului de șah oferă copilului posibilitatea de a-și pune în valoare propriile capacități. Șahul este o remarcabilă școală a voinței, el imprimă stăpânirea de sine și severitate față de tine însuși. Cere hotărâre, curaj, asumarea riscului și în același timp simțul răspunderii. Te obligă să fii disciplinat și atent, te învață să te concentrezi și să conștientizezi că fiecare mutare va avea un efect în perspectiva mutărilor viitoare. Concomitent șahul formează la copil năzuința spre victorie, echilibrul psihologic, consolidează memoria și concentrează atenția, dezvoltă inteligența și capacitățile analitice în aceeași măsură.

Curriculumul opțional la disciplina „În împărăția Șahului” pentru clasele I-IV (în continuare - Curriculumul), alături de ghidul metodologic, softuri educaționale etc., face parte din ansamblul de produse/ documente curriculare și reprezintă o componentă a Curriculumului Național.

Elaborat în conformitate cu prevederile *Codului Educației al Republicii Moldova* (2014), *Cadrului de referință al Curriculumului Național* (2017), *Curriculumului de bază: sistem de competențe pentru învățământul general* (2018), *Curriculum pentru învățământul primar, disciplina Educație fizică* (2018), dar și cu *Recomandările Parlamentului European și ale Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (Bruxelles, 2018), *Curriculumul* reprezintă un document reglator, care are în vedere prezentarea interconexă a demersurilor conceptuale, teleologice, conținutuale și metodologice la disciplina opțională „În împărăția Șahului” în clasele I-IV, accentul fiind pus pe sistemul de competențe ca un nou cadru de referință al finalităților educaționale.

Curriculumul are următoarele funcții:

- de conceptualizare a demersului curricular specific disciplinei „În împărăția Șahului” în clasele I-IV;
- de reglementare și asigurare a coerenței dintre disciplina dată și alte discipline, dintre predare, învățare și evaluare, dintre produsele curriculare specifice disciplinei, dintre componentele structurale ale curriculumului disciplinar, dintre standardele și finalitățile curriculare;
- de proiectare a demersului educațional;
- de evaluare a rezultatelor învățării etc.

Conceptualizarea curriculumului este bazat pe următoarele principii:

- principiul centrării pe cel ce învață;
- principiul centrării pe nevoile celui ce învață;
- orientarea la formarea de competențe;
- principiul individualizării;
- principiul învățării bazate pe joc;
- principiul diversității contextelor și situațiilor de învățare;

- principiul parteneriatului cu familia și cu comunitatea.

Funcțiile reglatoare și strategică ale curriculumului la disciplina opțională „În împărăția Șahului” în ciclul primar determină categoriile de beneficiari ai prezentului document: concepatori de curriculum, autori de resurse didactice, manageri și cadre didactice, elevi și părinți, alte persoane interesate.

Autorii de suporturi didactice vor respecta integral cerințele și recomandările curriculumului în elaborarea conținuturilor și activităților de predare-învățare-evaluare.

Cadrele didactice vor utiliza curricula disciplinelor în proiectarea și realizarea procesului educațional la clasă.

1. Repere conceptuale

Disciplina opțională „În împărăția Șahului”, reprezintă o ofertă curriculară pentru învățământul primar, proiectată pentru un timp de 1 oră/ săptămână, pe durata a doi ani școlari, studiată în clasele I-IV, în condițiile racordării demersului didactic la particularitățile de vârstă a elevilor.

Curriculumul este elaborat potrivit unui model de proiectare curriculară centrată pe *competențe*.

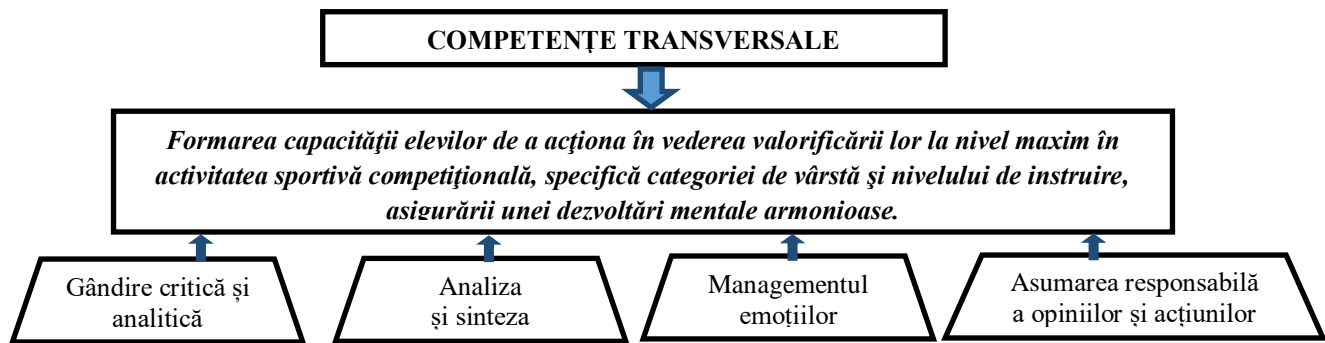
„Competența școlară este un sistem integrat de cunoștințe, abilități, atitudini și valori, dobândite, formate și dezvoltate prin învățare, a căror mobilizare permite identificarea și rezolvarea diferitor probleme în diverse contexte și situații.” [Cadrul de Referință al Curriculumului Național].

