

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с.Альшанка  
Екатериновского района Саратовской области**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 02.09.2024 г.  
Протокол №2

Утверждена  
Приказом от 02.09.2024г. №106  
Директор МОУ СОШ с.Альшанка

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Шахматный гений»**

Направленность – физкультурно-спортивная

Возрастная категория: 7-18 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Автор-разработчик:  
Курицин Сергей Леонидович  
педагог дополнительного  
образования

Альшанка, 2024 г.

## Структура ДООП

<i>1. <u>Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы</u></i>	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Планируемые результаты.....	6
1.4. Содержание программы.....	7
- Учебный план.....	7
- Содержание учебного плана.....	9
1.5. Формы аттестации и их периодичность.....	11
<i>2. <u>Комплекс организационно-педагогических условий</u></i>	
2.1. Методическое обеспечение.....	11
2.2. Условия реализации программы .....	13
2.3. Календарный учебный график .....	13
2.4. Оценочные материалы.....	18
2.5. Список литературы.....	19
2.6. Приложение .....	21

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) составлена на основе авторской программы педагога дополнительного образования Гаус Т.С.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Шахматный гений» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р); Санитарными правилами 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09 ноября 2018 г. № 196); Правила ПФДО (Приказ «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21.05.2019 г. № 1077, п. 51.).

ДООП «Шахматный гений» относится к общеразвивающим программам, имеет **физкультурно-спортивную направленность**, разработана для детей 7-18 лет, срок реализации 1 год.

Шахматы – это вид спорта, который помогает расширить круг общения детей, предоставляет им возможность самовыражения, способствует развитию логики, мышления, концентрации внимания, воспитанию воли. Образ жизни детей, в настоящее время, отличается агрессивностью информационной среды. Программа способствует вовлечению детей в учебно-тренировочный процесс шахматного клуба, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения, способствует повышению самооценки.

Экспериментально было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

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

обучения игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

**Актуальность программы** продиктована требованиями времени. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, способствует общему развитию и воспитанию детей.

Реализация программы «Шахматный гений» дает качественный скачок образованию школьников по всем предметам. Кроме того, введение шахмат в образовательный процесс является эффективным инструментом для гармоничного развития личности каждого школьника.

В мире растёт понимание того, что школа уже не может обеспечить своих воспитанников знаниями на все случаи жизни. Поэтому центральное место занимает развитие ребёнка, формирование у него качеств творческой личности, которые помогли бы ему в дальнейшей жизни.

Актуальность программы выражается в выполнении программных требований по уровню подготовленности обучающихся

**Новизна** данной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в том, что одинаковые условия для шахматного образования детей не всегда согласуются с конкретными возможностями самих обучающихся. Некоторые юные шахматисты не умеют согласовывать свои стремления со своими возможностями. Поэтому одна из ведущих задач шахматного клуба заключается в том, чтобы неравенство способностей обучающихся не переживалось детьми как несчастье и не отбивало интереса к познанию. В программе отражены методы работы по расширению возможностей ребенка. Например, переключение внимания обучающегося с собственных успехов на интерес к шахматной игре и, после успешного завершения этого этапа, на интересы шахматного коллектива. В сферу шахматного образования входит развитие у детей способности к управлению собственным поведением и сознанием, преодолению трудностей в разных видах деятельности, т.е. волевой регуляции поведения.

**Педагогическая целесообразность программы** в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Программа заключается в доступности учащимся различных возрастных групп, уровня общей подготовки. Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в школьный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

**Отличительные особенности** программы является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в методическую основу программы. Взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учетом личностных и возрастных особенностей.

На первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся 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.

