

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Буреполомская средняя школа»

Рассмотрено  
на заседании  
педагогического совета

Протокол № 1  
от 31.08.2020 г.

Согласовано:  
заместитель директора

 /Альгина Н.С./

31.08.2020 г

Утверждаю:  
Директор школы

 /Поткина А.Е./

Приказ № 56/3-од  
от 31.08.2020 г



*Дополнительная  
общеобразовательная (общеразвивающая) программа*

*«Шахматы»*

*Физкультурно-спортивной направленности*

*для детей 12-14 лет, срок реализации 1 год*

*уровень освоения-ознакомительный*

Программу составила:  
педагог дополнительного образования  
Центра формирования цифровых и гуманитарных компетенций  
«Точка Роста»  
МОУ Буреполомская СОШ  
Паздерова Оксана Викторовна

п. Буреполом  
2020 г.

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Новизна** программы курса «Шахматы» состоит на основе примерной программы дополнительного образования (начальное и основное общее образование) Горский В.А., Тимофеев А.А., Смирнов Д.В. и др./Под ред. Горского Д.В. Примерные программы дополнительного образования. Начальное и основное образование (Стандарты второго поколения) М.: Просвещение, 2018.

### **Актуальность:**

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

### **Педагогическая целесообразность:**

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее,

самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость- это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

### **ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **ЗАДАЧИ:**

#### **Обучающие:**

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;

- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

#### **Развивающие:**

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Данная программа рассчитана на четыре года обучения, состоящего из двух этапов.

*ВИД ПРОГРАММЫ* – модифицированная.

#### **ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ:**

Программа рассчитана на 1 год обучения из расчета на 1 группу обучающихся по 2 ак. ч. в неделю (каждую среду недели с 15.45 по 16.30 и с 16.45 по 17.30)

Всего: 72 часа в год.

#### **ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:**

- 1) теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
- 2) практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

#### ***ОСОБЕННОСТИ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ ДЕТЕЙ:***

Данная рабочая программа ориентирована на учащихся 12-14 лет.

*ОСОБЕННОСТИ НАБОРА ДЕТЕЙ* – свободный.

#### ***ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:***

- ✓ групповая работа;

- ✓ работа в парах;
- ✓ индивидуальная работа;
- ✓ практическая игра;
- ✓ решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- ✓ дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- ✓ теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- ✓ участие в турнирах и соревнованиях.

### **УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:**

#### ***1 уровень:***

учащиеся должны **знать:**

- ✓ шахматную доску и ее структуру;
- ✓ обозначение полей линий;
- ✓ ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- ✓ основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

**уметь:**

- ✓ играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- ✓ записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- ✓ находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- ✓ оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- ✓ планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- ✓ определять общую цель и пути ее достижения;
- ✓ решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

#### **2 уровень:**

учащиеся должны **знать:**

- ✓ выигрышные стратегии матования одинокого короля;

**уметь:**

- ✓ ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- ✓ понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- ✓ сравнивать и анализировать действия других игроков;
- ✓ разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

*КОНЕЧНЫМ РЕЗУЛЬТАТОМ ОБУЧЕНИЯ* считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

## **ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

### **Личностные:**

- ✓ Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- ✓ Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- ✓ Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- ✓ Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- ✓ Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

### **Познавательные:**

- ✓ Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- ✓ Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.
- ✓ Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- ✓ Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- ✓ Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- ✓ Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- ✓ Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

### **Коммуникативные:**

- ✓ Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- ✓ Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- ✓ Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

### **Регулятивные:**

- ✓ Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- ✓ Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- ✓ Формировать умение контролировать свои действия.
- ✓ Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

## Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ, ТЕМ	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ	ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ФОРМЫ КОНТРОЛЯ
<b>Раздел 1. Введение (23 ч.)</b>			
Шахматная доска.	3-ТЕОРИЯ	<b>Объяснять</b> шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно <b>определять</b> и <b>называть</b> белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно <b>расставлять</b> фигуры перед игрой.	<b>Дидактические игры и задания</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).</li> <li>• "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</li> <li>• "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</li> </ul>
Знакомство и игровым "полем".	20 10-ТЕОРИЯ 10-ПР		
<b>Раздел 2. Краткая история шахмат (15 ч.)</b>			
Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые	15 ч (7-теор +8пр)	<b>Получить представление</b> об истории шахмат.	<b>Дидактические игры и задания</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные</li> </ul>

