

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Можгинского района
«Большеучинская средняя общеобразовательная школа имени Ф. Я. Фалалеева»

ПРИНЯТО на заседании
Педагогического совета
протокол № 9 от 08.09 2024 г.


«УТВЕРЖДАЮ» _____
Директор школы: Е. Г. Величинская
Приказ № _____ от 08.09 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Измалева Анна Кирилловна,
педагог дополнительного образования

с. Большая Уча,
2024 год

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы):

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, Москва);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28);
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждено Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2);
- - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 года № 09-3242);
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816);
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утверждена Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467);
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения Российской Федерации ГД-39/04 от 19 марта 2020 года);
- Устав образовательного учреждения
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБОУ «Большеучинская СОШ»

Направленность программы – физкультурно-спортивная

Уровень программы: разноуровневый. Уровень стартовый (больше для начинающих, не имеющих навыков игры в шахматы)

Актуальность, ее обоснование. В нашей стране шахматная игра пользуется большой популярностью, правила просты и общедоступны. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию обучающихся.

Содержание обучающего материала предполагает раскрытие и развитие не только интеллектуальных способностей ребенка, но и формирование базовых компетентностей по предмету, формирование личностных качеств через шахматное искусство: сосредоточенность, усидчивость, внимание, вдумчивость, целеустремленность и самостоятельность. Результатом реализации данной программы являются участие в шахматных викторинах и конкурсах, матчах и соревнованиях, ежегодные квалификационные турниры, выступления на районных мероприятиях.

Отличительные особенности программы:

- Реализация программы осуществляется в течение 1 года.
- На занятиях используется дидактический материал (карточки, шахматные этюды, дидактические игры и задания)
- используются ИКТ-технологии **Шахматная планета**
- Ученик может выбрать и дистанционные технологии: игра с компьютером
- *вариативность, возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории* заключается в том, что обучающиеся, научившись играть, имеют право выбора, т.е. могут для себя построить индивидуальный образовательный маршрут. Это проявляется в том, что каждый ребенок выбирает себе соперника: более сильного либо играет со слабым.
- **программу можно интегрировать в игру «Шашки».** На занятиях формируются универсальные учебные действия, необходимые обучающимся не только на уроках, но и во внеурочной деятельности. Сетевое взаимодействие отражается через участие детей в соревнованиях районного уровня.
- *возможность реализации индивидуального образовательного маршрута обучающегося*-работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Адресат программы. Программа ориентирована на детей 7 – 10 лет. Группы формируются из обучающихся, проявляющих интерес к шахматам. Роли, которые осваивают обучающиеся в ходе реализации программы – это: игрок, судья. Формирование группы проходит на добровольной основе.

Состав группы. Количество учащихся в группе от 8 до 15 человек.

Формы организации образовательного процесса.

На занятиях используются групповая, парная формы работы.

Используются:

1. Практическая игра.
2. Дидактические игры и задания, игровые упражнения, сказки.
3. Теоретические занятия, шахматные игры.
4. Участие в турнирах и соревнованиях.
5. Работа с компьютером.
6. Беседы и викторины о выдающихся шахматных гроссмейстерах.
7. Наблюдение за игрой другого учащегося.

Срок освоения программы. Программа «Шахматы» рассчитана на 1 год обучения 72 часа в год.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю 2 часа для 2 подгрупп: (на первый час идут дети 7-8 лет, на второй час дети 9-10 лет). Общая длительность занятия – 40 минут.

Цель и задачи программы.

Цель: способствовать организации свободного времени и досуга детей, развитие творческого потенциала через игру в шахматы.

Задачи:

- овладение теорией и совершенствование игры в шахматы;
- активизация мыслительной деятельности обучающихся: тренировка логического и стратегического мышления, памяти и наблюдательности;
- развитие умственных способностей: умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образного и аналитического мышления;
- воспитание отношения к шашкам и шахматам, как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- воспитание настойчивости, целеустремленности, умения выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно.

1.2.Содержание программы:

Содержание программы предполагает разноуровневость освоения учебного материала, самостоятельную работу, задания разной степени сложности, учитывающие индивидуальные особенности учащихся.

Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Организационное занятие	2	1	1	
2.	Шахматная доска	6	2	4	
3.	Шахматные фигуры	40	10	30	Зачёт
4.	Шах	4	1	3	
5.	Мат	10	4	6	задачи
6.	Шахматная партия	10	4	6	турнир
Итого:		72	22	50	

Учебно-тематический план

№	Названия тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1	Введение. Организационное занятие Шахматы – мои друзья	2	1	1	
	Шахматная доска (6 ч.)				
2	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	2	1	1	
3	Расположение доски между партнерами. Горизонтالي и вертикали	2	0,5	1,5	
4	Диагональ. Большие и короткие диагонали	2	0,5	1,5	
	Шахматные фигуры (40 ч.)				
5	Белые и черные фигуры	2	0,5	1,5	
6	Виды шахматных фигур	2	0,5	1,5	
7	Начальное положение	2	0,5	1,5	
8	Ладья. Место ладьи в начальном положении	2	0,5	1,5	
9	Ход ладьи	2	0,5	1,5	
10	Слон. Место слона в начальном положении	2	0,5	1,5	
11	Ход слона	2	0,5	1,5	
12	Ладья против слона	2	0,5	1,5	
13	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	2	0,5	1,5	
14	Ход ферзя	2	0,5	1,5	
15	Ферзь против ладьи и слона	2	0,5	1,5	

16	Конь. Место коня в начальном положении	2	0,5	1,5	
17	Ход коня	2	0,5	1,5	
18	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	0,5	1,5	
19	Пешка. Место пешки в начальном положении	2	0,5	1,5	
20	Ход пешки	2	0,5	1,5	
21	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	2	0,5	1,5	
22	Король. Место короля в начальном положении	2	0,5	1,5	
23	Ход короля	2	0,5	1,5	
24	Король против других фигур	2	0,5	1,5	Зачет: тест
	Шах (4ч.)				
25	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	2	0,5	1,5	
26	Открытый шах. Двойной шах	2	0,5	1,5	
	Мат (10ч.)				
27	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	0,5	1,5	
28	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	2	0,5	1,5	
29	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	-	2	
30	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2	0,5	1,5	
31	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2	0,5	1,5	Решение задач
	Шахматная партия (10ч.)				
32	Игра всеми фигурами из начального положения	2	0,5	1,5	
33	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	2	0,5	1,5	
34	Демонстрация коротких партий	2	0,5	1,5	
35	Сеансы одновременной игры	2	0,5	1,5	
36	<i>Итоговый контроль</i>	2	-	2	Турнир
	ИТОГО:	72	22	50	

Содержание учебно-тематического плана

1. Введение. Организационное занятие (2 час)

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат. Различные системы проведения

шахматных турниров. Этика поведения шахматиста во время игры.

Практика: Входной мониторинг умения играть в шахматы

2. Шахматная доска (6 часов)

Теория: Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Обозначение поля шахматной доски

Практика: Обозначение полей и линий. Дидактические игры, работа с карточками, рисование линий на шахматной доске

3. Шахматные фигуры (40 ч.)

О шахматных фигурах, шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур. Ходы и взятия фигур. Ходы фигур, поле под ударом. Цель игры в шахматы. О правах и обязанностях игрока. Понятия: угроза, нападение, защита. Значение короля.

Сравнительная ценность фигур. Размен. Из чего состоит шахматная партия: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Записи партии. Различные виды преимущества. Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация. Силовые методы борьбы. Оценка позиции и план. Понятия: «ценность фигуры», «равноценный и неравноценный обмен». Действия в сравнительной силе фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Ходы и взятия фигур. Знакомство с шахматной фигурой: **Ладья**. Ладья в игре. Ходы и взятия фигур ладьи. Взятие на проходе. Ходы и взятия ладьи, ферзя, слона, короля и пешки. Выполнение поставленных задач. Знакомство с шахматной фигурой: **Слон**. Слон в игре. Знакомство с шахматной фигурой: **Ферзь**. Ферзь в игре. Ферзь против Ладьи и Слона. Знакомство с шахматной фигурой: **Конь**. Конь против Ферзя, Слона и Ладьи. Знакомство с шахматной фигурой: **Пешка**. Пешка против Ферзя, Слона, Ладьи, Коня. Превращение пешки.

Знакомство с шахматной фигурой: **Король**. Значение короля. Король против других фигур.

