

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Сумкинская средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТА

на заседании

педагогического совета

от «*30*» *августа*, 2021 г.

Протокол № *1*

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ Сумкинская СОШ

Т.В. Грачёва Грачёва Т.В.

Приказ № *98* от *31.08.* 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

«Шахматная школа»

на основе шахматно – задачной технологии И.Г. Сухина

срок реализации программы: 3 года

Автор-составитель:

Захарова Анна Анатольевна, учитель
начальных классов

с. Сумки,
2021

Паспорт программы

| | |
|--|--|
| Ф.И.О. автора | Захарова Анна Анатольевна |
| Учреждение | Муниципальное образовательное учреждение «Сумкинская общеобразовательная школа» |
| Название программы | «Шахматная школа» |
| Детское объединение | Республика «Прометей» |
| Тип программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа |
| Направленность | Обще-интеллектуальное |
| Образовательная область | Учебно - познавательная |
| Вид программы | Авторская |
| Возраст учащихся | 7-10 лет |
| Срок обучения | 3 года |
| Объем часов по годам обучения | 34 |
| Уровень освоения программы | базовый |
| Цель программы | Формирование способности «действовать в уме» Реализация возможностей каждого ученика в современных условиях школы; формирование личностных качеств, направленных на обще- интеллектуальное развитие каждого обучающегося, на его социальное и культурное воспитание и развитие |
| С какого года реализуется программа | 2021г |

Содержание

| | |
|--|----|
| 1. Лист адаптации | 4 |
| 2. Пояснительная записка | 4 |
| 3. Развитие личности согласно требованиям ФГОС | 7 |
| 4. Учебно-тематический план | 11 |
| 5. Содержание программы | 19 |
| 4. Методическое обеспечение программы | 27 |
| 5. Литература | 29 |
| 6. Приложения | 31 |

* Бланки проверочных работ

Лист адаптации программы «Шахматная школа»

Программа «Шахматная школа» является **адаптированной**. Данная образовательная программа составлена на основе программ: «Шахматы – школе» (авт. И.Г.Сухин), рекомендованной Министерством образования РФ и «Обучение шахматам с использованием компьютерных технологий» (авт. Ю. С. Разуваев, И. Г. Сухин, С. П. Абрамов). Программы трёх лет обучения федерального курса «Шахматы – школе» (авт. И.Сухин) приведены в сборниках «Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая» (М.: Просвещение, 2000, 2001, 2002). Отдельным изданием программы трёх лет обучения вышли в 2010 году: И.Г.Сухин «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (Обнинск: Духовное возрождение, 2010, 2011, 2013. – 40 с.). Программа реализуется с 2009 года.

Главная особенность курса «Шахматы – школе» заключается в том, что он является **ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИМ**, использующим новую образовательную **ЗАДАЧНУЮ** технологию обучения - «Технологию развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала». И это обеспечивает почти 100% положительную мотивацию у детей.

УМК трех лет обучения курса “Шахматы – школе”: программа, учебники для учеников, пособия для учителей, рабочие тетради, тетради для проверочных работ и задачки. И все это жестко сориентировано на развитие способности действовать “в уме” по задачной технологии. Способность действовать “в уме” – универсальная характеристика человеческого сознания, один из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления. Базовое научно-обоснованное целеполагание программы ориентировано на решение фундаментальных задач, стоящих перед системой образования, соответствующих требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования во внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность. Ключевым событием шахматного образования в мире за последние 100 лет стало принятие Европарламентом в 2012 году Декларации “Шахматы в школе”, в которой шахматы впервые в истории трактуются как неотъемлемая составная часть системы образования и перспективная учебная дисциплина.

С целью реализации решений Декларации “Шахматы в школе” для выработки единых общемировых подходов к дошкольно-школьной шахматной проблематике в Курганской области в 2010 г. прошла международная научно-практическая конференция “Шахматное образование – важный ресурс мировой системы образования”. Участники конференции отметили:

1) Россия – первая страна в мире, где шахматы на государственном уровне стали учебной дисциплиной как предмет по выбору учащихся (родителей) в первой половине дня; для всех учащихся данной школы – в 1994 году (по инициативе Министерства образования РФ).

2) Россия – первая страна в мире, где разработан научно обоснованный курс шахмат, преподавать который призваны учителя начальных классов, – в 1994 году (по инициативе Министерства образования РФ).

КОНФЕРЕНЦИЯ ОБРАТИЛАСЬ С ПРОСЬБОЙ:

1. К Международной шахматной федерации: считать инициативу Президента ФИДЕ К.Н.Илюмжинова о включении предмета “Шахматы” в программу общеобразовательных школ руководством к действию для министерств образования и шахматных федераций всех стран, входящих в ФИДЕ.

2. К Министерству образования и науки Российской Федерации: пересмотреть нормативно-правовую базу для создания условий включения предмета “Шахматы” в школьную

программу; принять необходимые решения, направленные на преподавание предмета “Шахматы” в начальных классах в основной сетке занятий в первой половине дня как обязательной учебной дисциплины.

Курс “Юный шахматист” базируется на теории поэтапного формирования умственных действий П.Я.Гальперина и трудах Я.А.Пономарева об этапах развития способности действовать в уме. Необходимость проведения шахматных занятий связана с тем, что ни один предмет школьной и дошкольной программы целенаправленно не развивает эту фундаментальную способность, без которой ученик не может быть успешен в школе. Поэтому шахматы могут стать уникальной надпредметной дисциплиной, которая решит вековую задачу – научит детей учиться!

