

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Халдинская основная общеобразовательная школа»  
Селтинского района Удмуртской Республики  
427284, Удмуртская Республика, Селтинский район, с. Халды,  
ул. Советская, 6 тел. 8 (34159) 3-75-31 | E-mail: haldyshkola@yandex.ru  
ИНН 1819001464 КПП 182101001 ОГРН 1021800916280

Принято  
Педсоветом  
Протокол № 1  
«30» августа 2023 г.

Утверждаю  
Директор школы:   
Е.Ю. Лужбина  
«31» августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Шахматы»**

*Срок реализации программы - 1 год  
Возраст детей 7-10 лет*

Составитель: Наговицын М. Ф  
Учитель истории и обществознания

Халды 2023

## **Пояснительная записка**

### ***Общая характеристика программы.***

Рабочая программа разработана на основании Закона РФ от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

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

Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей.

**Направленность программы – физкультурно-спортивная.**

**Уровень программы – базовый.**

**Актуальность** создания данной программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а так же ориентирована на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а так же творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

**Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:**

- В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.
- В авторской методике индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.
- В использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ (“Шахматная школа для начинающих”; “Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов”; “Шахматная стратегия”;

“Шахматные дебюты” и т.д.). Данные программы учащиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность учащимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером.

- В авторской системе диагностирования результатов обучения и воспитания, дающей возможность определить уровень эффективности и результативности освоения учебного материала, а также уровень достижений учащихся. Данная система способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребёнку, а также выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

- В использовании нетрадиционных форм работы с родителями, то есть включение их в активную совместную деятельность, а именно в участие в Шахматных турнирах семей. Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

### **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. 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.

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

### **Адресат программы**

Участниками программы являются обучающиеся 1-4 классов. Это дети в возрасте с 7 до 10 лет, посещающие общеобразовательную школу.

Режим работы не превышает 1 часа в неделю. Подобная реализация программы соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию личной культуры здоровья учащихся через организацию здоровьесберегающих практик.

### **Практическая значимость**

Дети, посещающие шахматный клуб, начинают подтягиваться по всем предметам в школе. Игра развивает такие качества, как внимательность и усидчивость и улучшает память. Это

способствует лучшему усвоению информации и ее пониманию. Маленькие шахматисты делают успехи в точных науках.

### **Преимственность программы.**

Данная программа имеет преимущество с предметной программой Математика. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

### **Объем программы.**

Программа предусматривает 36 занятия в течение года – по 1 часу в неделю.

Продолжительность занятия 40 минут. Режим занятий обусловлен нормативно-правовой общеобразовательной базой.

Весь учебный материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

### **Срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения.

### **Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса.**

Формы организации образовательного процесса и познавательной деятельности при обучении школьников игре в шахматы:

- групповая (работы в группах);
- по подгруппам (малыми группами, в парах);
- индивидуальная (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем);
- фронтальная (одновременная работа со всеми учащимися);
  - индивидуально-фронтальная (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы).

### **Виды занятий:**

- лекции
- практические занятия
- мастер-классы
- соревнования

### **Форма обучения – очная.**

**Режим занятий** – программа предусматривает 36 занятия в течение года – по 1 часу в неделю. Продолжительность занятия 40 минут.

### **Цель программы:**

развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели

### **Задачи:**

- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;

- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	
1	Шахматная доска.	4	2	2	Отчет о работе
2	Шахматные фигуры.	4	2	2	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
3	Начальная расстановка фигур.	3	1	2	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
4	Ходы и взятие фигур.	16	8	8	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
5	Цель шахматной партии.	5	2	3	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	4	-	4	Участие в турнирах и соревнованиях
<b>Итого часов</b>		<b>36</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	

### Содержание программы

#### 1. Шахматная доска

Ведение. Организационное занятие.

Теория. Знакомство с учащимися, кабинетом шахмат. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и правила ПБ. Знакомство с историей возникновения шахмат. Знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры». Расположение доски между партнерами. Разновидности досок. Центр доски. Количество полей в центре. Понятие «Шахматная диаграмма».

Практика. Дидактические игры и игровые задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Составь доску», «Нарисуй диаграмму». Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»

## 2. Шахматные фигуры

Теория. Знакомство с названиями шахматных фигур. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Шахматный теремок». Белые фигуры. Черные фигуры. Пешка, ферзь, ладья, слон, ферзь, конь, король.