Практика: Передвижение фигур: правила и упражнения. Подсчет ценности фигур.

Тренировочные партии.

Тест (зачёт)

4. Шах (4 часов)

Теория: Понятия: шах, мат, пат. Понятие: Шах. Исход игры: Шах. Способы защиты от шаха. Шахматные ситуации (шах, мат, пат).

Практика: Передвижение фигур: правила и упражнения. Тренировочные партии. Анализ учебных партий.

5. Мат (10 часов)

Теория: Мат. Правила. Матование короля различными фигурами. Понятие «матовая и патовая позиция». Мат в один ход. Двойной, вскрытый шах. Линейный мат двумя ладьями. Мат ферзем, мат ладьей. Детский мат. Короткая и длинная Рокировка. Правила её выполнения. Тренировочные партии. Простейшие схемы достижения матовых позиций. Пат. Ничья, пат. Правила. Сходства и различия понятий мат и пат. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Угроза мата в один ход. Создание угрозы мата. О противодействии угрозы мата.

Практика: выполнение короткой и длинной рокировки. Решение упражнений на постановку мата: мат двумя ладьями одинокому королю, мат ферзём и ладьёй одинокому королю, мат ферзём и королём одинокому королю. Овладение стратегией оттеснения одинокого короля на край доски.

5. Шахматная партия (10ч.)

Теория: Основные принципы игры в начале партии. Цель и результат шахматной партии.

Угроза, нападение, защита, двойной удар. Понятие о защите. Понятие «атакующая фигура».

Правила передвижения фигур с упражнениями. Контроль полей.

Взятие на проходе. Превращение пешки. О правах и обязанностях игрока. Сравнительная ценность фигур. Размен. Из чего состоит шахматная партия: начало (дебют),

середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Ценность шахматных фигур. Действия в сравнительной силе фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Запись шахматной партии.

Тактические удары и комбинации. Нападение на фигуру. Нападение на фигуру устранением защищающего удара. Защита фигуры. Вилка. Размен. Контрудар. Связка фигур. Двойной удар. Тренировочные партии. Шахматный этикет. Правила шахматных соревнований. Шахматные часы. Турнир. Соревнования на результативность

Практика: уход из-под удара, защита атакованной фигуры своей фигурой, контратака. Соблюдение правил шахматных соревнований. Использование в игре шахматных часов. Проведение преподавателем сеансов одновременной игры (в том числе и тематических) с последующим разбором партий.

Ознакомление с шахматными задачами, их решение, определение победителей.

1.3 Планируемые результаты

- 1.Расширение знаний по истории шахмат, овладение навыками игры в шахматы;
- 2.Интеллектуальное развитие детей, результативное участие в соревнованиях различных уровней;
- 3.Приобретение навыков организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.
4. Развитие навыков работы с компьютерной шахматной программой.

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

2.1 Календарный учебный график

	1 год обучения
Комплектование групп	До 01.09.24 г.
Дата начала и окончания учебного года	01.09.24 –31.05.25
Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	108

В период осенних, зимних и весенних каникул занятия проводятся по расписанию.

2.2.Условия реализации программы.

Данная программа реализуется на базе МБОУ «Большеучинская СОШ» для учащихся Большеучинской школы.

Материально-техническое обеспечение:

- учебный блок со столами и стульями;
- дидактический материал;
- комплекты шахмат и досок;
- шахматные часы.

Информационное обеспечение. Компьютер, видеоматериалы, онлайн-сервисы.

2.3 Форма промежуточной аттестации

В процессе обучения осуществляются контроль за уровнем усвоения программы в форме:

- наблюдение за игрой
- сеанс одновременной игры

- турнир

Для определения результативности используются следующие виды контроля:

- Соревнование;
- Входящий и итоговый мониторинг уровня умений школьников играть в шахматы.
- Дидактические игры и задания для обучающихся (приложение № 1-5)

2.4. Оценочные материалы

Контроль проводится в форме мониторинга в начале учебного года и в конце учебного года. По итогам мониторинга заполняется диагностическая карта сформированности умения играть в шахматы.

Турнир проводится в конце года по круговой системе.

Определяются победитель и призеры. Определяются они по набранным баллам.