Sistemul de competențe abordat prin *Curriculum* se structurează pe niveluri cum urmează:

- **Competențele-cheie/transversale/ transdisciplinare** se formează și se dezvoltă progresiv și gradual pe niveluri și cicluri de învățământ. Competențele-cheie constituie o categorie curriculară esențială, fiind definite la un nivel înalt de abstractizare și generalizare (v. Codul Educației al Republicii Moldova, Art. 11(2)). Transversalitatea și transdisciplinaritatea pot fi evidențiate drept caracteristici importante ale competențelor-cheie, deoarece acestea traversează diferitele sfere ale vieții sociale, precum și frontierele disciplinare. Codul Educației (2014), specifică următoarele **competențe-cheie**:

- a) competențe de comunicare în limba română;
- b) competențe de comunicare în limba maternă;
- c) competențe de comunicare în limbi străine;
- d) competențe în matematică, științe și tehnologie;
- e) competențe digitale;
- f) competența de a învăța să înveți;
- g) competențe sociale și civice;
- h) competențe antreprenoriale și spirit de inițiativă;
- i) competențe de exprimare culturală și de conștientizare a valorilor culturale.

- Din competențele transversale derivă **competența de bază** a disciplinei opționale „În împărăția Șahului”: *Formarea capacității elevilor de a acționa în vederea valorificării lor la nivel maxim în activitatea sportivă competițională, specifică categoriei de vârstă și nivelului de instruire, asigurării unei dezvoltări mentale armonioase*. Competența dată poate fi dezvoltată printr-un sistem de competențe specifice care țin de gândire critică și analitică, analiza și sinteza, managementul emoțiilor și asumarea responsabilă a opiniilor și acțiunilor (vezi figura mai jos)



Aceasta este argumentată prin faptul că curriculum la disciplina opțională „În împărăția Șahului”, în clasele I-IV, are un caracter integrator, contribuie la dezvoltarea tuturor competențelor transversale și transdisciplinare. În funcție de specificul activității de învățare organizate în cadrul cursului opțional, unele competențe pot fi mai mult accentuate (de exemplu – competență de comunicare în limba română sau competențe în matematică, științe și tehnologie, competența de a învăța să înveți).

- **Competențele specifice disciplinei „În împărăția Șahului”** derivă din competențele-cheie/ transversale/ transdisciplinare, se formează și se dezvoltă progresiv și gradual pe tot parcursul studierii disciplinei în clasele I-IV.

- **Unitățile de competențe** sunt componente ale competențelor și facilitează formarea competențelor specifice, reprezentând etape/ pietre de temelie în achiziționarea/ construirea acestora. Unitățile de competențe se formează și se dezvoltă pe parcursul unităților de învățare și a anilor de studii.

- **Conținuturile curriculare** constituie un mijloc de formare a competențelor, devin mobile, flexibile și oferă profesorului libertatea și responsabilitatea de a decide măsura și modalitatea de a le valorifica în procesul educațional. Sistemul de conținuturi ale *Curriculumului* este structurat din unități de conținut.

- **Activitățile de învățare și produsele evaluabile**, recomandate în *Curriculum*, prezintă liste deschise de contexte semnificative de manifestare a unităților de competențe proiectate pentru formare/ dezvoltare și evaluare în cadrul unității de învățare respectiv. Cadrul didactic are libertatea și responsabilitatea să valorifice aceste liste în mod personalizat, în funcție de specificul clasei concrete de elevi.

Curriculumul propune forma de organizare a procesului de predare-învățare-evaluare pe două niveluri ce oferă cadrului didactic posibilitatea proiectării unui parcurs continuu și progresiv în dependență de nivelul de pregătire a copiilor.