чемпионы.		<p><b>Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить</b> общее и различие. Уметь <b>ориентироваться</b> на шахматной доске. <b>Понимать</b> информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. <b>Развивать интерес</b> к жизни людей.</p>	<p>фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</li> <li>• "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".</li> <li>• "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</li> <li>• "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</li> <li>• "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</li> </ul>
<b>Раздел 3. Ценность шахматных фигур (4 ч).</b>			
Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.	4 ч 2ч-теор+2ч-пр)	Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. <b>Понимать и объяснять</b> термины:	<p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</li> <li>• "Да и нет". Педагог берет две шахматные</li> </ul>



		<p>шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.</p> <p><b>Осваивать</b> правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p> <p><b>Владеть</b> принципами игры в дебюте.</p>	<p>фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.</li> <li>• "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</li> <li>• "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</li> <li>• "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</li> <li>• "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</li> <li>• "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных</li> </ul>
--	--	--	---

			<p>фигур.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</li> <li>• "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</li> <li>• "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</li> <li>• "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</li> <li>• "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</li> <li>• "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</li> <li>• "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</li> <li>• "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</li> <li>• "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</li> </ul>
--	--	--	---

<b>Раздел 4. Достижение мата без жертвы материала (8 ч).</b>			
<p>Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.</p>	<p><b>8 ч</b> <b>(2ч-теор+6ч-пр)</b></p>	<p>Грамотно <b>располагать</b> шахматные фигуры в дебюте; <b>находить</b> несложные тактические удары и проводить комбинации; точно <b>разыгрывать</b> простейшие окончания.</p>	<p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</li> <li>• "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</li> <li>• "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</li> <li>• "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</li> <li>• "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</li> <li>• "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</li> <li>• "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</li> <li>• "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.</li> </ul>
<b>Раздел 5. Шахматная комбинация (15 ч).</b>			
<p>Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры.</p>	<p><b>15 ч</b> <b>(8ч-теор+7ч-пр)</b></p>	<p><b>Овладевать</b> логическими действиями сравнения, анализа, синтеза,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</li> <li>• "Рокировка". Ученики должны определить,</li> </ul>

Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия.		обобщения, классификации, <b>устанавливать</b> аналогии и причинно-следственные связи, <b>строить</b> рассуждения.	можно ли рокировать в тех или иных случаях.  • "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
<b>Раздел 6. Повторение (5 ч).</b>			
Повторение изученного в течение года. Промежуточная аттестация.	<b>5 ч (5ч-пр)</b>	<b>Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить</b> общее и различие. <b>Обретать навыки</b> игры.	
Всего	<b>72 ч</b>		

#### IV. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание **первого** года обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". **(23 ч)**
2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы. **(15 ч).**
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре. **(4 ч).**
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы. **(8 ч).**
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов. **(15 ч).**

6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации.

7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе. (5ч).

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

*Дидактические игры и игровые задания.*

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

**“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

**“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

**“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

**“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

**“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**“Игра на уничтожение”**– важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**“Один в поле воин”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

**“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.

**“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

**“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

**“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

**“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**“Два хода”.** Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

## **Приложение 2.**

### **Дидактические задания.**

**“Мат в один ход”.** “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**“Поймай ладью”.** **“Поймай ферзя”.** Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

**“Защита от мата”.** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**“Выведи фигуру”.** Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**“Поставь мат “повторюшке” в один ход”.** Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**“Мат в два хода”.** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**“Выигрыш материала”.** “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

**“Можно ли побить пешку?”.** Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

**“Захвати центр”.** Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

**“Можно ли сделать рокировку?”.** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**“Чем бить фигуру?”.** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**“Сдвой противнику пешки”.** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**“Выигрыш материала”.** Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.

**“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.

**“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

**“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.

**“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

### **Условия реализации программы**

#### **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная доска с магнитными держателями
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации



## УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ЭЛЕКТРОННЫЕ И ДИСТАНЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

1. Виртуальная школа шахмат <https://schoolchess.ru>
2. Российский шахматный портал [www.old.chess-online.com](http://www.old.chess-online.com)
3. Шахматный портал для детей и их родителей [www.ChessKnigi.Ru](http://www.ChessKnigi.Ru)
4. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
7. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
8. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
9. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
10. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ПО ПРОГРАММЕ

1. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
2. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2002.
5. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

#### Список литературы для учащихся и родителей:

1. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
2. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.

3. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ.и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.
4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.