- 11 - 10 баллов – высокий уровень
- 9 - 8 баллов – средний уровень
- 7 - 5 баллов - удовлетворительный уровень;
- 4 - 1 - балл - низкий уровень

Уровень освоения программы: высокий, средний и низкий.

Оценка тестового задания оценивается по уровню выполнения. 100-85 % заданий – высокий уровень; 85-65 % - средний; 50% и ниже – низкий.

2.5. Методическое обеспечение программы.

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Формы организации учебного процесса:

Занятия проходят в игровой атмосфере. Занятия разделены на две части:

- в первой части учащимся преподаются теория, они учатся стратегическим и тактическим приемам, построению плана, правильной оценке позиции, пробуют ставить ловушки и избегать их;
- вторая часть занятия посвящена игре, где учащиеся применяют на практике полученные знания путем решения дидактических задач и игр, соревнований, турниров и т.д.

Все применяемые формы работы с детьми можно систематизировать следующим образом:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.
6. Включение в учебный процесс компьютерных обучающих программ.

Методы обучения.

Для достижения поставленных задач при проведении занятий используются следующие методы:

Теоретические методы: лекция, беседа.

Практические методы: решение обучающимся различных комбинаций, этюдов, позиций, задач. Участие в сеансах одновременной игры. Участие в различных соревнованиях школьного и районного уровня.

Игровые методы: дидактические игры.

Коммуникативные методы: беседы, встречи, товарищеские турниры.

Психологические методы: психологическая подготовка учащихся к соревнованиям и турнирам, беседы, стимулирование детей. *Дистанционные методы:* онлайн - сервисы.

Педагогические технологии

Технология коллективного взаимодействия (общение обучающегося обучающего).

Игровые технологии.

Технология коллективной творческой деятельности.

Технология исследовательского обучения

Алгоритм учебного занятия

Вводная часть: постановка цели, разъяснение учебных задач.

Основная часть: раскрытие темы, игра в шахматы.

Итоговая часть: подведение кратких итогов занятия.

2.6 Рабочая программа воспитания

Цель: создание условий для саморазвития и самореализации личности учащихся, их успешной социализации в обществе;

Задачи:

- сохранять и развивать чувство гордости за свою страну, республику, село, школу, семью;
- воспитывать любовь к Родине, ее истории, культуре и традициям;
- формировать чувство уважения к другим народам, их традициям;
- формировать у учащихся осознание нравственной культуры миропонимания;
- формировать у учащихся умение работать в коллективе, сотрудничать с другими детьми;
- развивать творческие способности учащихся;
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся, развивать их кругозор и любознательность;
- формировать у обучающихся культуру сохранения и совершенствования собственного здоровья.

Оценка достижения планируемых результатов воспитания проводится педагогическим работником на основе педагогического наблюдения.

Календарный план воспитательной работы

Направления воспитательной работы	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения
Гражданско-патриотическое	Выставка (конкурс) туристской фотографии	- воспитание любви к родному краю; - приобретение опыта работы в специфических формах художественной деятельности, в частности в цифровой фотографии;	сентябрь
	«Дорогою Победы» Митинг, концертная программа	- актуализация знаний учащихся о Великой Отечественной войне; - воспитание уважительного отношения к исторической памяти нашей Родины	Май
Нравственное и духовное воспитание	Районная акция «Подари тепло»	- оказание адресной помощи семьям, находящимся в трудной жизненной ситуации: сбор вещей, книг, игрушек	октябрь, декабрь
	Спасибо мой, Учитель!	- уважение к учительской профессии	октябрь

Интеллектуальное воспитание	Школьный турнир «Умные и спортивные»	- популяризация настольных игр, шашек и шахмат	декабрь
	Открытое первенство по игре в шахматы	- популяризация шахмат и выявление сильнейших игроков	февраль
Культура здорового и безопасного образа жизни и комплексная профилактическая работа	Беседа «Правила безопасного поведения на улицах и дорогах»	- ознакомление обучающихся с правилами дорожного движения	сентябрь
	Спортивные соревнования «Твое здоровье в твоих руках»	- пропаганда ведения здорового образа жизни;	апрель

2.7. Список литературы

Список информационных источников для педагога.