Finalitățile de bază ale curriculumului urmăresc:

- *Dezvoltarea gândirii analitice și critice, precum și de exprimare personală;*
- *Cultivarea toleranței;*
- *Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, prin asumarea deciziilor luate în mod independent.*

Disciplina opțională la Șah are la bază următoarele **valori și atitudini**:

- gândire critică și a logicii, calități de analiză și sinteză;
- autonomie în gândire;
- asumare responsabilă a opiniilor și acțiunilor;
- oferirea de șanse egale elevilor de diferit gen sau mediu socio-economic sau de abilitățile lor naturale;
- creșterea coeficientului de inteligență;
- dezvoltarea capacităților de comunicare;
- dezvoltarea capacităților de identificare a modelelor de gândire și acțiune;
- oportunități practice pentru luarea de decizii rapide și corecte;
- dezvoltarea memoriei, abilități de citire a schemelor, tabelelor, abilități lingvistice și matematice;
- dezvoltarea gândirii logice, a capacității de identofocare a celei mai bune variante dintre cele posibile/identificate;
- demonstrarea importanței unei planificări flexibile, a concentrării și acceptării consecințelor propriilor decizii;
- dezvoltarea încrederii în sine și a imaginii de sine, fără o supradimensionare a ego-ului;
- dezvoltarea voinței, autocontrolului, spiritului competitiv;
- dezvoltarea memoriei;
- educarea toleranței în raport cu adversarii și cei din jur.

Dimensiunea procesuală, pe lângă valorificarea principiilor general-didactice (principiul intuiției, principiul participării active și conștiente, principiul accesibilității și individualizării, principiul sistematizării și continuității, principiul corelării instruirii cu cerințele activității practice, principiul însușirii temeinice) presupune și principii specifice centrării pe elev în diferite contexte:

- **Principiul individualității** - oferă fiecărui elev condițiile necesare valorificării capacităților și dezvoltării potențialului propriu;
- **Principiul creativității și succesului** – presupune asigurarea unui climat psihologic benefic stimulării și dezvoltării unei învățări creative, astfel încât elevul să aibă posibilitatea de a-și prezenta ideile și opiniile într-o atmosferă neautoritară, de înțelegere și respect reciproc;
- **Principiul alegerii** - elevilor trebuie să li se acorde posibilitatea de a alege, în caz contrar, este mai dificil a le dezvolta rolul de subiect al învățării, de asemenea, urmează să li se ofere oportunitatea de a decide asupra obiectivelor de învățare, a metodelor și mijloacelor de realizare a sarcinilor;
- **Principiul încrederii și susținerii** - promovează încrederea în copil, susținerea intențiilor și a acțiunilor lui de autocunoaștere și autoedificare trebuie să substituie cerințele lipsite de temei și controlul exagerat din partea profesorului;

2. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Denumirea disciplinei	Statutul disciplinei	Aria curriculară	Nivel	Numărul de ore pe săptămână
În împărăția Șahului	Opțională	Sport	1	33
			2	33

3. REPARTIZAREA ORIENTATIVĂ A ORELOR PE UNITĂȚILOR DE CONȚINUT

		Unități de conținut	Nr. de ore
Nivel 1	1	Descoperă lumea șahului	3
	2	Noțiuni de bază	5
	3	Tabla și piesele	8
	4	Principii în deschidere	3
	5	Jocul de mijloc	3
	6	Principii de bază în final	3
	7	Jocuri convenționale/ practice	8
		În total	33
Nivel 2	1	Descoperă lumea șahului	3
	2	Noțiuni de bază	4
	3	Tabla și piesele	4
	4	Principii în deschidere	4
	5	Jocul de mijloc	4
	6	Principii de bază în final	4
	7	Jocuri convenționale/ practice	10
		În total	33

4. COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI

1. Identificarea noțiunilor de bază, a tablei și a pieselor de șah, manifestând interes și atitudine pozitivă pentru cunoaștere.
2. Aplicarea regulilor de bază în condițiile jocurilor de învățare și de concurs, dând dovadă de corectitudine și coerență în activitatea de învățare.
3. Explorarea procedeele tehnice pentru obținerea avantajul sau finalizarea de joc, dând dovadă de gândire critică și perseverență pentru dezvoltarea personal.
4. Rezolvarea situațiilor de problemă prin reproducere sau investigare, manifestând creativitate și atitudine pozitivă față de colegi.