Практика. Дидактические игры и игровые задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

### 2.1. Ладья.

Теория. Закрепить знания о начальном положении ладей на шахматной доске, о линиях, по которым ходит ладья, о правиле взятия фигуры ладьей, упражнять в ходах и взятиях ладьи в ходе дидактических игр

Практика. Упражнения и дидактические игры: «Собери ягодки», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Ограничение подвижности», «Уничтожение». Работа в рабочей тетради.

### 2.2. Слон.

Теория. Познакомить с новой фигурой – слоном, объяснить как он ходит и как бьет. Дать представление о некоторых аспектах истории шахмат. Ввести понятия: «белополюсный слон», «чернополюсный слон». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр. Научить ориентироваться на шахматной доске, изучить и записать ходы слона.

Практика. Дидактические игры и упражнения: «Один в поле воин», «Да-нет», «Чудесная шкатулка», «Сними часовых». Работа в рабочих тетрадях.

### 2.3. Ферзь

Теория. Познакомить с шахматной фигурой - ферзь, его ценностью, особенностями и способами действия.

Практика. Дидактические игры и упражнения: «Могучая фигура», «Дороги Ферзя», «Уничтожение», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Взятие». Работа в рабочих тетрадях.

### 2.4. Пешка

Теория. Познакомить с шахматной фигурой пешка, с правилами перемещения пешки, с правилами взятия. Учить ориентироваться на шахматной доске. Просмотр презентации.

Практика. Дидактические игры и упражнения: «Уничтожение», «Перехитри часовых», «Что общего», «Шахматное лото». Работа в рабочих тетрадях.

### 2.5. Конь

Теория. Познакомить с шахматной фигурой конь, с правилами перемещения коня, с правилами взятия. Учить ориентироваться на шахматной доске. Просмотр мультфильма «Фиксики» беседа с учащимися по данной теме.

Практика. Дидактические игры и упражнения: «Уничтожение», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Взятие». Работа в рабочих тетрадях.

### 2.6. Король

Теория. Познакомить с главной шахматной фигурой – король. Закрепить знания о взаимодействии короля с другими шахматными фигурами.

Практика. Дидактические игры и упражнения: «Сделай ход», «Кто быстрее», «Уничтожение», «Вопрос-ответ». Работа в рабочих тетрадях.

## 3. Начальная расстановка фигур

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика. Дидактические игры и игровые задания: «Сундучок», «Да или нет?», «Мяч», «Волшебный мешочек», «Чьи следы». Работа в рабочих тетрадях.

#### 4. Ходы и взятие фигур

Теория. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур ( $P = 1, K=3, C = 3, L = 5, F = 9$ , Король бесценная фигура).

Практика. Дидактические игры и игровые задания. «Уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Кто сильнее?», «Обе армии равны». Работа в рабочих тетрадях.

#### 5. Цель шахматной партии.

Теория. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Мат одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.

Практика. Дидактические игры и игровые задания: «Шах или не шах», «Объяви шах», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Мат в один ход». Работа в рабочих тетрадях.

##### 5.1. Рокировка.

Теория. Знакомство с понятием «Рокировка». Цель рокировки. Правила и виды рокировки.

Практика. Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет. Работа в рабочих тетрадях.

#### 6. Игра всеми фигурами из начального положения

Теория. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии. Ввод понятия «Сеансёр».

Практика. Дидактические игры и игровые задания: «Два хода». Блиц-турниры (рапид). Сеанс одновременной игры

### Планируемые результаты реализации программы

Для учащихся **предметными результатами** являются следующие знания и умения:

- все ходы фигур;
- шахматную нотацию;
- сравнительную ценность фигур;
- что такое шах, мат, пат;
- общие принципы игры в начале партии;
- правила поведения во время игры;
- тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах);
- правила поведения в помещении и на улице;
- правила техники безопасности;
- правила поведения во время игры;

**Личностными результатами** являются:

- правильно вести себя во время игры;
- уважительно относиться к сопернику по игре;
- правильно вести себя в помещении и на улице.

**Метапредметными результатами** являются:

Поисковые (исследовательские) умения:

- умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле.