### **Психолого-педагогические особенности возрастной категории обучающихся**

*Подростковый возраст* называют переходным от детства к юности. Этим объясняются сложность и противоречивости характера, поведения и развития, за что этот возраст в педагогическом отношении иногда считается трудным. Интенсивное физическое развитие детей от 10 лет вызывает возрастание энергии, стремление к подвижности и активной деятельности, к разнообразию дел и начинаний, а отсутствие необходимого опыта и умения правильно рассчитать свои силы и возможности часто гасят эту энергию и активность, и приводит к тому, что, не завершив одного дела, подростки принимаются за другое.

В процессе занятий нужно поддерживать их стремление к деятельности, приучать к проявлению необходимых усилий для завершения начатого дела.

Определяющим направлением в обучении является развитие мышления, сообразительности, логической памяти и творческих способностей, развитию самостоятельности.

Задачей педагогов является помогать ребятам в решении труднорешаемых проблем, встречающихся трудностей и требует особой чуткости, тактичности и деликатности.

Также в коллективе занимаются ребята старшего школьного возраста, характеризующейся наступлением физической и психической зрелости.

Подростки и юноши усваивают многие научные понятия, обучаются пользоваться ими в процессе решения различных задач, одновременно наблюдается интеллектуализация всех остальных познавательных процессов.

В подростковом возрасте активно совершенствуется самоконтроль деятельности, являясь вначале контролем по результату или заданному образцу, а затем процессуальным контролем, т.е. способностью выбирать и избирательно контролировать любой момент или шаг в деятельности. Появляется стремление к саморегуляции. Оно проявляется тем, что подростки уже могут длительное время удерживать внимание.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен всем школьникам, которые имеют самое малое представление о шахматах. Шахматы для детей положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, умений и навыков.

Программа предполагает поэтапное освоение учебного материала, что даёт возможность детям освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

Одним из важнейших условий, обеспечивающих успешность занятий детей, является помощь родителей (повторение дома изученного материала, выполнение домашних заданий, практические игры).

Реализация данной программы позволит обучающимся получить стартовые знания обо всех стадиях шахматной партии (дебют, середина игры и окончание), игровые приемы, рекомендации по самостоятельному изучению шахмат, некоторые сведения исторического характера.

**Адресат программы:** программа предназначена для обучения игре в шахматы для детей от 7 до 18 лет.

**Сроки реализации программы:** Программа рассчитана на 144 часа, срок реализации данной программы 36 недель, включая каникулы

**Режим занятий:** форма обучения очная.

Состав группы постоянный. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (45 минут с перерывом 10 минут), итого 4 часа в неделю.

Продолжительность занятия определяется требованиями СанПиН 2.4.4.3172-20.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие мышления, творческих и спортивных способностей учащихся, формирование всесторонне и гармонично развитой личности.

### **Образовательные задачи**

- познакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

### **Развивающие задачи:**

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

### **Воспитательные задачи:**

- формировать дисциплинированность и целеустремленность;
- воспитывать доброжелательного отношения к товарищам, отзывчивости; привитие навыков общения в коллективе и внешней культуры поведения;
- формировать потребность в проведении досуга с пользой, снижение риска асоциального поведения

## **1.3. Планируемые результаты освоения ДООП**

### ***Предметные результаты освоения программы:***

#### **Знать**

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- как правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- как правильно расставлять фигуры перед игрой;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

### **Уметь**

- ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ; грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания;
- сравнивать, находить общее и различие.

### **Владеть**

- приемами, методами, тактиками решения шахматных задач, этюдов, комбинаций;
- приемами самоконтроля и саморефлексии.