Данная программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков, где на первый план выходит развивающая функция обучения. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих ребят, которые учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать, делать выводы и обобщения, выявлять закономерности. Широкое использование занимательного материала (например, чтение и инсценировка дидактических сказок), создание на занятиях игровых ситуаций позволяют превратить знакомство с шахматами и – с их помощью – с современными компьютерными технологиями в увлекательный процесс, сделать обучение радостным, поддерживать у детей устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и способствуют развитию таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Примерно к 5-7 годам ребенок овладевает знаковой системой родного языка и начинает осваивать следующий чрезвычайно важный процесс т.н. *умственных действий*, результат которых проявляется сразу в мыслях, вне движения или слова. В норме умение совершать действия в уме формируется в 5-10 лет, и шахматы являются почти идеальной моделью для успешного развития этих способностей.

Шахматы – достаточно простая игра с четко определенными правилами, в том числе и правилами корректного поведения во время игры. Нарушать их нельзя, поскольку любое подобное нарушение (в отличие, например, от игровых видов спорта) приводит к немедленному прекращению игры. Таким образом, у детей с самого раннего возраста формируется уважительное отношение к правилам, нормам поведения, а ведь в основе морали, нравственности как раз и лежит осознанное добровольное соблюдение общепризнанных норм поведения.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

Новизна. Шахматы и компьютер прекрасно дополняют друг друга. Компьютерный век стремительно меняет образ жизни людей, идет переоценка ценностей. Наша древняя игра оказалась сродни новой ментальности, и первыми это почувствовали дети. Во многих странах шахматы вводят сейчас в школьную программу в качестве основного или дополнительного предмета.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен дошколятам и младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Часть заданий учащимся предстоит решить на компьютере, благодаря чему они постепенно и без особых

затруднений начинают привыкать к современной оргтехнике. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Формирование способности «действовать в уме».

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

образовательные:

- * обучать азам шахматной игры – правила, начало и окончание партии, запись партии
- * обучать основным тактическим приемам
- * обучать основам стратегии
- * обучать понятиям дебюта, миттельшпиля, эндшпиля, особенностям стратегии в каждом из этапов
- * обучать основным правилам оценки позиции и пониманию того, что ни одно из этих правил не действует в 100% случаев

развивающие:

- *развивать аналитическое мышление, внимательность, усидчивость
- * развивать такие качества, как восприятие, воображение, память, начальные формы волевого управления поведением

воспитательные:

- *воспитывать уважение к партнеру, самодисциплину, умение владеть собой
- * воспитывать уважительное отношение к правилам, нормам поведения.

Формирование личностных, метапредметных
и предметных результатов освоения
программы «Шахматная школа»

Результаты обучения в виде умения учиться становятся сегодня всё более востребованными. Исходя из этого, Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования определил в качестве главных результатов предметные, личностные и метапредметные – универсальные учебные действия, обеспечивающие школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию.

Новые социальные запросы выдвигают на первый план следующую задачу: подготовить выпускников начальной школы к решению различных организационных (регулятивных), познавательных и коммуникативных проблем. В связи с этим особое внимание ФГОС уделено метапредметным результатам.

К числу планируемых результатов освоения программы «Шахматная школа» отнесены:

- личностные результаты — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников начальной школы, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества;
- метапредметные результаты — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты — освоенный обучающимися в ходе изучения предмета опыт специфической деятельности по получению нового знания, его преобразованию и

применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностные результаты освоения программы:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества;
- 2) формирование уважительного отношения к иному мнению
- 3) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 4) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 5) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 6) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 7) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 8) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 9) наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

Метапредметные результаты освоения программы:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения различных текстов в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности в соответствии с содержанием учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием учебного предмета.

Предметные результаты освоения программы:

- 1) использование начальных знаний для описания и объяснения пространственных отношений;
- 2) овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, измерения, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- 3) умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать фигуры, работать с диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- 4) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

В результате освоения программы «Юный шахматист» у выпускников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

В сфере личностных универсальных учебных действий будут сформированы внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение.

В сфере регулятивных универсальных учебных действий выпускники овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне его, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

В сфере познавательных универсальных учебных действий выпускники научатся воспринимать и анализировать сообщения, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий выпускники приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогом и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Выпускник получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне положительного отношения к образовательному учреждению, понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний;
- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;

- положительной адекватной дифференцированной самооценки на основе критерия успешности реализации социальной роли «хорошего ученика»;
- компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;
- морального сознания на конвенциональном уровне, способности к решению моральных дилемм на основе учёта позиций партнёров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;
- установки на здоровый образ жизни и реализации её в реальном поведении и поступках;
- осознанных устойчивых эстетических предпочтений и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни;
- эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия.

СТЕПЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧАЩИХСЯ

| Компетентности | Показатель | Критерий |
|-------------------------|--|---|
| Социально - личностные | Интуиция, способность ориентироваться на плоскости, терпеливость, изобретательность, самостоятельность в формировании суждений и умозаключений, усидчивость, внимательность, рациональное использование времени. | Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий |
| Коммуникативные | Уважительное отношение к другим людям, готовность к взаимодействию и сотрудничеству, предвидение результатов своей деятельности, креативность. | Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий |
| Информационные | Сформированность: аналитико – синтетической деятельности, умения запоминать, сравнивать, обобщать, преобразовывать информацию; владение компьютером. | Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий |
| Учебно – познавательные | Сформированность: способности «ДЕЙСТВОВАТЬ В УМЕ», умения учиться (использование знаний и получение новых), прогнозирования. | Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий |
| Обще-культурные | Сформированность моральных и нравственных качеств, культуры поведения и дисциплины; творческое мышление, толерантность. | Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий |

Ожидаемый результат

Программа рассчитана на три года обучения (34 учебных недели в году). На изучение каждой темы выделяется 1 занятие в неделю (в зависимости от возможностей учащихся и учебного плана образовательного заведения).