5. UNITĂȚI DE COMPETENȚĂ, UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ȘI PRODUSE RECOMANDATE

Unități de competență	Unități de învățare		Activități de învățare și produse recomandate
	Nivel 1	Nivel 2	
	Descoperă lumea șahului		
<p>1.1 Explicarea regulilor, obligațiunilor și responsabilităților.</p> <p>1.2. Descrierea jocului și a celor mai valoroși șahiști.</p> <p>1.3. Demonstrarea interesului durabil pentru șah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obligațiuni și responsabilități ale elevului în cadrul orei de șah. • Ce este jocul de șah? • Legenda șahului 	<ul style="list-style-type: none"> • Reguli de conduită în timpul unei partide de șah. • Galeria campionilor lumii. • Cei mai puternici șahiști contemporani 	<p>Discutarea consecințelor posibile ale nerespectării regulilor.</p> <p>Vizionarea filmelor despre campioni.</p> <p>Formularea întrebărilor pentru un campion.</p> <p>Audierea legendei despre originea șahului.</p> <p>Curiozități din lumea șahului.</p> <p>Descrierea unui fragment din legendă.</p> <p>Produse: Povești cu elemente din șah.</p>
	Orientarea în spațiu		
<p>2.1. Recepționarea terminologiei specifice</p> <p>2.2. Practicarea exercițiilor de orientare în spațiu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologie specifică: • sus/jos, stânga/dreapta, înainte/ înapoi, vertical/orizontal/oblic; • scurt/lung, îngust/lat, mic/mare; • tot atât/mai puțin/mai mult. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologie specifică: • sus/jos, stânga/ dreapta, înainte/ înapoi, vertical/ orizontal/oblic; • scurt/lung, îngust/lat, mic/mare; • tot atât/mai puțin/mai mult; • lângă, pe, deasupra desubt, în față, în spate 	<p>Jocuri de poziționare a obiectelor pe plan.</p> <p>Reproducerea și continuarea unor modele grafice repetitive.</p> <p>Gruparea, clasificarea a unor obiecte după 1-2 însușiri.</p> <p>Localizarea în spațiu a diferitor obiecte</p> <p>Exerciții de orientare pe tabla de șah.</p> <p>Produse: Orientarea pe tabla de șah</p>
	Tabla și piesele		
<p>3.1. Descrierea tablei și pieselor de șah, a modalităților de deplasare.</p> <p>3.2. Practicarea formelor de capturare a pieselor de șah.</p> <p>3.3. Manifestarea atitudinii pozitive în</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aranjarea corectă a tablei. • Liniile verticale, orizontale și diagonale. • Piesele de șah. • Garnitura completă de piese albe și negre: <ul style="list-style-type: none"> - regele; - pionul; 	<ul style="list-style-type: none"> • Câmpurile și notarea lor. • Centrul mic și centrul mare. • Valoarea pieselor în jocul de șah: <ul style="list-style-type: none"> - regele; - pionul; - turnul; - nebunul; - dama; 	<p>Exerciții fără a privi tabla.</p> <p>Decuparea de pătrate albe și negre.</p> <p>Construirea de linii verticale, orizontale și diagonale.</p> <p>Exerciții de memorare a notării câmpurilor de pe tabla de șah.</p> <p>Desenarea tablei de șah.</p> <p>Scrierea literelor și cifrelor pe tabla desenată.</p> <p>Exerciții de învățare a denumirii pieselor de</p>