Коммуникативные умения:

- умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми;
- вступать в диалог, задавать вопросы;
- навыки интервьюирования, устного опроса.

Умения и навыки работы в сотрудничестве:

- умения взаимодействовать с любым партнером;
- навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач;
- умение находить и исправлять ошибки в корректной форме в работе других участников группы.

### Календарный учебный график

№	Кол-во часов	Тема	Дата
1	1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.	
2	1	Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	
3	1	Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Диагонали	
4	1	Шахматная доска. Центр шахматной доски.	
5-6	2	Шахматные фигуры. Белые фигуры.	
7-8	2	Черные фигуры.	
9	1	Начальное положение. Расположение каждой из фигур в начальном положении.	
10-11	2	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	
12	1	Ладья.	
13	1	Слон.	
14-15	2	Ладья против слона.	
16	1	Ферзь.	
17	1	Ферзь против ладьи и слона.	
18	1	Конь.	
19-20	2	Конь против ферзя, ладьи, слона.	
21-22	2	Пешка.	
23-24	2	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	
25	1	Король.	
26-27	2	Король против других фигур.	
28	1	Шах.	
29	1	Шах.	
30	1	Мат.	
31	1	Мат.	
32	1	Ничья. Пат.	
33-	4	Шахматная партия.	



36			
----	--	--	--

Календарный план воспитательной работы\*\*

№	Мероприятие	Сроки	Ответственный
1	Вовлечение учащихся района в деятельность кружка «Шахматы»	август-сентябрь	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.
2	Профилактическая беседа «Антитеррористическая безопасность»	сентябрь	Ответственный по безопасности
3	Участие в концертной программе к Дню учителя»	октябрь	вожатая
4	Беседа «Профилактика вирусных заболеваний»	октябрь	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.
5	Участие в концертной программе к Дню матери.	ноябрь	вожатая
6	Беседа «Опасность первого льда»	ноябрь	Руководитель кружка – Наговицын М.Ф.
7	Участие в конкурсе снежных фигур.	декабрь	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.
8	Оформление окон к новому году.	декабрь	вожатая
9	Видео лекторий «Блокадный Ленинград»	январь	вожатая
10	Прогулка по зимнему лесу.	январь	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.
11	Поздравление пап с Днем защитника отечества.	февраль	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.
12	«Маму милую мою, очень сильно я люблю». Видео поздравление	март	Руководитель кружка – Наговицын М .Ф.
13	День космонавтики. Гагаринский урок.	апрель	Вожатая
14	Участие в акции «Окна Победы»	май	вожатая
15	Итоговое мероприятие.	май	Руководитель кружка – Наговицын М. Ф.

**Условия реализации программы**

*Кадровое обеспечение.*

Для успешной реализации Программы проводить обучение игре в шахматы могут: педагог дополнительного образования; инструктор по физической культуре; воспитатель или иной специалист ДООУ, имеющий педагогическое образование со специализацией «Дошкольное образование».

*Материально-техническое обеспечение.*

Реализация содержания программы предусматривает наличие демонстрационной доски, методического набора к ней, настольных шахматных досок с набором шахматных фигур по количеству обучающихся. Из технических средств обучения и воспитания имеются ноутбук, колонки, интерактивная доска.

*Информационные ресурсы*

Интернет-ресурсы:

1. [Электронный ресурс] <http://www.shahmatik.ru/>
2. [Электронный ресурс] <http://webchess.ru/ebook/>
3. [Электронный ресурс] <https://chess-samara.ru/>

Обучающие шахматные компьютерные программы:

1. «Динозавры учат шахматам»
2. «Аладдин: Волшебные шахматы»
3. «Шахматы в сказках»

### **Формы аттестации учащихся**

В конце учебного года проводится промежуточная или итоговая аттестация. Аттестация проводится в соответствии с положением аттестации учащихся МКОУ «Халдинская ООШ»

Цель аттестации:

- Выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы.

Промежуточная аттестация – форма оценки степени и уровня освоения детьми дополнительной общеобразовательной программы данного года обучения.

Итоговая аттестация – форма оценки степени и уровня освоения детьми дополнительной общеобразовательной программы.

Сроки проведения аттестации:

- промежуточная аттестация учащихся проводится в апреле – мае;
- итоговая аттестация проводится в мае.

### **Оценочные материалы**

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся (*приложение 2*).