Учебный шахматный курс первого года обучения включает в себя следующие темы: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии». На каждом занятии прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях первого года обучения делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

«Стержень» программы второго года обучения – знакомство с основами шахматной тактики и изучение базовых принципов развития фигур в начале тактики. По-прежнему большое внимание уделяется развитию навыков самостоятельной работы детей с компьютером. Программа второго года обучения рассматривает следующие темы: «Страницы истории шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность фигур, нападение и защита», «Матование одинокого короля», «Правило квадрата», «Как начинать партию», «Основы шахматной тактики».

Материал третьего года сложнее материала первых двух лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Учебный курс третьего года включает в себя три большие темы: “Основы дебюта” и “Основы миттельшпиля”, “Основы эндшпиля”.

Программа разработана для образовательных учреждений, в которых имеется компьютерный класс. На начальном этапе обучения у детей может оказаться разный уровень шахматных знаний (у одних нулевой, а других уже в семье научили играть). Благодаря локальной сети учитель может проводить т.н. *разноуровневый* урок, т.е. фактически заниматься с каждым учеником по индивидуальной программе: выбирать более легкие или более сложные задания (каждому заданию присвоен уровень сложности от 1 до 3), отводить разное время на их решение и т.п. При этом последовательность изложения материала остается для всех одной и той же.

Тематика курса 1-го года обучения

1. КОМПЬЮТЕР. Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок – «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматы онлайн».

2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, запись «неподвижной» позиции

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей, вертикалей, диагоналей, центра

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«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».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Компьютерные игры и упражнения

4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«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.

Компьютерные игры и упражнения

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«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.

«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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы черные при любом своем ответе проиграли одну из фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей 5-8 лет виде те или иные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в реальной игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Компьютерные игры и упражнения

6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Компьютерные игры и упражнения

7. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Шахматная нотация. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«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.

Компьютерные игры и упражнения

К концу первого года обучения дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры, их обозначения при записи партии.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

записывать «неподвижную шахматную позицию» в соответствии с шахматной нотацией;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика занятий второго года обучения

1. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

3. ЦЕННОСТЬ ФИГУР, НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА. «Стоимость» фигур в пешках (повторение). Сравнительная ценность фигур. Нападение, способы защиты от нападения, размен.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

4. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Мат тяжелыми фигурами (ферзь + ладья, ладья + ладья). Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

5. ПРАВИЛО КВАДРАТА. Проведение пешки в ферзи при поддержке короля. Проведение пешки в ферзи без помощи короля.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

6. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. Основные принципы разыгрывания дебюта: быстрейшая мобилизация всех сил, борьба за центр, гармоничное пешечное расположение.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

7. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ. Двойной удар, коневые и пешечные вилки, связка, открытый и двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка, игра на пат.

Практика – компьютерные игры и упражнения.

К концу второго года обучения дети должны знать:

обозначение полей и фигур на шахматной доске;

абсолютную и относительную ценность каждой шахматной фигуры,

основные термины, обозначающие элементы шахматной тактики.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

записывать шахматную партию краткой и полной нотацией;

реализовывать большой материальный перевес (матовать одинокого короля тяжелыми фигурами, а также королем и ферзем и королем и ладьей);

проводить элементарные комбинации на достижение мата или пата, на выигрыш материала.

Тематика занятий третьего года обучения

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом. “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода. “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

принципы игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле;

основные тактические приемы;

что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в миттельшпиле, эндшпиле; находить несложные тактические удары;

проводить комбинации;
точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебно – тематический план

| № п/п | ТЕМЫ <u>І год обучения</u> | ЧАСЫ |
|-------|--|-----------|
| 1. | ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ по ПДД, ПБ, ЧС, ЭБ, правилам поведения. | 1 |
| 2. | КОМПЬЮТЕР. Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок – «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматы онлайн». | 1 |
| 3. | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, запись «неподвижной» позиции. | 2 |
| 4. | ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | 1 |
| 5. | НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур | 1 |
| 6. | ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. | 16 |
| 7. | ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | 8 |
| 8. | ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Шахматная нотация. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Повторение материала. | 4 |
| | <i>Итого за первый год обучения</i> | 34 |
| | <u>ІІ год обучения</u> | |
| 1. | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. | 2 |
| 2. | СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. | 1 |
| 3. | ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения. | 1 |
| 4. | ЦЕННОСТЬ ФИГУР, НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА. «Стоимость» фигур в пешках (повторение). Сравнительная ценность фигур. Нападение, способы защиты от нападения, размен. | 6 |
| 5. | МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Мат тяжелыми фигурами (ферзь + ладья, ладья + ладья). Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | 6 |
| 6. | ПРАВИЛО КВАДРАТА. Проведение пешки в ферзи при поддержке короля. Проведение пешки в ферзи без помощи короля. | 2 |

| | | |
|----|--|-----------|
| 7. | КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. Основные принципы разыгрывания дебюта: быстрейшая мобилизация всех сил, борьба за центр, гармоничное пешечное расположение. | 6 |
| 8. | ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ. Двойной удар, коневые и пешечные вилки, связка, открытый и двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка, игра на пат. Повторение материала. | 10 |
| | Итого за второй год обучения | 34 |
| 1. | <u>III год обучения</u> | |
| | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур | 2 |
| 2. | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Двух- и трехходовые партии Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. | 14 |
| 3. | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей. | 8 |
| 4. | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. | 10 |
| | Итого за третий год обучения | 34 |

Содержание программы

Распределение программного материала по количеству учебных недель.