### ***Метапредметные результаты освоения программы:***

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### ***Личностные результаты освоения программы:***

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### 1.4. Содержание программы

#### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименования, разделы, темы	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Вводное занятие. Входная диагностика</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Индивидуальный опрос
2	<b>Основы игры в шахматы</b>	<b>98</b>	<b>56</b>	<b>42</b>	
2.1	Шахматы - мои друзья.	2	2	-	Фронтальный опрос
2.2	Шахматная доска – поле шахматных сражений.	8	4	4	Фронтальный опрос. Практическая работа
2.3	Шахматные фигуры. Начальное положение	8	4	4	Практическая работа
2.4	Благородные пешки черно-белой доски. Шахматная фигура «Пешка». Превращение пешки.	10	6	4	Практическая работа
2.5	Шахматная фигура «Ладья». Ладейные окончания	10	6	4	Практическая работа
2.6	Шахматная фигура «Слон».	10	6	4	Практическая работа
2.7	Ладья против слона. Игровая практика.	10	6	4	Практическая работа
2.8	Шахматная фигура «Ферзь».	10	6	4	Практическая работа
2.9	<b>Промежуточная диагностика</b>	2	-	2	контрольные вопросы, решение задач
2.10	Шахматная фигура «Конь».	14	8	6	Практическая работа
2.11	Шахматная фигура «Король».	7	4	3	Практическая работа
2.12	Правила игры в шахматы. Ходы и взятие фигур.	7	4	3	Практическая работа
<b>3</b>	<b>Введение в шахматную тактику</b>	<b>40</b>	<b>23</b>	<b>17</b>	
3.1	Цель шахматной партии: шах, мат, пат, ничья, длинная и короткая рокировка и ее правила.	20	11	9	Практическая работа
3.2	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат: линейный мат; мат «ферзем», мат «ладьей», детский мат, мат в 1 ход. Постановка мата с	20	12	8	Практическая работа

	разным количеством фигур.				
<b>4</b>	<b>Знакомство с шахматными часами</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
4.1	Шахматные часы.	2	1	1	Фронтальный опрос. Практическая работа
<b>5</b>	<b>Итоговая диагностика</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Тестирование, турнир
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>82</b>	<b>62</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### 1. Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Входная диагностика

*Теория (1 ч).* Правила поведения на занятиях. Знакомство с клубом «Шахматная азбука» на год.

*Практика (1 ч).* Входная диагностика

### 2. Шахматы - мои друзья.

*Теория (2 ч).* История шахмат. Знакомство с понятием «Шахматная игра».

*Практика.* -

### 3. Шахматная доска – поле шахматных сражений.

*Теория (4 ч).* Знакомство с понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски, горизонтальная и вертикальная линии, «диагональ». «Шахматный» алфавит.

*Практика (4 ч).* Отработка правильного расположения доски между партнёрами. Упражнения в нахождении «адреса» шахматного поля. Повторение, закрепление знаний о шахматной доске – горизонтали, вертикали, белые и чёрные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация и др.

### 4. Шахматные фигуры. Начальное положение.

*Теория (4 ч).* Шахматные фигуры. Сравнение фигур между собой. Овладение новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет».

*Практика (4 ч).* Закрепление знаний о шахматных фигурах. Упражнение в правильном названии шахматных фигур, в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

### 5. Благородные пешки черно-белой доски

*Теория (6 ч).* Знакомство с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. «Превращение пешки».

*Практика (4 ч).* Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.

### 6. Шахматная фигура «Ладья».

*Теория (6 ч).* Знакомство с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры», «взятие».

*Практика (4 ч).* Закрепление теории: демонстрация места ладьи в начальном положении, хода фигуры. Упражнения в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперёд. Закрепление: место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших шахматных задач. Разбор турнирных партий.

### 7. Шахматная фигура «Слон».

**Теория (6 ч).** Знакомство с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Ход слона. Техника взятия слоном.

**Практика (4 ч).** Закрепление теории: место слона в начальном положении, ход слона, белопольные и чёрнопольные слоны. Разбор турнирных партий.

#### **8. Ладья против слона. Игровая практика.**

**Теория (6 ч).** Закрепление знаний о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске.

**Практика(4 ч).** Упражнения на развитие умений взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения. Закрепление правил шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход. Разбор турнирных партий.