activitățile de învățare.	<ul style="list-style-type: none"> - turnul; - nebunul; - dama; - calul. • Valoarea relativă a pieselor de șah.a • Mutarea, capturarea de piesă. • Poziții de figuri. 	<ul style="list-style-type: none"> - calul. • Capturare prin două/ trei mutări. • Puterea pieselor în dependență de poziția lor pe tablă. 	<p>șah.</p> <p>Exerciții de așezare a pieselor de șah pe tablă.</p> <p>Activități practice de mutare a fiecărei piese.</p> <p>Mutarea pieselor din diferite puncte situate pe tablă.</p> <p>Jocuri de deplasare și de capturare a acestora.</p> <p>Joc: Găsește diferențele și asemănările dintre piese.</p> <p>Ghicitori despre piese.</p> <p>Produse: Piese și mișcările; Capturare; Puterea figurilor.</p>
Noțiuni de bază			
<p>4.1. Explicarea noțiunilor de bază a jocului de șah.</p> <p>4.2. Utilizarea procedeele de atac și apărare în activități de joc.</p> <p>4.3. Identificarea matului – scopul partidei de șah.</p> <p>4.4. Explorarea modalităților de comparare a valorii relative a pieselor de șah.</p> <p>4.5. Notarea partidei de șah prin intermediul semnelor convenționale.</p> <p>4.6. Explicarea colegilor a formelor de atac și apărare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atac și apărare. • Șahul - atacul regelui. • Cele trei metode de salvare de șah: <ul style="list-style-type: none"> - bătaia, - fuga, - închiderea. • Matul- scopul jocului • Cazuri de remiza: <ul style="list-style-type: none"> - piese insuficiente pentru mat; - patul; - repetarea poziției de 3 ori. • Notăția în șah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schimbul. • Mijloacele de apărare: <ul style="list-style-type: none"> - bătaia, fuga, închiderea, - protejarea, - contraatacul. • Cazuri de remiza: <ul style="list-style-type: none"> - șahul veșnic (etern); - patul; - remiza prin acordul jucătorilor; - regula celor 50 de mutări. • Caracterizarea pe scurt a notației în șah; 	<p>Exerciții de luare (capturare) a piesei care dă șah.</p> <p>Exerciții de „închidere a șahului”.</p> <p>Exerciții de deplasare a regelui pe un alt câmp liber (fuga).</p> <p>Activități practice de atac cu diferite piese.</p> <p>Exerciții de apărare, prin mijloace de apărare.</p> <p>Joc: cine dă de bătaie mai repede piesele.</p> <p>Observarea și comentarea unor mutări.</p> <p>Studiu de diagrame pe calculator.</p> <p>Joc: șah sau mat.</p> <p>Care piesă a declarat mat, mat într-o mutare.</p> <p>Exerciții de însușire a valorii pieselor de șah.</p> <p>Numărarea mutărilor efectuate de figuri în centrul și la marginea tablei de șah.</p> <p>Exerciții de cunoaștere și deosebire a cazurilor de remiză, a remizei prin pat.</p> <p>Observă diagrama și obține remiză.</p> <p>Exerciții de notare șahistă.</p> <p>Joc: lupta marină.</p> <p>Notarea cu atenție a mutărilor efectuate, atât cele proprii cât și ale adversarului.</p> <p>Exerciții de scriere/ citire a unei partide de</p>

			șah. Produs: Tipuri de apărare; Notația
	Principii de deschidere		
5.1. Explicarea principiilor jocului în deschidere. 5.2. Efectuarea corectă a rocadei. 5.3. Aplicarea ceasului în jocuri de învățare de concurs. 5.4. Susținerea colegilor în activitatea de joc	<ul style="list-style-type: none"> Principiile deschiderii: <ul style="list-style-type: none"> - ocuparea centrului; - dezvoltarea figurilor ușoare; Greșeli în deschidere. Rocada Cele mai scurte partide. Ceasul de șah. 	<ul style="list-style-type: none"> Principiile deschiderii: <ul style="list-style-type: none"> - dezvoltarea figurilor grele; - siguranța regelui; Greșeli în deschidere. Avantaj de deschidere. Rocada mică; Rocada mare. Condiții de efectuare a rocadei Partide blitz și clasice. 	Exerciții de dezvoltare corectă a pieselor pe eșichier. Justificarea efectuării unor mutări. Exerciții de apreciere a unor situații concrete de joc. Exerciții de învățare a rocadei. Exerciții de antrenament. Vizionarea unor secvențe de partide de șah. Activități practice de joc. Studiu de partide la calculator. Produs: Principii/ avantajul de deschidere.
	Jocul de mijloc		
6.1. Identificarea și utilizarea procedeelelor tactice a jocului de șah. 6.2. Practicarea situațiilor de atac asupra regelui advers în jocul de mijloc.	<ul style="list-style-type: none"> Maturi tipice în jocul de mijloc. Scheme de atac la rege cu diferite figuri. Legarea figurilor. Atacul dublu. Atacul liniar Atacul prin descoperire. 	<ul style="list-style-type: none"> Schimbul și sacrificiul. Atacul prin descoperire. Șahul prin descoperire Șahul dublu Ademenirea și sustragerea Eliminarea apărătorului. Blocarea. 	Joc: declară șah regelui advers cu diferite piese. Joc în perechi Exerciții de mat Exerciții de sporire a ingeniozității Exerciții de antrenament. Vizionarea unor secvențe de partide de șah. Activități practice de joc. Studiu de partide la calculator. Produs: Legarea figurilor; Atacul dublu.
	Principii de bază în final		
7.1. Identificarea principiilor de bază de final de joc 7.2. Realizarea avantajului în finalul cu figuri grele.	<ul style="list-style-type: none"> Transformarea pionilor Pionul liber Mat regelui cu figurile grele: <ul style="list-style-type: none"> - matul cu două turnuri; - matul cu dama; - matul cu un turn. 	<ul style="list-style-type: none"> Tipuri de finaluri Regele în luptă. Regula patratului. Regula opoziției. 	Exerciții de mat cu două turnuri. Exerciții de mat cu dama. Exerciții de mat cu un turn. Rezolvare de probleme la calculator. Produs: Exerciții de final