Первый год обучения

1. КОМПЬЮТЕР. Специализированный программный комплекс «Шахматное образование»

2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Компьютерные игры и упражнения.

3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей и вертикалей.

4. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Компьютерные игры и упражнения на узнавание диагоналей и центра.

5. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Что общего?». Компьютерные игры и упражнения.

6. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Запись «неподвижной» шахматной позиции. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Компьютерные игры и упражнения.

7. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

8. ЛАДЬЯ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

9. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

10. СЛОН. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

11. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

12. ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Компьютерные игры и упражнения. Компьютерные игры и упражнения.

13. **ФЕРЗЬ.** Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

14. **ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

15. **КОНЬ.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

16. **КОНЬ.** Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

17. **КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

18. **ПЕШКА.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Компьютерные игры и упражнения.

19. **ПЕШКА.** Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

20. **ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

21. **КОРОЛЬ.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Компьютерные игры и упражнения.

22. **КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

23. **ШАХ.** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения.

24. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения.

25. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения.

26. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

27. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

28. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения.

29. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения.

30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской. Дидактическая игра «Два хода». Компьютерные игры и упражнения.

31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

32. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

33. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

34. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

Программный материал. Второй год обучения.

1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Специализированный программный комплекс «Шахматное образование». Основные шахматные термины. Ходы фигур (каждой по отдельности, рокировка, превращение пешки, взятие на проходе), взятия фигур. Компьютерные игры и упражнения на тему «Лабиринт».

2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Начальная позиция. Мат. Пат. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход.

3. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход.

4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение

взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

5. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. «Стоимость» фигур в пешках (повторение). Сравнительная ценность фигур. Компьютерные игры и упражнения.

6. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН. Выгодный и невыгодный размен. Защищенная и незащищенная фигура. Компьютерные игры и упражнения.

7. СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ НАПАДЕНИЯ. Три способа защиты от нападения: уничтожение атакующей фигуры, отход на безопасное поле, привлечение фигуры-защитника. Компьютерные игры и упражнения.

8. ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ). Еще два способа защиты от нападения: перекрытие и контрнападение. Компьютерные игры и упражнения.

9. КАК ПРАВИЛЬНО НАПАДАТЬ И ЗАЩИЩАТЬСЯ. Число нападений и защит. Принцип экономии. Компьютерные игры и упражнения.

10. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА. Мат тяжелыми фигурами. Компьютерные игры и упражнения.

11. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА. Мат ферзем. Компьютерные игры и упражнения.

12. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА. Мат ладьей. Компьютерные игры и упражнения.

13. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА. Проведение пешки в ферзи при большом материальном перевесе. Компьютерные игры и упражнения.

14. ПРАВИЛО КВАДРАТА. Проведение пешки в ферзи без помощи короля. Компьютерные игры и упражнения.

15. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. Основные принципы разыгрывания дебюта. Компьютерные игры и упражнения.

16. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. Принцип быстрой мобилизации сил. Компьютерные игры и упражнения.

17. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. О раннем развитии ферзя. Компьютерные игры и упражнения.

18. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. О гармоничном пешечном расположении. Понятие жертвы. Компьютерные игры и упражнения.

19. БОРЬБА ЗА ЦЕНТР. Разбор учебно-иллюстративных партий. Компьютерные игры и упражнения.

20. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ. Двойной удар. Компьютерные игры и упражнения.

21. КОНЕВЫЕ И ПЕШЕЧНЫЕ ВИЛКИ. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.

22. СВЯЗКА. Полная и неполная связка. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.

23. КАК БОРОТЬСЯ СО СВЯЗКОЙ. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.

24. РАЗВЯЗЫВАНИЕ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

25. УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

26. ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

27. ОТКРЫТЫЙ ШАХ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

28. ДВОЙНОЙ ШАХ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

29. ЗАВЛЕЧЕНИЕ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

30. ЗАВЛЕЧЕНИЕ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

31. ОТВЛЕЧЕНИЕ. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

32. БЛОКИРОВКА. Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.

33. МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ИГРА НА ПАТ. Защита от мата на последней горизонтали («форточка»). Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Проверочная работа – компьютерный тест.

34. МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ИГРА НА ПАТ. Защита от мата на последней горизонтали («форточка»). Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Проверочная работа – компьютерный тест.

Программный материал. Третий год обучения.

1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.

2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального

положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).

3. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.

5. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).

6. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

7. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.

8. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.

9. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.

10. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

11. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.

12. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

13. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.

14. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.

15. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.

16. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

18. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

19. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

20. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

21. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

22. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

23. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

24. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

25. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.

26. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.

27. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

28. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

29. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.

30. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактическое задание “Квадрат”.

31. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой, шестой, пятой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

32. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Король ведет свою пешку за собой. Ключевые поля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей».

33. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Король ведет свою пешку за собой. Ключевые поля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

34. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Король ведет свою пешку за собой. Ключевые поля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

Примечание. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет чтение по ролям сказок из книги «Приключения в Шахматной стране».

