



Objectivos propostos	2
Tipologia do curso	3
Programa – Plano de aulas	4

OBJECTIVOS PROPOSTOS

O curso de monitores tem como objectivo principal ensinar os princípios básicos do ensino do jogo de xadrez a partir do conhecimento das regras do jogo até o conhecimento necessário para um jogador poder entrar numa competição; simultaneamente são desenvolvidos e estimulados conhecimentos de desenvolvimento de um núcleo de xadrez.

Destina-se preferencialmente a jogadores com no mínimo dois anos de experiência em competições, a monitores em actividade que desejem ter bases de ensino certificadas, a professores de escolas do ensino básico e secundário e a candidatos que possam fazer uso do referido curso no futuro próximo.

O curso destina-se a aumentar a base de apoio aos inúmeros projectos em acção da modalidade e complementarmente tem o objectivo de fazer face ao aumento de professores que estão inscritos no desporto escolar e tenham a intenção de propor a modalidade de xadrez para a sua escola.

O plano de aulas está distribuído por duas aulas de aquisição de conhecimentos, incluindo duas horas para aprofundamento de temas específicos e uma hora para testes finais de avaliação. Será feita uma avaliação final com base na técnica e que tenha em conta a compreensão da metodologia usada no curso. Será requerida a emissão de diploma de monitor para os candidatos aprovados no final à Federação Portuguesa de Xadrez, entidade competente para o efeito.

No final do curso estabelecer-se-á contactos com os monitores para poderem integrar as diferentes acções e planos da época de 2008/2009 e seguintes.

Os monitores devem ficar habilitados a desenvolverem actividades no âmbito do ensino de xadrez. Nesta fase o que se pretende é que os monitores estejam habilitados a conduzir os principiantes interessados em aprender as regras do jogo de modo a conseguirem jogar uma partida sem as atropelar, ou seja, consigam chegar ao fim de uma partida sem fazerem lances ilegais. A meta é, pois, a massificação e a estimulação do gosto ou simples interesse pelo jogo. E, acredite-se ou não, conseguir estimular principiantes despertando-lhes esse tipo de sensibilidade é mais difícil do que parece à primeira vista. Apesar de tudo não se deverá excluir a hipótese de se ir mais além ensinando ou dando a conhecer uma série de conceitos muito simples que permitam, não só um maior à vontade na condução das partidas, mas também que permitam criar nos alunos o tal interesse que os leve, por si, a procurar ir mais além e a evoluir (alunos há que, atingindo depressa os objectivos do curso, poderão cair numa fase de esmorecimento, se não forem devidamente incentivados). A fixação dos efectivos é um aspecto importante a considerar e que se deve também objectivar.

TIPOLOGIA DO CURSO

Destinatários:

Seccionistas de xadrez, professores ou outros xadrezistas interessados na problemática do ensino e da organização da modalidade.

Objectivo:

Domínio de conhecimentos básicos necessários para dirigir um núcleo de xadrez, nomeadamente os que permitem ensinar o jogo a quem o pretenda aprender, organizar competições e manter o seu núcleo activo.

Prelectores:

Formador certificado.

Local:

Mirandela

Datas :

10, 11 de Janeiro de 2009

Sábado – 10 de Janeiro:

Manhã – das 11:00 às 13:00 horas

Tarde – das 14:00 às 20:00 horas

Domingo – 11 de Janeiro:

Manhã – das 11:00 às 13:00 horas

Tarde – das 14:00 às 20:00 horas

Carga horária:

14h/16h – O programa a seguir prevê uma carga de 14 horas;

Prevê-se mais 2 horas para esclarecimentos e aprofundamentos sobre alguns dos temas, conforme as especificidades exigidas pelos formandos.

Taxa de inscrição: 10 Euros

.

Parcerias utilizadas

Associação de Xadrez de Bragança – Câmara Municipal de Mirandela

Mecanismos de recrutamento dos formandos

Divulgação via net e comunicados a todos os interessados

Documentação distribuída aos participantes

Sebenta elaborada para o efeito (para todos os elementos que frequentaram o curso)

Recursos didácticos e pedagógicos utilizados na acção de formação (ex.:hardware; software; retroprojector; material desportivo; outros).

Tabuleiro Mural

Computador portátil

Software adequado

PROGRAMA - PLANO DE AULAS

Tema/Matéria	Conteúdo /Programa	Formador	Possuidor de CAP	Número de Horas
1. REGRAS DO JOGO	Esclarecimento de aspectos das regras susceptíveis de suscitar dúvidas.	Rui Almeida		1
1. METODOLOGIA DO ENSINO	O tabuleiro: o movimento das peças; O xeque, etc	Rui Almeida		1
1. MATE SIMPLÉS	Rei e dama contra rei (2 métodos) Rei e torre contra rei Rei e duas torres contra rei Rei e duas bispos contra rei Mates típicos	Rui Almeida		1
2. FINAIS BÁSICOS	Rei e peão contra rei (oposição e regra do quadrado) Torre e peão contra torre Bispo e peão contra bispo	Rui Almeida		2
1. ELEMENTOS TÁCTICOS BÁSICOS	Forquilha, ataque duplo, pregagem, xeque a descoberto, etc.	Rui Almeida		1
2. ABERTURAS	Princípios gerais As aberturas: perspectiva histórica	Rui Almeida		1
3. MEIO-JOGO	Elementos de uma posição. A posição dos reis Actividade de peças. Colunas e diagonais. Casas débeis. Estrutura de peões	Rui Almeida		1
4. HISTÓRIA DO XADREZ	Os momentos mais importantes na história do xadrez desde a sua origem até aos nossos dias	Rui Almeida		1
1. ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS	Sistema suíço, poule. Sistemas de desempate	Rui Almeida		1
2. TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO DE UM NÚCLEO	O papel fundamental do animador. Actividades de captação. Estudo em grupo. O Xadrez e a cultura. Curiosidades.	Rui Almeida		2
3. ESTRUTURA FEDERADA	A relação do núcleo com a comunidade xadrezista. Filiação do clube e dos jogadores. Oficialização e homologação de torneios.	Rui Almeida		1
4. TESTE	Avaliação dos principais pontos em analisados	Rui Almeida		1
CARGA HORÁRIA TOTAL				14