#### **9. Шахматная фигура «Ферзь».**

**Теория (6 ч).** Знакомство с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя. Правила взятия ферзём.

**Практика (4 ч).** Закрепление полученных знаний о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; правил ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход. Отработка умений понимать и правильно решать поставленную учебную задачу. Разбор турнирных партий.

#### **10. Промежуточная диагностика.**

**Теория. -**

**Практик (2 ч.)** Промежуточный контроль. Промежуточная диагностика, организуются преподавателем сеансы одновременной игры как особая форма оценки результатов освоения материала.

#### **11. Шахматная фигура «Конь».**

**Теория (8 ч).** Знакомство с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие. Правила взаимодействия между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.

**Практика (6 ч).** Закрепление теории. Упражнение в ходе коня и во взятии; отработка умений правильно понимать и решать поставленную учебную задачу. Разбор турнирных партий.

#### **12. Шахматная фигура «Король».**

**Теория(4 ч).** Шахматная фигура «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. «Контролируемое» поле.

**Практика (3 ч).** Закрепление теоретических знания практикой (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие, «контролируемое поле»). Разбор турнирных партий.

#### **13. Цель шахматной партии: шах, мат, пат, ничья, длинная и короткая рокировка и ее правила.**

**Теория (11 ч).** Правила игры в шахматы. Ходы и взятие фигур. Понятие «шах», «мат», пат, ничья, длинная и короткая рокировка и ее правила. Демонстрация и объяснение вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Приемы поиска позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Понятие: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Правила рокировки.

**Практика (9 ч)** Закрепление теории посредством индивидуальных практических заданий. Разбор турнирных партий.

**14. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат: линейный мат; мат «ферзем», мат «ладьей», детский мат, мат в 1 ход. Постановка мата с разным количеством фигур.**

**Теория (11 ч).** Понятие «мат». «Детский мат». Анализ позиций, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. «Мат в один ход». Способы определения среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю.

**Практика (9 ч).** Закрепление знаний посредством индивидуальных игр – заданий, закрепление умений правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать. Разбор турнирных партий.

**15. Шахматные часы.**

**Теория (1 ч).** Знакомство с «шахматными» часами, понятиями: «время, отведённое на партию», «контроль времени».

**Практика (1 ч).** – Применение часов во время партии

**16. Итоговая диагностика.**

**Теория.** -

**Практика (2 ч).** Определяется уровень знаний, умений, навыков по освоению данной программы по окончании курса обучения. Турнир по шахматам.

## **1.5. Формы аттестации и их периодичность.**

**Форма аттестации:** собеседование, устный опрос обучающихся (вопрос-ответ), самостоятельная работа, турниры.

В процессе обучения детей по данной программе отслеживаются три вида результатов:

- текущий (цель – выявление ошибок и успехов в работах обучающихся);**
- промежуточный** (контрольные вопросы, задачи)
- итоговые** (определяется уровень знаний, умений, навыков по освоению данной программы по окончании курса обучения).

В начале реализации программы проводится входящая (стартовая) диагностика с целью определения уровня начальной подготовки (компетентности) обучающихся по профилю.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии. По мере накопления детьми знаний и опыта игры, преподавателем организуются сеансы одновременной игры как особая форма оценки результатов освоения материала.

1 – входная диагностика (сентябрь).

2- промежуточная диагностика (декабрь)

2 – итоговая диагностика (май).

Выявление достигнутых результатов осуществляется:

1. через **механизм тестирования** (устный фронтальный опрос по отдельным темам программы);
2. через **конкурс решения задач;**
3. **итоговой формой контроля являются соревнования (турниры)**

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Методическое обеспечение

#### 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, учащийся 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 **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (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.