Организовывается для учеников представления кукольного или теневого театра, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов и т.п.

Методическое обеспечение

(учебники, оригинальные компьютерные программы, пособия-сказки для обучения детей шахматной игре)

Сухин И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» - Обнинск: Духовное возрождение, 2010, 2011, 2013. – 40 с.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, первый год, тетрадь для проверочных работ Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, первый год: Задачник, мат в один ход Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. Учебник для 2 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013г.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. Рабочая тетрадь - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, второй год, тетрадь для проверочных работ. Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, третий год. Учебник для 3 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, третий год или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Сухин И. Шахматы, третий год. Рабочая тетрадь. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

Шахматная тактика. Задачник для начинающих. (CD)

Дидактические шахматные сказки

Сухин И. Котятта-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 2012. – Вып. 3.

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 2012г. – Вып. 5.

Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: АСТ, 2013.

Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 2013. – Вып. 2.

Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 2013г.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: «Горизонталь – вертикаль», «Диагональ» (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Разрезные шахматные картинки.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Литература

Акишина В.В. ФГТ, ФГОС и шахматы // Материалы Международной научно-практической конференции "Шахматное образование – важный ресурс мировой системы образования". Ханты-Мансийск, 10–13 июня 2013 г.: Сборник тезисов докладов / Составители: И. Г. Сухин, Г. В. Ковалева; научный редактор И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 416 с. ISBN 978-594198-080-

Акишина В.В. Шахматы как средство интеллектуального развития младших школьников // «Российский и международный опыт и перспективы работы с одарёнными детьми»: материалы Всероссийской научно-практической конференции / (редкол.: В.А. Егорова к.ф.-м.н. Ю.И. Семенов М.М. Черосов д.п.н.) – Якутск: Ленский край, 2014. – 334 с.

Акишина В.В. Федеральный курс "Шахматы - школе" в рамках реализации ФГОС во внеурочной деятельности // Материалы Международной научно-практической конференции "Кадровый потенциал Зауралья: вектор развития", 02 июня 2015 г.: материалы секции "Интеллектуал Зауралья" (шахматный всеобуч) / ГАОУ ДПО "Институт развития образования и социальных технологий"/(редкол.: А.В.Шатных к.п.н., доцент. И.Г.Сухин к.п.н. Н.С.Лапханова к.п.н., доцент. В.А. Воробьева) – Курган, 2015. – 156 с.

Фесенко Т.К. Учебная дисциплина «Шахматы» в начальной школе». Научно – практическое обоснование проекта – концепции.- Обнинск: Учебно – методическое объединение «Духовное возрождение», 2013 г.

Сухин И.Г. Учебный предмет «Шахматы» в школе как инструмент развития мышления. – Германия: LAP Lambert Academic Publishing. 2012/.-280с/

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 2013г.

Ильин Е., В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 2012г.

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 2014г.

Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. – М.: Малыш, 2013г.

Шаров А. Сказка о настоящих слонах. – М.: Малыш, 2014г.

Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 2012г. Вып. 4,5.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«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».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«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.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

(основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белополюсные и чернополюсные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«**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.

«**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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«**Выиграй фигуру**». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«**Ограничение подвижности**». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«**Шах или не шах**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«**Пять шахов**». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«**Защита от шаха**». Белый король должен защититься от шаха.

«**Мат или не мат**». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Первый шах**». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«**Рокировка**». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«**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.

Ресурсное обеспечение

| № п/п | Наименование учебного оборудования |
|-------|---|
| 1 | Учебно-методическое обеспечение: <ul style="list-style-type: none">• Программа• Книги о шахматах <p>- Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.</p> <p>- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.</p> <p>- Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.</p> <p>- Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.</p> <p>- Гайшут А.Г. Увлекательная математика./ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995.</p> <p>- Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.</p> <p>- Книжка – раскраска «Шахматные герои».</p> |

| | |
|---|--|
| | - Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94 • Энциклопедии • Методическое пособие для учителя |
| 2 | Наглядные пособия |
| | Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Плакаты: Различные позиции в шахматах |
| 3 | Игры и игрушки |
| | Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек» |
| 4 | Учебное оборудование |
| | Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска. |
| 5 | Технические средства |
| | Компьютер |

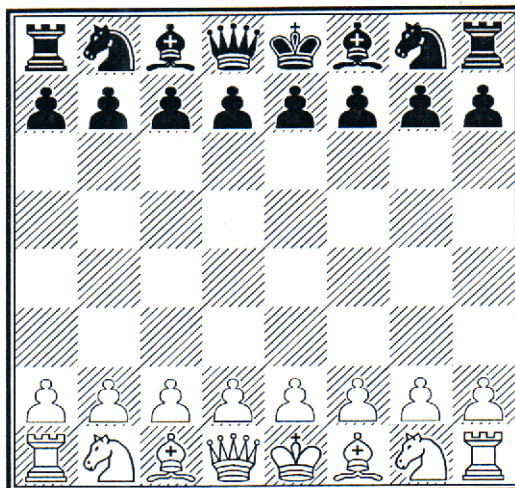
Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

9. 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.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
12. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .

Проверочная работа № 1

Первый год обучения: начальный уровень знаний



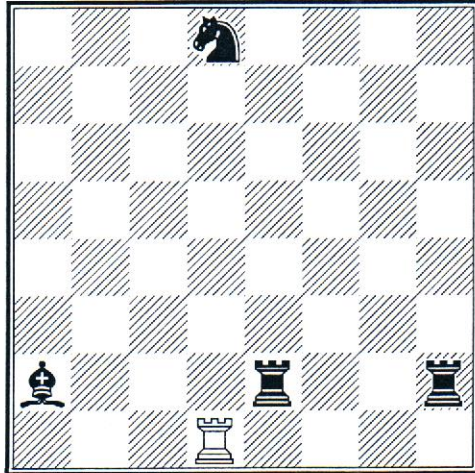
2. Запиши ответ цифрой.

1. Сколько на доске чёрных коней? _____
2. Сколько всего слонов на доске? _____
3. Сколько белых пешек на доске? _____
4. Сколько ферзей расположено около белого короля? _____
5. Сколько фигур стоит на последней горизонтали? _____
6. Сколько пешек расположено на каждой вертикали? _____
7. Сколько чёрных пешек стоит на большой белой диагонали? _____
8. Сколько шахматных фигур расположено в центре? _____

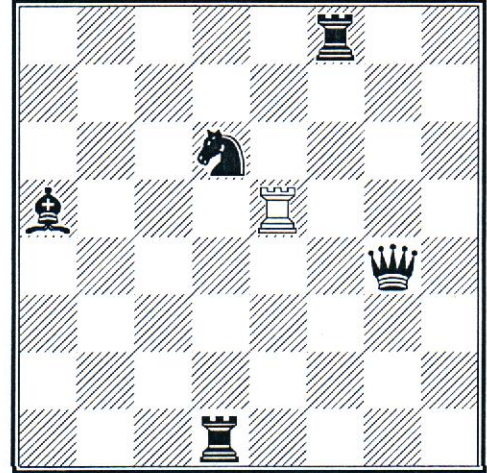
Проверочная работа № 2

Первый год обучения: промежуточный уровень знаний

1. Побей белой ладьёй за 1 ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.

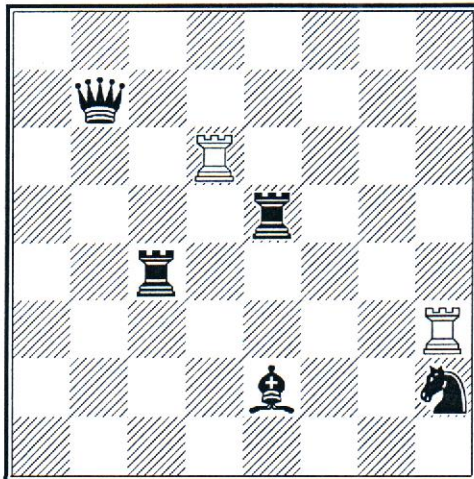


№1

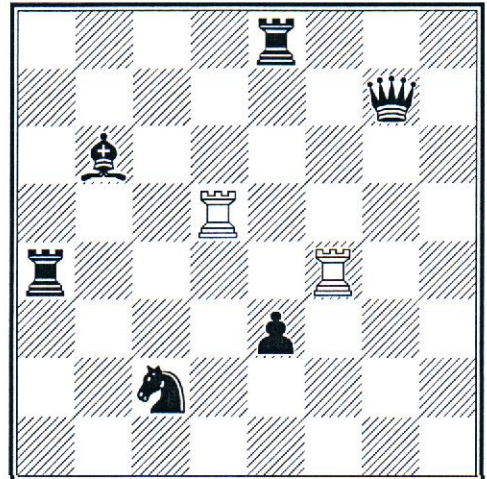


№2

2. Побей одной из белых ладей за 1 ход неприятельскую фигуру и покажи ход стрелкой.



№1

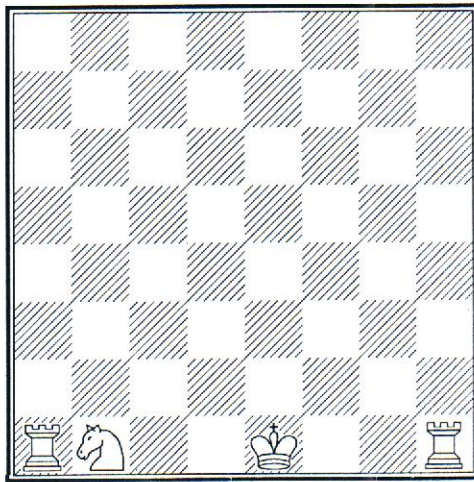


№2

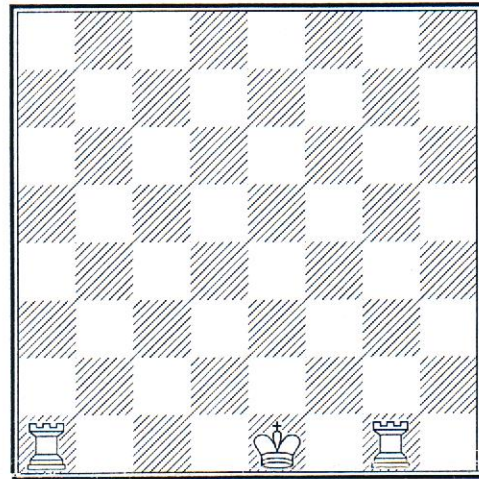
Проверочная работа № 3

Первый год обучения: итоговый уровень знаний

1. Определи, в какую сторону могут рокировать белые. Правильный ход покажи двумя стрелками.

