


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Девлезеркино  
муниципального района Челео-Вершинский Самарской области


Рассмотрено на МО школы  
№ 1 от 21.08.2020

Проверено  
Заместитель директора по  
УВР

 И.А. Прохорова  
(подпись) (ФИО)

24.08.2020

Утверждено  
Директор школы

 Е. А. Белов  
(подпись) (ФИО)

25.08.2020г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности  
Начального общего образования  
«Шахматы»  
Интеллектуальное направление  
Срок реализации: 4 года**

Составитель:  
Жирнов Пётр Владимирович, учитель I категории

Девлезеркино, 2020

## Пояснительная записка

### *Нормативные правовые акты и методические документы*

Рабочая программа курса внеурочной деятельности разрабатывается на основе документов: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273 – ФЗ (ред. от 25.12.2018), Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки от 30.08.2013 №1015 (ред. от 17.07.2015), Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) начального общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки от 06.10.2009 № 373; ( ред. от 31.12.2015 №1576), ФГОС основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки от 17.12.2010 № 1897; (ред. от 31.12.2015 №1577), ФГОС среднего общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки от 17.05.2012г. №413; (ред. от 29.06.2017 №613), письмом Минобрнауки России от 12.05.2011 № 03-276 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», письмом Минобрнауки России от 29.05.2018 № МО-16-09-01/535-ту «Об организации образовательного процесса в образовательных организациях осуществляющих деятельность по основным общеобразовательным программам», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 № 189«Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы», Устав ГБОУ СОШ с.Девлезеркино и регламентирует порядок разработки рабочих программ по ВД.

Актуальность программы обусловлена тем, что 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.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и\* доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
  2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
  3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
  4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
  5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
  6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
  7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
  8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
  9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
  10. Сформировать умение провозить элементарные комбинации.
- Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем.

Основной упор на занятиях 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.

Программа разработана для детей начальных классов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

**К концу учебного года 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.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

ориентироваться на шахматной доске;  
играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;  
правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой;  
различать горизонталь, вертикаль, диагональ;  
рокировать;  
объявлять шах;  
ставить мат;  
решать элементарные задачи на мат в один ход.

**ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ:**

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;  
**Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.**

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

**принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

**принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

**принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

**принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

**принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

## **МОДЕЛЬ ВОСПИТАННИКА**

Личность, здоровая физически, духовно-нравственно и социально;

Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования, рефлексии деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;

Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;

Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;

Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения;

Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей.

## **ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **частичнопоисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимся (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотеке дебютов и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод. Для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

**Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает. Прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

## **ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ**

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

## **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ**

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

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

На занятиях используются 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 обучающимся предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

## **ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

## **ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования личностных результатов:**

*Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметных результатов :**

*Регулятивные УУД:*

*Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.

*Проговаривать* последовательность действий.

Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

Учиться *работать* по предложенному учителем плану.

Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.



Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.

Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД'-*

Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

*Слушать* и *понимать* речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

### **Предметных результатов:**

Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

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

Знать правила хода и взятия каждой фигурой;

Различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

Сравнивать между собой предметы, явления;

Обобщать, делать несложные выводы;

Уметь проводить элементарные комбинации;

Уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;

Уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; -определять последовательность событий;

Выявлять закономерности и проводить аналогии.

### **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

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

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

**Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

**Второй уровень результатов** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

В 2,3 классах возможно достижение результатов первого уровня и частично второго.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля:**

**Текущий:**

оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и

последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

**Итоговый** контроль в формах

-тестирование;

-практические работы;

-творческие работы обучающихся;

**Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио

*Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:*

*=>внутренняя система оценки на основе сформированностицеленолагания, развития контроля, самооценки =>внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.*

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

-степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

-поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

-результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**1,2 классы.**

### **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.

**«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.**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение».белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые-е 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 стайовясь 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 интересными 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.

## **Примерная тематика курса**

**3,4 классы.**

**1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Чемпионы мира по шахматам.

**2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

### *Дидактические игры и задания*

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “e””), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

*Дидактические игры и задания*

“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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

*Дидактические, игры и задания -*

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания*

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

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.** Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

*Дидактические игры и задания*

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

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую



двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

**К концу учебного года дети должны знать:**

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;  
ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

записывать шахматную партию;  
матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;  
проводить элементарные комбинации.

**1,3 классы**

№ занятия	Название тем	Кол-во часов
1-3	Шахматная доска	3
4	Шахматные фигуры	1
5	Начальное положение	1
6-7	Ладья	1
8-9	Слон	1
10	Ладья против слона	1
11-12	Ферзь	1
13	Ферзь против ладьи и слона	1

14-15	Конь	1
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
17-18	Пешка	1
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
20	Король	1
21	Король против других фигур	1
22-23	Шах	1
24-26	Мат	1
27	Ничья, пат	1
28	Рокировка.	1
29-31	Шахматная партия	1
32, 33	Повторение программного материала	2

#### 2.4 классы

№ занятия	Название тем	Кол-во час
1-2	Повторение пройденного материала	2
3	Краткая история шахмат	1

4-5	Шахматная нотация	2
6-9	Ценность шахматных фигур	4
10-12	Техника матования одинокого короля	3
14-16	Достижение мата без жертвы материала	3
15-16	Достижение мата без жертвы материала	2
17	Шахматная комбинация	14
32, 33	Повторение программного материала	2