Наряду с традиционным объяснительно – иллюстративным методом, могут использоваться проблемный, частично – поисковый и исследовательский методы обучения. Проблемный метод предполагает активизацию самостоятельной познавательной деятельности учащихся, перед которыми выдвигаются специально подобранные шахматные задачи и этюды. Хорошо подобранные примеры вызывают интерес, активизируют мыслительную деятельность, направленную на активный поиск решения той или иной задачи. Частично – поисковый метод применяется на занятиях также очень часто. Сущность его состоит в предоставлении детям самостоятельно искать пути решения проблемы (оценка позиции, составление плана игры). Педагог помогает ребёнку, корректирует его действия, но не вмешивается в сам процесс поиска решения. Шахматы обладают большими возможностями для развития познавательной активности. Это и анализ сыгранных партий с целью определения допущенных ошибок, и самостоятельная подготовка к турниру, и исследование различных вариантов в новых дебютах. Чем больше самостоятельности предоставляется ребятам, тем надёжнее и осознаннее приобретаемые ими знания, умения и навыки. Развитие сознательности и активности учащихся в обучении шахматам – важнейший ориентир в деятельности педагога.

Предусмотрены следующие **формы работы:** индивидуальная, групповая. Программой предусмотрены следующие **формы занятий:** познавательные, практические, по отработке определённых умений, самостоятельная деятельность, творческие, игровые, подготовка и проведение соревнований и конкурсов, занятия – зачёты

## **2.2 Условия реализации программы**

**Для реализации программы необходимо:**

- помещение для занятий;
- учебно – методическая литература, ЦОР (видеоуроки),
- шахматный инвентарь,
- демонстрационная магнитная доска;
- компьютер и диск с шахматными партиями, шахматными видеоуроками и видеолекциями.

### 2.3. Календарный учебный график.

№ п/п	Число	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1		Занятие - игра	2	Вводное занятие. Правила поведения во время занятий. <b>Входная диагностика</b>	Кабинет коворкинга	Индивидуальный опрос
2		Занятие презентация	1	История шахмат.	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос
		Занятие-игра	1	Знакомство с понятием «Шахматная игра»	Кабинет коворкинга	Практическая работа
3		Занятие-исследование	2	Знакомство с понятием– «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей Отработка правильного расположения доски между партнёрами. Упражнения в нахождении «адреса» шахматного поля.	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос. Практическая работа
		Занятие-исследование	3	«Центр» шахматной доски, горизонтальная и вертикальная линии, «диагональ». Повторение, закрепление знаний о шахматной доске – горизонтали, вертикали	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос. Практическая работа
		Занятие-исследование	3	«Шахматный» алфавит. Повторение, закрепление знаний шахматный алфавит, шахматная нотация	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос. Практическая работа
4		Занятие-исследование	2	Шахматные фигуры. Начальное положение. Упражнение в правильном названии шахматных фигур.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие - игра	3	Сравнение фигур между	Кабинет коворкинга	Практическая работа

				собой. Упражнение в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.		
	Занятие - игра	3		Овладение новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет».	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>5</b>	Занятие-игра	2		Знакомство с «пешкой». Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		2		Место пешки в начальном положении. Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		2		Ход пешки, взятие. Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		2		Взятие на проходе. Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		2		Преобразование пешки. Закрепление полученных знаний. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>6</b>	Занятие-практикум	2		Шахматная фигура «Ладья». Закрепление теории: демонстрация места ладьи в начальном положении, хода фигуры. Упражнения в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной	Кабинет коворкинга	Практическая работа

				доске на один ход вперёд.		
		Занятие	2	Знакомство с новым понятием «ход фигуры». Решение простейших шахматных задач.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие	2	Знакомство с новым понятием «взятие». Решение простейших шахматных задач.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие	4	Ладейные окончания. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>7</b>		Занятие-игра	1	Шахматная фигура «Слон».	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	2	Место слона в начальном положении. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	2	Белопольные и чёрнопольные слоны. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	2	Ход слона. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	Техника взятия слоном. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>8</b>		Занятие - игра	3	Закрепление знаний о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске.	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос. Практическая работа
		Занятие - игра	3	Ладья против слона. Игровая практика.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	4	Упражнения на развитие умений взаимодействовать между фигурами на шахматной доске. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>9</b>		Занятие - игра	2	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь».	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие - игра	2	Место ферзя в начальной позиции.	Кабинет коворкинга	Практическая работа