	Jocuri convenționale/ practice		
<p>8.1. Reproducerea jocurilor demonstrate</p> <p>8.2. Demonstrarea creativității, imaginației, gândirii flexibile, creatoare și logice.</p> <p>8.3. Investigarea situațiilor de joc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concurs de compoziție • Combinații cu temă • Alcătuirea problemelor în care mat declară dama, turnul, nebunul, calul, pionul • Jocuri practice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinații cu temă. • Concurs de dezlegări. • Jocuri practice. • Jocuri competiționale. 	<p>Alcătuirea pozițiilor de șah, mat, pat cu diverse piese.</p> <p>Situații cu caracter de probleme.</p> <p>Poziții de investigare a situațiilor de mat.</p> <p>Comentarea soluțiilor găsite pentru problema dată.</p> <p>Rezolvare de probleme.</p> <p>Studiu de diagrame la calculator.</p> <p>Poziții tematice de testare.</p> <p>Rezolvări de probleme de șah.</p> <p>Exerciții de antrenament.</p> <p>Prezentarea de poziții de exercițiu folosind calculatorul.</p> <p>Exerciții de antrenament.</p> <p>Exerciții de sporire a ingeniozității.</p> <p>Proodus: Rezolvarea situațiilor de problemă</p>
<p>La sfârșitul disciplinei, elevul poate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • să explice importanța regulilor în timpul practicării jocurilor de șah; • să recunoască forme de atac și apărare specifice jocului; • să aplice: variante optime de deschidere, joc de mijloc și final în jocurile practice; • să practice jocul de șah în activități cotidiene; <p style="text-align: center;">manifestând ca atitudini și valori specifice predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interes și atitudine pozitivă pentru cunoaștere; • corectitudine și coerență în activitatea de învățare; • gândire critică și perseverență pentru dezvoltarea personală • creativitate și atitudine pozitivă față de colegi. 			

5. SUGESTII METODOLOGICE

Având în vedere specificul disciplinei și implicațiile ei în dezvoltarea gândirii logice și critice, a imaginației și memoriei logice, metodele utilizate în proiectarea strategiilor didactice vor fi jocul și exercițiul, cu sprijin pe demonstrație, observație, problematizare și conversație euristică. Se va urmări dezvoltarea unui limbaj specific disciplinei și utilizarea lui și în contexte care implică situații similare jocului de șah.

Dincolo de mijloacele didactice specifice și absolut necesare, tabla de șah, piese, cronometru, se recomandă și utilizarea computerului și a videoproietorului, pentru valorificarea strategiilor/ softurilor educaționale care sprijină învățarea regulilor de șah, prin exerciții, simulări și reproduceri ale unor combinații, secvențe de joc, poziții etc.

Se recomandă de a asigura transferul cunoștințelor și competențelor formate în alte domenii ale cunoașterii, printr-o abordare inter- și transdisciplinară.

În pregătirea și desfășurarea orelor de Șah vor fi utilizate de către învățător/ profesor și elevi un șir de strategii interactive de învățare și de muncă intelectuală, în care vor fi exersate operații de:

- cunoaștere (*memorarea denumirilor pieselor, termenilor-cheie, localizarea și organizarea pieselor pe tablă*; aspecte generale privind jocul de șah și istoricul apariției acestuia);

- înțelegere (*reformularea, abstractizarea, traducerea, transformarea, decodificarea, descrierea*; bazele elementare ale jocului de șah: noțiuni, piese, mutări, reguli și procedee de joc; perceperea componentelor spațiale ale jocului de șah: tipuri de linii, distanță, localizare, poziție);

- aplicare (*interpretarea informației, investigarea, formularea conceptelor*; operații și deducții logice în cadrul jocului de șah, inclusiv în plan mintal la 2 și mai multe mutări; ingeniozitate, inventivitate și spirit de competiție în cadrul jocului de șah);