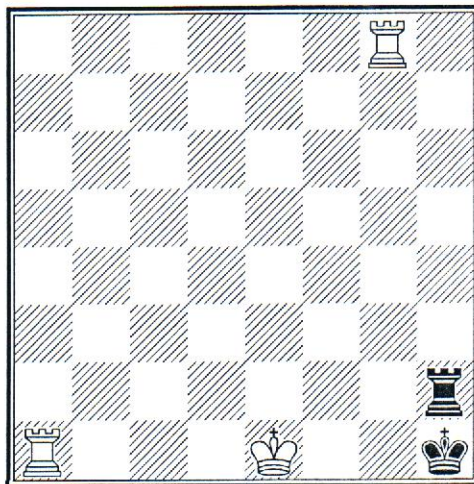


№1

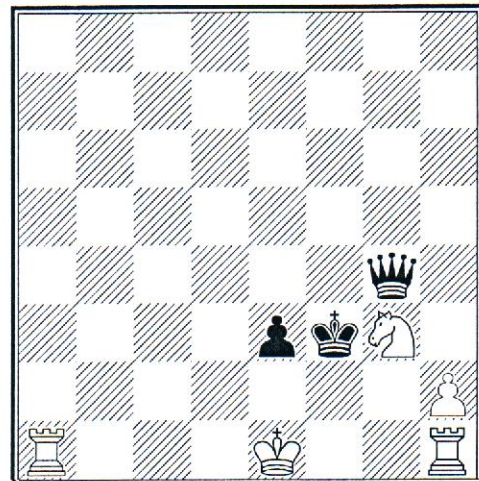


№2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в 1 ход. Правильный ход покажи стрелками.



№1

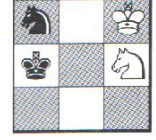


№2

Проверочная работа №1

Второй год обучения: промежуточный уровень знаний

1. Чёрные начинают и объявляют мат в один ход на фрагментах шахматной доски. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



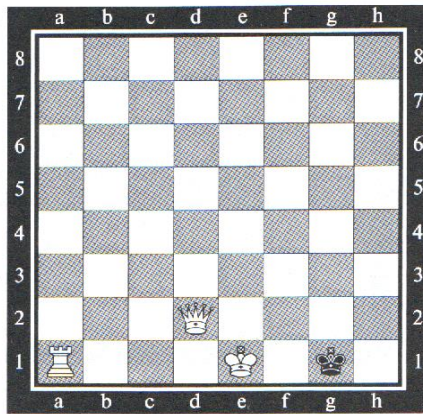
1... _____

1... _____

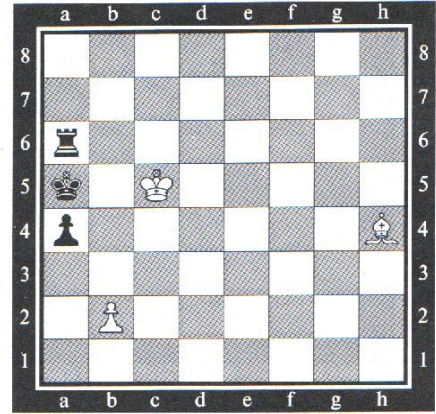
1... _____

1... _____

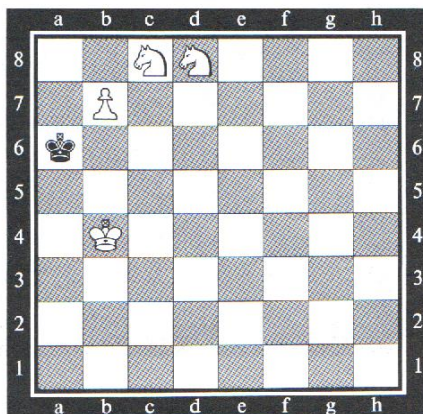
2. «Поспешишь — людей насмешишь». Белые начинают и объявляют мат в один ход. Рассеянный художник не знает, как это сделать. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



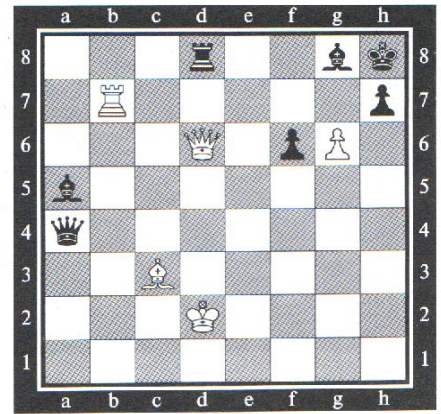
1. _____



1. _____



1. _____

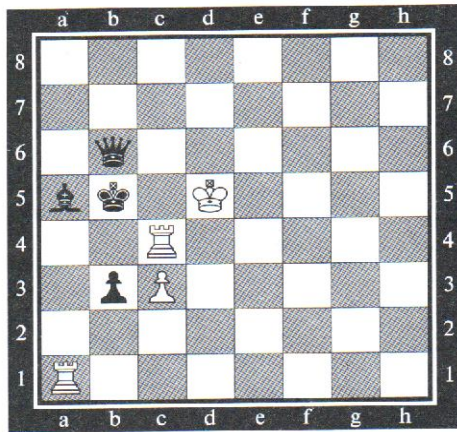


1. _____

Проверочная работа № 2

Второй год обучения: итоговый уровень знаний

1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи первый ход белых стрелкой и запиши два варианта. В одном из вариантов чёрные теряют материал, а в другом — получают мат.