		Занятие - практикум	3	Ход ферзя. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие - практикум	3	Правила взятия ферзём. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>10</b>		Занятие-практикум	2	<b>Промежуточная диагностика</b>	Кабинет коворкинга	контрольные вопросы, решение задач
<b>11</b>		Занятие - игра	2	Шахматная фигура «Конь». Игровые упражнения	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие - игра	3	Место коня в начальной позиции. Игровые упражнения	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие - игра	3	Знакомство с шахматной фигурой «конь». Игровые упражнения	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	Ход коня, взятие. Упражнение в ходе коня и во взятии	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	Правила взаимодействия между фигурами в процессе выполнения игровых заданий. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>12</b>		Занятие-игра	2	Шахматная фигура «Король». Место короля в начальной позиции. Игровые упражнения	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	2	Ход короля. Взятие. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	«Контролируемое» поле. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>13</b>		Занятие-практикум	3	Правила игры в шахматы. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	4	Ходы и взятие фигур. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>14</b>		Занятие-практикум	4	Цель шахматной партии: шах, мат. Индивидуальные	Кабинет коворкинга	Практическая работа

				практические задания.		
		Занятие-практикум	4	Цель шахматной партии: пат, ничья. Индивидуальные практические задания.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	4	Цель шахматной партии: длинная и короткая рокировка и ее правила. Индивидуальные практические задания.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	4	Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	4	Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>15</b>		Занятие-практикум	3	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Линейный мат.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	мат «ферзем». Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	мат «ладьей». Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	детский мат. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	3	мат в 1 ход. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
		Занятие-практикум	5	Постановка мата с разным количеством фигур. Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Практическая работа
<b>16</b>		Занятие - беседа	2	Шахматные часы. Понятия: «время, отведённое на партию», «контроль времени». Разбор турнирных партий.	Кабинет коворкинга	Фронтальный опрос. Практическая работа
<b>17</b>		Занятие - соревнование	2	<b>Итоговая диагностика</b>	Кабинет коворкинга	Тестирование, турнир
			<b>Итого: 144</b>			

## 2.4. Оценочные материалы

*Входящая диагностика* осуществляется с помощью теста (см. Приложение №3).

*Текущий контроль* проводится в форме устного опроса (см. Приложение №3), практических заданий (см. Приложение №5), дидактические игры и задания (см. Приложение №4), решение шахматных задач (см. Приложение №2).

*Промежуточный контроль* – тестирование (см. Приложение №1).

*Итоговая аттестация* – участие и результаты участия в шахматных турнирах внутри объединения