- analiză (*analizarea, caracteristica conceptelor, asocierea, gândirea creativă/divergentă, simularea*; perseverență, autocontrol și capacitate de a lua decizii în diverse situații; curiozitate intelectuală prin căutarea celei mai bune mutări, a celui mai reușit plan de joc);

- sinteză (*adoptarea deciziilor, sintetizarea informației și a argumentelor, formularea ipotezelor rezonabile, identificarea și rezolvarea problemelor, adoptarea deciziilor, enunțarea concluziilor*; formarea raționamentului prin aplicarea principiilor strategice specifice jocului);

- evaluare (*argumentarea deductivă, compararea, enunțarea concluziilor garantate, susținerea argumentelor pe baza faptelor, participarea activă*; relaționare constructivă cu semenii în cadrul jocului de șah).

În baza numărului de ore preconizat se prevăd un șir de modalități de realizare a activităților:

- *de predare/învățare;*
- *de exersare practică a jocului de șah, simularea competițiilor;*
- *de rezolvare a problemelor de șah;*
- *de sinteză, evaluare și autoevaluare.*

Aceste și alte activități vor fi orientate spre formarea aptitudinilor cognitive și dezvoltarea gândirii critice care stimulează la elevi o atitudine flexibilă, orientată să mențină legătura permanentă între

cunoștințele, abilitățile de participare și de comunicare.

În cadrul disciplinei opționale „Șah”, care constituie un proces activ, învățătorul/ profesorul va folosi eficient mai multe *tehnici atât tradiționale, cât și interactive*, precum: *conversația euristică, problematizarea, lucrul în perechi și în grup, argumentarea, studiul de caz, jocul de rol, procesul simulat, învățarea reciprocă, gândirea retrospectivă* etc.

Strategiile didactice de implementare pot fi:

- desfășurarea la ore sau în în cadrul competițiilor din instituția de învățământ a activităților săptămânale ce țin de buna realizare a obiectivelor planificate;
- organizarea competițiilor locale, regionale și naționale cu participarea copiilor și a tinerilor;
- realizarea parteneriatelor educaționale cu familiile copiilor implicați, precum și altor parteneri educaționali;

Toate tehnicile și procedeele utilizate individualizat și diferențiat, trebuie să fie integrate într-un sistem metodic unic, orientate spre realizarea obiectivelor preconizate și dezvoltarea competențelor cu caracter de integrare. În selectarea tehnicilor de lucru, învățătorul/ profesorul va organiza procesul educațional, orientându-se spre formarea la elevi a unor abilități și competențe, atitudini și motivații, căutând să stimuleze în permanență libertatea și inițiativa. De asemenea va depinde cum va fi alimentat interesul elevilor pentru studierea disciplinei, menținându-le atenția, stimulând creativitatea, organizarea și cooperarea lor.

Pentru realizarea competențelor se vor proiecta strategii didactice care să valorifice experiențele de învățare ale elevilor, cu centrarea directă a acestora în învățare. Se va pune accent pe construcția progresivă și diferențiată a cunoașterii, pe flexibilitate și individualizare în învățare.

6. STRATEGII DE EVALUARE

Evaluarea se desfășoară în conformitate cu standardele preconizate. În procesul evaluării se apreciază nu atât cunoștințele pe care le au elevii, cât abilitățile și mai ales competențele și atitudinile/comportamentul lor.

Acerea procesului de învățare-predare-evaluare pe competențe generează o structură continuă a evaluării, realizată prin evaluări formative și evaluări sumative (finale). Activităților de evaluare sporesc nivelul de motivație a elevilor și asigură obținerea unui feedback continuu, care permite corectarea operativă a procesului de învățare, stimularea autoevaluării și evaluărilor reciproce, punerea în evidență a succeselor și insucceselor.

Evaluarea poate fi efectuată de către cadrul didactic care predă cursul sau organizează competițiile, administrația instituției, arbitrii implicați în observarea și analiza competițiilor, organizațiile partenere și de organele oficiale ale învățământului.

Cunoștințele elevilor pot fi apreciate prin anumite rezultate demonstrate în cadrul *analizei jocurilor de șah desfășurate în cadrul orelor*, iar abilitățile - prin desfășurarea activităților practice (*competiții*,

concursuri locale, școlare, regionale, naționale).

O deosebită atenție se acordă învățării individualizate de aceea sporește ponderea *autoorganizării și auto-evaluării* pentru a-și analiza performanțele, spiritul autocritic și succesul propriu.

