

**T.C.**  
**MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**  
**Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü**

**SPOR ALANI**

**SATRANÇ 1.SEVİYE**

**ORTA DÜZEY**

**KURS PROGRAMI**

**2017, ANKARA**

## İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI .....	2
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	2
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI .....	2
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ .....	2
PROGRAMIN KREDİSİ.....	5
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ .....	5
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR .....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ .....	7
BELGELENDİRME .....	7

## **PROGRAMIN ADI**

Satranç 1.Seviye Orta Düzey

## **PROGRAMIN DAYANAĞI**

1. 14/6/1973 tarihli ve 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu
2. Talim Terbiye Kurulu'nun 28/08/2006 tarih ve 344 sayılı "Satranç Dersi (1-8 Sınıflar) Öğretim Programı.

## **PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI**

1. Satranç 1.Seviye Başlangıç Düzeyi Kurs Programını tamamlamış olmak ya da;
  - a) TSF Ulusal Kuvvet Derecesi Puanına sahip olmak ya da,
  - b) Satranç 1.Seviye Başlangıç Kurs Programının hazır bulunuşluk sınavından başarılı olmak gereklidir. Hazır bulunuşluk sınavı, 1.Seviye Başlangıç Düzeyi Kurs programındaki konuları kapsayacak şekilde kurs eğitmeni tarafından yapılır ve değerlendirilir.
2. Satranç kurs programına katılmasına engel bir sağlık problemi olmadığını beyan etmek.

## **EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ**

Sırası ile;

1. Millî Eğitim Bakanlığı ile Türkiye Satranç Federasyonu (TSF) arasında yapılan 2 Haziran 2005 tarihli protokol gereği TSF 'nun verdiği antrenörlük belgesine sahip öğretmenler,
2. Bu kurs programı için geçerli TSF en az 1.Kademe Antrenörlük belgesine sahip eğitmenler,

görevlendirilecektir.

Antrenörlük belgesi geçerlilik sorgusu, T.C. kimlik numarası ile <https://lisans.tsf.org.tr/> resmi internet adresinden yapılmaktadır.

## **PROGRAMIN AMAÇLARI**

Kursiyerin bu programı tamamladığında;

1. Satranç oyunu taktik temalarını bilmesi,
2. Temel taktik problemlerini çözebilmesi,
3. İki hamlede matları çözebilmesi,

4. Açılış, oyun ortası, oyun sonu hakkında bilgi sahibi olması,
  5. Notasyon kullanarak satranç maçı yapabilmesi,
  6. Turnuvalara katılabilecek yeterliliğe sahip olması,
  7. Zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi,
  8. Problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi,
  9. Hızlı ve doğru karar vermesi,
  10. Sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi,
  11. Çok sayıda kuralı aynı anda değerlendirebilmesi,
  12. Analitik düşünce yeteneğinin ve dikkatinin gelişmesi,
- amaçlanmıştır.

## **PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR**

1. Satranç dersi öğretim programına dayalı öğretme-öğrenme etkinliklerinin hazırlanması ve uygulanmasında yapılandırmacı öğretme etkinlikleri, çok boyutlu zekâ kuramı, etkin öğrenme, iş birliğine dayalı öğrenme gibi unsurlar dikkate alınmıştır. Öğretim programı “başlangıç”, “orta düzey” ve “ileri düzey” olmak üzere, üç temel düzeyde bilgi ve becerileri içermektedir. Bu kurs programı “1.Seviye Orta Düzey” kapsamaktadır.
2. Kursun işlenmesinde bölge, çevre, saha, malzeme, ilgi, ihtiyaç ve öğrenme ortamının durumu dikkate alınmalıdır.
3. Başlıklara ayrılacak süreler ve başlıkların işleniş sırası; kursiyer seviyesine, ortam ve olanaklara, çevre etkenlerine göre belirlenebilir.
4. Soyut kavramların (tahtanın geometrisi, taşların özellikleri ve hareketleri vb...) aktarılırken, her dersin sonunda uygulamalı etkinlikler yaptırılmalıdır.
5. Kursiyerlerin sportif ve kültürel alanlarda iletişim düzeyini geliştirmesi, yazılı ve görsel kaynakları belirleyerek bunlara ulaşabilmesi, kazanımlarını günlük yaşantılarında kullanmasına olanak sağlayacak etkinliklere yer verilmelidir.
6. Örnek pozisyonlar, sınıf ortamında gösterilerek sergilenen performans ve kullanılan teknikler hakkında sınıfta konuşma ortamı oluşturulmalıdır.
7. Kurs esnasında her türlü sağlık tedbiri alınmalı ve yeterli araç gereç bulundurulmalıdır.
8. Manevi, kültürel ve evrensel değerleri benimseyen, koruyan ve geliştiren bireyler yetiştirilmesinde spor eğitiminin önemli bir yeri vardır. Bu bakımdan kurs programda yer alan başlıklar alt başlıklarla ilişkilendirilerek tabloda sunulan değerlere ilişkin çalışma ve etkinliklere yer verilmesi önemlidir. Etkinlik ve çalışmalar planlanırken örnek olarak verilmiş konu başlıklarından yararlanılabilir.

Değerler
Saygı Hoşgörü Doğruluk ve dürüstlük Adalet ve adil olma

9. Problem çözme becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunların uygulanmasında aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

- Problemleri tam olarak anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisinin geliştirilmesi,
- Farklı zekâ oyunları kullanılarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirilmesi,
- Problem çözmede edinilen deneyimlerle öğrencilerin öz güveninin geliştirilmesi,
- Hızlı ve etkin karar verme becerisinin geliştirilmesi,
- Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheli bir yaklaşımın geliştirilmesi,
- Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanımlarının sağlanması.