## 2.5 Список литературы

### Список литературы для педагога

- Дебютный репертуар будущего мастера /Г.Тимошенко. – М.: РИПОЛ классик, 2015. – 240 с.
- Избранные партии /Н.В.Крогиус. – М.: 2013. – 86 с.
- К достижению цели /М.М.Ботвинник. – М.: Молодая гвардия, 1978. – 255 с.
- Ловушки Ферзьбери /Б.С.Ванштейн. – М.: Физкультура и спорт, 1990. – 192 с.
- Михаил Таль. Творчество 1974 – 1979/Авт. Сост. В.Кириллов. –Рига: «Риторика А», 2001.
- Миттельшпиль. План. /П.А.Романовский. – М.: Физкультура и спорт, 1960. – 263 с.
- Мастерство /А.А.Котов. – М.: Советская Россия, 1975. – 224 с.
- Победа в дебюте. 686 примеров А, В быстрых побед. /Н.М.Калиниченко. – Москва: Эксмо, 2015. – 408 с.
- Призат Я.А. Сборник шахматных комбинаций. – М.: Русский шахматный дом, 2016. – 152 с.
- Практикум по тактике. 1 ступень. Промежуточный ход. Тихий ход. /В.Г.Березин. – М.: ОАО «Типография «Новости», 2011. – 80 с.
- Сестра моя Каисса /А.Е.Карпов. – М.: Русский шахматный дом, 2014. – 320 с.
- Типичные ошибки /Б.Г.Воротников, Б.Д. Персгаз. – М.: Физкультура и спорт, 1974. – 78 с.
- Чендлер М. Шахматы для детей. Поставь папе мат – СПб.: Питер, 2015. – 144 с.
- Шахматы. Полный курс /авт.-сост.Н.М.Калиниченко, В.И.Линдер. – М.: Астрель: АСТ, 2010. – 942 с.
- Шахматные комбинации. Решебник. – М.: Русский шахматный дом, 2013. – 323 с.
- Шахматы: игра и жизнь /Н.В.Крогиус. – Ростов н/Д: Феникс, 2011. – 375 с.
- Шаг за шагом /Н.И.Журавлев. Предисловие М. Таля. – М.: физкультура и спорт, 1986. – 288 с.

- Учебник шахматной стратегии /А.А.Котов. – М.: Русский шахматный дом, 2008. – 248.
- Ход в конверте /С.Я.Гродзенский, И.З.Романов. – М.: Физкультура и спорт, 1982. – 192 с.
- 2000 шахматных задач. 1-2 разряд. Часть 2. Отвлечение. Завлечение. /В.Костров, Б.Белявский. – М.: Русский шахматный дом, 2012. – 112 с.
- 1000 шахматных задач. Решебник /В.В.Костров, П.П.Рожков. – М.: Русский шахматный дом, 2009. – 125 с.

#### Список литературы для учащихся и родителей

- Радар. Сборник шахматных комбинаций. Я.А.Призат. – М.: Русский шахматный дом, 2016. – 152 с.
- Чендлер М. Шахматы для детей. Поставь папе мат – СПб.: Питер, 2015. – 144 с.
- Шахматы. Полный курс /авт.-сост.Н.М.Калиниченко, В.И.Линдер. – М.: Астрель: АСТ, 2010. – 942 с.
- Шахматные комбинации. Решебник. – М.: Русский шахматный дом, 2013. – 323 с.
- Шаг за шагом /Н.И.Журавлев, Пердисловие М.Таля. – М.: Физкультура и спорт, 1986. – 288 с.
- Учебник шахматной стратегии /А.А.Котов. – М.: Русский шахматный дом, 2008. – 248.
- 2000 шахматных задач. 1-2 разряд. Часть 2. Отвлечение. Завлечение. /В.Костров, Б.Белявский. – М.: Русский шахматный дом, 2012. – 112 с.
- 1000 шахматных задач. Решебник /В.В.Костров, П.П.Рожков. – М.: Русский шахматный дом, 2009. – 125 с.

## Приложение 1

### Тест

#### Вариант №1

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:  
а) с<sub>1</sub>    б) h<sub>1</sub>    в) a<sub>1</sub>    г) g<sub>1</sub>
2. Какая диагональ самая длинная:  
а) a<sub>8</sub> – h<sub>1</sub>    б) b<sub>1</sub> – h<sub>7</sub>    в) d<sub>1</sub> – h<sub>7</sub>    г) f<sub>1</sub> – h<sub>3</sub>
3. Как ходит ладья:  
а) по вертикали    б) по горизонтали  
в) по диагонали    г) по вертикали и горизонтали
4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:  
а) мат    б) пат    в) блокировка    г) цугцванг
5. Какую фигуру лучше срубить ферзю:



3. Слон ходит:

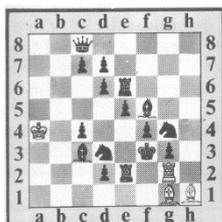
- а) буквой «Г»                      б) по горизонтали  
в) по диагонали                    г) по диагонали и горизонтали