În cadrul orelor de șah se va face apel frecvent la evaluarea non-instrumentală realizată în circumstanțe obișnuite pe baza observării activității elevilor și a feedback-ului imediat, fără folosirea instrumentelor de evaluare, fiind destinată sensibilizării partenerilor angajați în proces (cadrul didactic și elevii) la manifestările comportamentului performanțial al elevilor în scopul prevenirii și combaterii dificultăților și eficientizării procesului didactic.

Pentru a permite o individualizare a evaluării și o motivare suplimentară a elevilor, sarcinile de evaluare formativă vor fi ierarhizate pe grade de dificultate. Elaborarea itemilor pentru evaluare va fi realizată în contextul taxonomiilor lui Bloom (componenta cognitivă), Dave (componenta psihomotorie) și Krathwohl (componenta afectiva).

În procesul evaluărilor formative pe proces se va da atât o apreciere obiectivă a cunoștințelor și competențelor elevilor, cât și a progreselor individuale, înregistrate de aceștia. Evaluarea formativă se va realiza prin diverse modalități: observarea comportamentului elevului, analiza rezultatelor activității elevului, discuția/conversația. Prin evaluarea curentă/formativă, cadrele didactice informează elevul despre nivelul de performanță; îl motivează să se implice în formarea și dezvoltarea competențelor.

Evaluarea sumativă se realizează la finele fiecărei teme în baza simulării a unei situații de problemă din contexte simulate variate, care solicită elevului demonstrarea competenței formate. Cadrele didactice vor elabora sarcini prin care vor orienta comportamentul elevului spre demonstrarea sistemului de cunoștințe și abilități. În acest scop vor fi clar stabiliți indicatorii și descriptorii de performanță ai procesului și produsului realizat de către elev.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

Cadrul legal și normativ

1. *Cadrul de referință al curriculumului național*, aprobat prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 432 din 29 mai 2017.
2. *Codul Educației al Republicii Moldova*, modificat LP138 din 17.06.16, MO184-192/01.07.16 art.401, intrat în vigoare 01.07.16.
3. *Concepția educației în Republica Moldova*, 2000.
4. *Convenția cu privire la Drepturile Copilului*, ratificată de Parlamentul Republicii Moldova în 1990 și intrată în vigoare în 1993.
5. *Curriculum școlar, clasele I-IV*. Chișinău: ME, 2010.
6. *Declarație scrisă 0050/2011* privind introducerea programului „șahul în instituțiile de învățământ” în sistemele educaționale din Uniunea Europeană
7. *ISCED – Clasificarea Internațională Standard a Educației*, UNESCO, 2011.
8. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa I*, aprobată la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul Ministerului Educației nr. 862 din 07 septembrie 2015; Ediția a II-a, aprobată la Consiliul Științifico-Didactic al IȘE din 27.12.2017.

9. *Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori, clasa a II-a*, aprobată la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul nr. 862 din 07 septembrie 2015; Ediția a II-a, aprobată la Consiliul Științifico-Didactic al IȘE din 27.12.2017.
10. *Standarde de eficiență a învățării*, Ministerul Educației al Republicii Moldova, 2012.
11. *Strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2014-2020 „Educația 2020”*, publicat: 21.11.2014 în Monitorul Oficial Nr. 345-351; art. Nr. 1014.

Literatură în domeniu

1. Bologan Viorel, Kuciumova Evghenia, *Jocul de șah*, 2013, Editura Lexon-Prim
2. Ceteraș Marius, *Lecții de șah pentru începători*, 2007, Cluj-Napoca, Editura Mediamira
3. Coadă Lidia, Coadă Valeriu, *Șahul în școală*, 2013, Editura Lexon-Prim
4. Coadă Valeriu, Coadă Lidia, *Împărăția șahului*, 2010, Chișinău, Editura Poligraf-Design
5. Comisia FIDE a arbitrilor, *Manualul Arbitrului*, 2015, București
6. Ministerul Educației a RM, *Curriculum național Învățământul primar*, 2018, Chișinău,
7. Palamar Cristian, Ioniță Mariana, *Jocul de șah: manual pentru învățământul primar și gimnazial*, 2006, București, Editura Șah Press.
8. Vlad Ungureanu, Vasile Manole, Vladimir Danilov, *Șah Manual pentru clasa 1*, 2010, Iași, Editura PIM
9. <https://academiabologan.md/2021/03/07/cum-trebuie-predat-sahul-in-scoala/>
10. <https://sahmoldova.md/trei-etape-de-organizare-a-sahului-in-scolile-din-republica-moldova-model-de-introducere-treptata-in-programul-de-invatamant-general/>