Результаты освоения образовательной программы учащимися заносятся в таблицу:

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (9-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме – средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме – низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Дополнительный критерий оценивания уровня усвоения образовательной программы – результаты на турнирах.

## Методические материалы

### Методические особенности организации образовательного процесса

№	Раздел, тема	Формы, методы и приёмы обучения	Дидактическое техническое обеспечение	Формы контроля
1	Шахматная доска.	<b>Формы работы:</b> фронтальные, индивидуальные; <b>методы:</b> частично-поисковые, словесно-иллюстративные, репродуктивные.	Анкеты	Отчет о работе
2	Шахматные фигуры.	теоретические и практические занятия	Видеоматериалы, компьютер	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
3	Начальная расстановка фигур.	теоретические и практические занятия	Справочники, компьютер	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
4	Ходы и взятие фигур.	теоретические и практические занятия	Справочники, видеоматериалы, компьютер	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
5	Цель шахматной партии.	Теоретические и практические занятия	справочники, словари, видеоматериалы, компьютер	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	Практические занятия	шахматы	Участие в турнирах и соревнованиях

### Методы обучения и воспитания

- Целостный метод
- Метод расчленения
- Метод слова (метод устного изложения)
- Наглядный метод (метод иллюстрации и демонстрации)
- Практический метод
- Метод закрепления изучаемого материала (метод повторности движений)
- Метод авансирования успеха
- Метод игры

- Метод самостоятельной работы обучающихся по осмысливанию и усвоению нового материала;
- Метод работы по применению знаний на практике и выработке умений и навыков: праздники, фестивали, концерты, конкурсы, открытые занятия;
- Метод проверки и оценки знаний, умений и навыков обучающихся: повседневное наблюдение за воспитанниками, устный опрос (индивидуальный, групповой), контрольные занятия, соревнования, программированный контроль.

#### *Педагогические технологии*

- технология группового обучения,
- коллективного взаимообучения,
- дифференцированного обучения,
- разноуровневого обучения,
- развивающего обучения,
- игровой деятельности,
- здоровьесберегающая технология,
- игровая технология

#### *Дидактические материалы*

- наглядные,
- демонстративные пособия, тренажеры;
- подборки материалов, игр, заданий, раздаточный материал по темам и разделам.

#### *Методические разработки*

##### *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Список литературы

1. Дорофеева А.Г. «Хочу учить шахматам» 2009
2. Пожарский В.А. Шахматный учебник / В.А. Пожарский. – М., 1996.
3. Майзелис И. Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
4. Нимцович А. Моя система. / М: ФиС, 1984.
5. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
5. А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011

6. Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012.
7. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.

**Для учеников:**

И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение, 2007;

**Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения:  
Теоретические задания.**

**1. Знание понятия «шах».**

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

**2. Знание понятия «мат».**

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

**3. Знание понятия «пат».**

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

**4. Знание понятия «вилка».**

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

**5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.**

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- 1/2-1/2;
- 0-1.

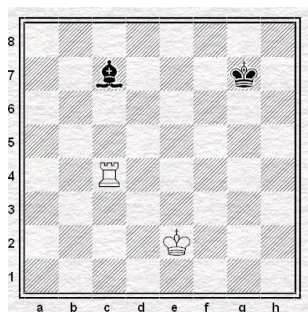
**Практические задания.**

**1. Умение ходить фигурами.**

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

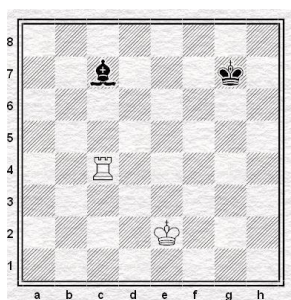
**2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.**

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?:



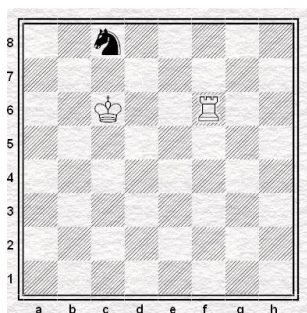
**3. Умение ставить «шах».**

Шах королю:



**4. Умение ставить «мат».**

Мат в 1 ход:



**5. Умение видеть «пат».**

Определить шах или мат на доске.

**Оценка результатов:**

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.