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. [Текст] / Весела И., Веселы И. - М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. [Текст] / Гришин В., Ильин Е. – М.: Дет. лит. 1985.
3. Примерные программы внеурочной деятельности. [Текст] Начальное и основное образование. Под редакцией В. А. Горецкого. [Текст] /В. А. Горецкий. – 2-ое изд. – М.: Просвещение, 2011
4. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – [Текст] / Сендюков С. - М.: Малыш, 1973.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – [Текст]/Сухин И. М.: Педагогика, 1991.

Список информационных источников для учащихся.

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. [Текст] / Весела И., Веселы И. М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. [Текст] / Гришин В., Ильин Е. – М.: Дет. лит., 1985.
3. Сендюков С. Королевство в белую клетку. [Текст]/ Сендюков С. – М.: Малыш, 1973.
4. Ильин Е. Приключения Пешки. [Текст] / Ильин Е. – М. ФиС, 1975.

Дидактические игры к разделам

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.
- "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.

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 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.

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.

Приложение № 2

Первый год обучения

Опрос по разделу «Шахматная доска и фигуры»

- Расскажите легенду возникновения шахмат.
- Сколько полей на шахматной доске?
- Какого цвета могут быть поля на шахматной доске?
- Как называется на доске эта линия? (показывает горизонталь)
- Как называется на доске эта линия? (показывает вертикаль)
- Как на доске называется эта линия? (показывает диагональ)

Шахматный диктант

1. Поставить фигуры: черные – ладья a8, ладья f8, король e8; белые – ладья h1, ладья c1, король e1.
2. Задание: поставить мат ладьями.
Тренировочные задания.
 1. Условие: играют одни пешки.
Задача: сколько пешек пройдет « за линию фронта».
 2. Условие: играют одни кони.
Задача: пройти на линию соперника.
 3. Условие: конь стоит в середине поля / доски /.
Задача: посчитать, сколько вариантов ходов он имеет.

Тест.
(знание теории по шахматам)

1. Кто начинает игру?

- кто первый пришел
- белые
- как скажет судья
- черные
- кому как нравится

2. Какая рокировка бывает?

- толстая, тонкая
- короткая, длинная
- косая, кривая
- прямая, рябая
- маленькая, большая
- правая, левая

3. Рокировка невозможна:

- когда на ферзя напал конь
- когда король напал на слона
- если король и ладья ходили
- когда ферзю угрожает пешка
- когда к тебе подошел судья и сделал замечание
- когда соперник смеется

4. Пат – это:

- шах, от которого нет защиты
- когда к тебе подошел судья и сказал «Пат»
- когда у игрока, чья очередь ходить, нет возможных ходов и при этом его король не под шахом
- когда осталось 2 короля
- когда остался 1 король

5. Мат – это:

- когда соперник сказал «Мат»
- шах, от которого нет защиты
- когда соперник сдался
- когда остался 1 король
- когда к тебе подошел судья и сказал замечание.

6. Шах - это:

- когда на ферзя напал конь
- когда король напал на коня
- когда королю некуда ходить
- нападение на короля фигурой соперника.

7. Если ты хочешь поправить фигуру, нужно:

- просто поправить
- сказать «направляю»
- попросить соперника поправить
- позвать судью поправить
- сказать «поправляю» и поправить фигуру

8. Если дотронулся до фигуры, то:

- нужно позвать судью
- нужно ходить
- нужно убегать
- нужно поговорить с соперником
- нужно пожать сопернику руку.

9. Что такое рокировка?

- когда ферзь угрожает пешка
- когда остался 1 король
- когда на ферзя напал конь
- особый ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и затем ладьи на соседнюю с королем клетку по другую сторону короля
- когда королю некуда ходить

10. Цель игры в шахматы?

- пожать сопернику руку
- съесть побольше фигур соперника
- поставить 3 шаха
- поставить мат сопернику
- дойти пешкой до последней линии
- дойти королем до последней линии.

Тест

1. Какая страна родина шахмат?

- А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Монголия.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

- А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

- А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

- А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

- А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

- А) Рокировка; В) Связка;
Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

- А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры:

- А) Ложка; В) Вилка;
Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

- А) Двойной шах; В) Открытый шах;
Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

- А) Стратегия; В) Гамбит;
Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

- А) Ферзь; В) Король;
Б) Ладья; Г) Пешка