10. Ayrıca satranç, entelektüel bilgi ve birikimin evrensel bir göstergesi olarak görülür. Bu sayede satranç dünyanın her yerinden insanlarla iletişim kurma fırsatı olacaktır. İletişim becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunlarda aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

- Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi,
- Öğrencilerin düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerinin geliştirilmesi,
- Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerinin geliştirilmesi,
- Centilmenlik anlayışı içinde rakiplerine ve takım arkadaşlarına saygılı olma becerisinin geliştirilmesi, amaçlanmalıdır.

11. Program yaygın eğitim kurumlarında veya kurumlarca uygun görülen diğer yerlerde uygulanır.

12. Program uygulanırken kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.

## PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirilme yapılmamaktadır.

## PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 6 ders saati uygulanacak şekilde toplam 150 ders saati olarak planlanmıştır. Sürelerin konulara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Konu	Süre (ders saati)
1.Seviye Başlangıç Genel Tekrarı	10
Temel Taktik Temalar	30
Tipik Matlar ve Feda Yapmak	40
Açılış İlkeleri	20
Oyun Ortası	20
Piyon Oyun Sonu	20
Turnuva Kuralları ve Turnuva Katılımı	10
<b>Toplam</b>	<b>150 Saat</b>

İçerik;

1. Başlangıç Düzeyi Genel Tekrarı
  - 1.1. Satrancı Tanıyalım
  - 1.2. Taşların Hareketleri
  - 1.3. Saldırı ve Savunma
  - 1.4. Temel Matlar
  - 1.5. Notasyon
2. Temel Taktik Temalar
  - 2.1. Saldırının Hedefleri
  - 2.2. Çift Yönlü Saldırı
  - 2.3. Açmaz
  - 2.4. İşinsal Saldırı
  - 2.5. Açarak Saldırı
  - 2.6. Açarak Şah Çekmek
  - 2.7. Çifte Şah Çekmek
  - 2.8. Taktiklere Karşı Savunma
3. Tipik Matlar ve Feda Yapmak
  - 3.1. Anastasia's Matı
  - 3.2. Eksik "f" Piyonu Matları
  - 3.3. Arap Matı

- 3.4. Boğmaca Matı
- 3.5. At ve Fil ile Matlar
- 3.6. Boden's Matı
- 3.7. Açık "h" Hattı Matı
- 3.8. Legal Matı
- 3.9. Morph's Matı
- 3.10. Vezir ve Fil Matları
- 3.11. Son Sıra Matı
- 3.12. Piyon Matları
- 3.13. Açarak Şah Çekme İle Matlar
- 3.14. Çifte Şah Çekerek Matlar
- 3.15. Mata Karşı Savunma
- 3.16. Çoban Matı ve Savunması
- 4. Açılış İlkeleri
  - 4.1. Merkez, Gelişim, Şah Güvenliği
  - 4.2. Klasik Maç Örnekleri
- 5. Oyun Ortası
  - 5.1. Piyon Yapıları
    - 5.1.1. Geçer Piyon
    - 5.1.2. İzole Piyon
    - 5.1.3. Bağlı Piyonlar
    - 5.1.4. Geri Kalmış Piyon
    - 5.1.5. Bingeç Piyon
    - 5.1.6. Askıda Piyon
    - 5.1.7. Piyon Çokluğu
    - 5.1.8. Zayıf Kareler
    - 5.1.9. Açık Hatlar
    - 5.1.10. Açık Çaprazlar
  - 5.2. Taşların Konumu
    - 5.2.1. Kötü Konumdaki Taşlar
    - 5.2.2. İyi Konumdaki Taşlar
    - 5.2.3. Taşların İş Birliği
  - 5.3. Konum Değerlendirme
    - 5.3.1. Zayıflıkları Bulmak
    - 5.3.2. Plan Kurmak
- 6. Piyon Oyun Sonu
  - 6.1. Geçer Piyon

- 6.1.1. Uzak Geçer
- 6.1.2. Bağlı Geçer
- 6.1.3. Geçer Piyon Elde Etmek
- 6.2. Piyon Karesi
- 6.3. Anahtar Kareler
- 6.4. Opozisyon
  - 6.4.1. Yakın Opozisyon
  - 6.4.2. Uzak Opozisyon
  - 6.4.3. Çapraz Opozisyon
  - 6.4.4. Yandan Opozisyon
- 6.5. Piyon Terfisi
- 6.6. Köşe Piyonu
- 6.7. Oyun Sonunda Şahın Görevi
- 6.8. Oyun Sonunda Zayıflıklara Hücum
- 6.9. Oyun Sonunda Savunma
- 7. Turnuva Kuralları ve Turnuva Katılımı

#### **PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ**

1. Bilgisayar, projeksiyon, hoparlör.
2. Satranç bilgisayar yazılımları.
3. Turnuva standardı ya da okul eğitim standardı satranç takımları.
4. Satranç kaynak ders ve alıştırma kitapları.
5. Satranç gösterim panosu, yazı tahtası ve diğer görsel materyaller.

Kaynak ders ve alıştırma kitapları, satranç takımı standartları, bilgisayar yazılımları ve kullanım sunumlarına TSF Eğitim Kurulu resmi internet sayfası olan <http://www.tsf.org.tr/egitim-kurulu> adresinden ulaşılabilir.

#### **BELGELENDİRME**

Kurs programını bitirenlere katılım belgesi düzenlenir.