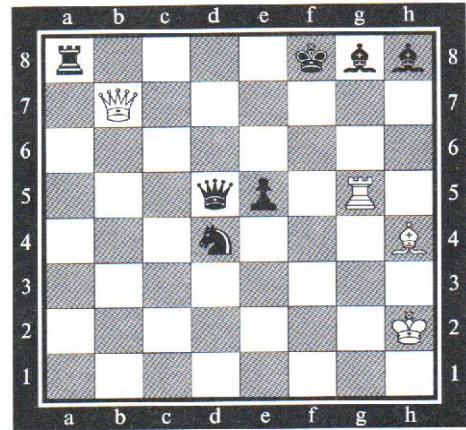
1. _____

2. _____

или

1... _____

2. _____

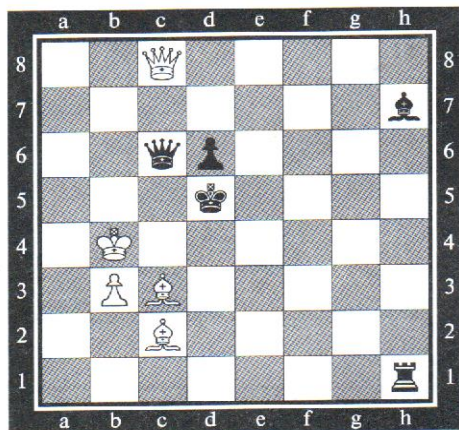


1. _____

2. _____

1... _____

2. _____



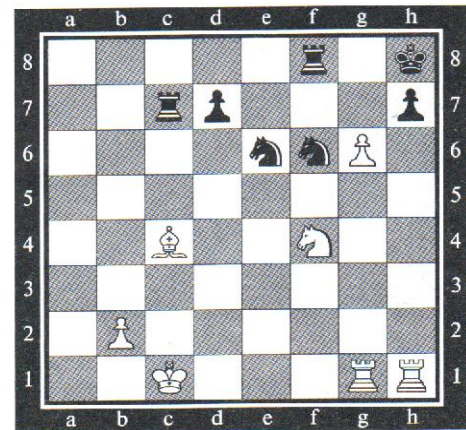
1. _____

2. _____

или

1... _____

2. _____



1. _____

2. _____

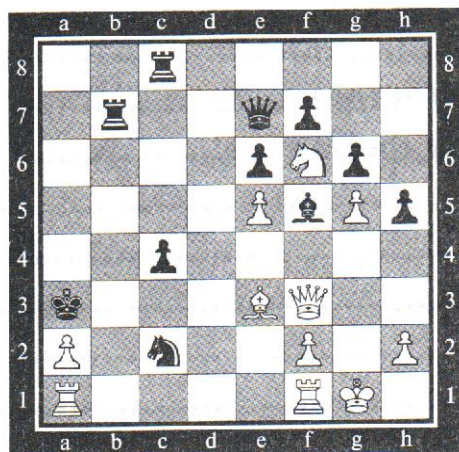
1... _____

2. _____

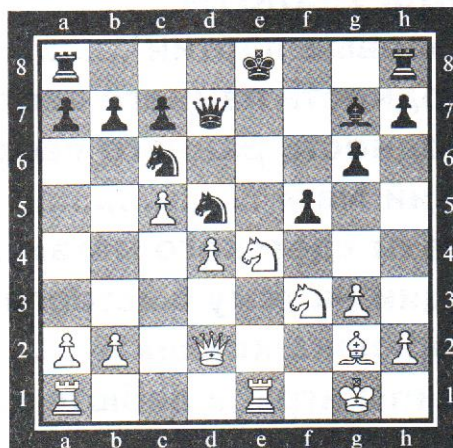
Проверочная работа № 1

Третий год обучения: промежуточный уровень знаний

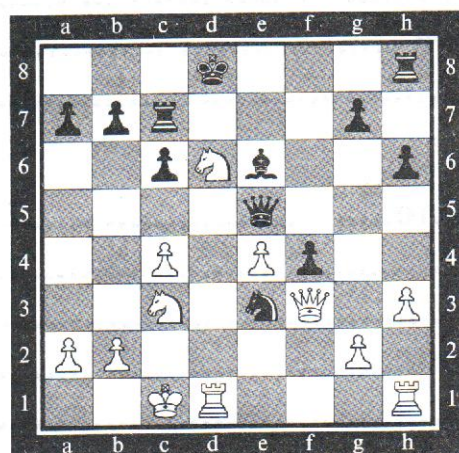
1. «Выигрыш ферзя». Рассеянный художник играет чёрными, а ты — белыми. Ход белых. Поймай ферзя. Первый ход запиши.



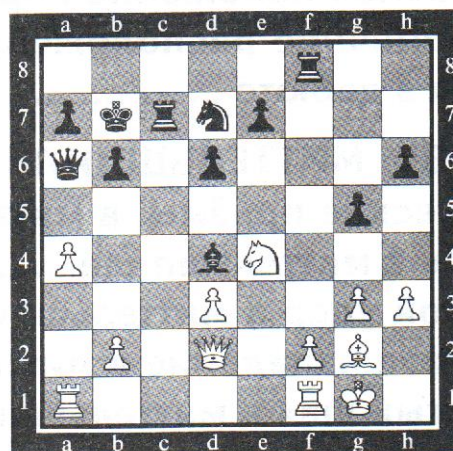
1. _____



1. _____



1. _____



1. _____

2. «Загадка». Догадайся, о каком литературном герое здесь идёт речь. Правильный ответ запиши.

Когда я командовал яхтой «Беда»,
Фигуры подмышкой держали нога. _____