4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

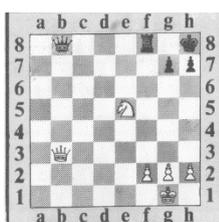
- а) пат      б) блокировка      в) мат      г) цугцванг

5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:

а)



б)



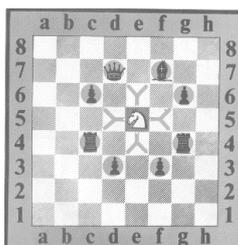
в)



г)



6. Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества:



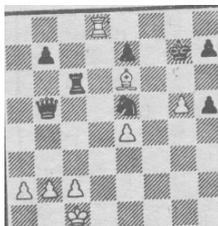
- а) ферзя      б) слона      в) пешку      г) ладью

7. Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки:

- а) партия      б) этюд      в) позиция      г) комбинация

8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:

а)



б)



в)



г)



9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

- а) Л < Ф      б) С < Л      в) К > Л      г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

- а) Kg8 – f6      б) e7 – e5      в) c7 – c5      г) d7 – d5

Ответы:

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант № 1	в	а	г	б	б	г	г	в	в	а
Вариант № 2	б	г	в	в	в	а	г	б	в	б

## Приложение 2

### Задача № 1 – Шахматные задачи для начинающих мат в 1 ход

Самая простая задача – ход белых и мат в 1 ход

### Задача № 2

В этой задаче белые начинают и ставят мат в 2 хода



### Задача № 3

Ход белых и снова мат в 2 хода. Не надоело за белых начинать?



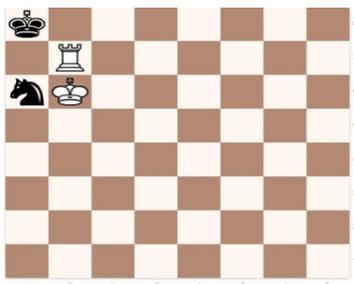
## Задача № 4

Белые начинают и ставят черным в 1 ход



## Задача № 5

Шахматная задача в 2 хода. Сделайте верный первый ход!



## Приложение 3

### Вопросы для устного опроса

- Как называется игровое **шахматное** поле? (*Доска.*)
- Как называют партию по быстрым **шахматам**? (*Блиц.*)
- Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в **шахматы** сыграно? (*Три.*)
- Какой **шахматной** фигуре можно объявить **шах**? (*Королю.*)
- Какая **шахматная** фигура бывает белопольной и чернопольной? (*Слон.*)
- Назовите самую «грамотную» **шахматную** фигуру? (*Конь, он ходит буквой «Г», а значит, её знает.*)
- Какая **шахматная** фигура может «перепрыгивать» через другие фигуры? (*Конь.*)
- На какое максимальное количество клеток может ходить **ферзь** за один ход? (*На 7.*)
- Охранитель **шахматных** диагоналей – это... (*Слон.*)

- Как по-другому называют **шахматную** ладью? (*Тура.*)
- Какой **шахматной** фигурой, кроме коня, можно начать партию? (*Пешкой.*)
- Какая **шахматная** фигура обозначается латинской буквой «Q»? (*Ферзь.*)
- Какая **шахматная** фигура обозначается латинской буквой «P»? (*Пешка.*)
- Сколько пешек одного цвета расположено на **шахматной** доске в начале партии? (*Восемь.*)
- Какого цвета **шахматные** фигуры у игрока, начинающего партию первым? (*Белого.*)
- Фигуры какого цвета в начале **шахматной** партии находятся на восьмой горизонтали? (*Чёрного.*)
- Первым ходом даже **гроссмейстер** может сдвинуть с места только пешку и эту фигуру. Какую? (*Коня.*)
- Шахматную вилку чаще всего ставят с помощью этой «коварной» фигуры: угрожает сразу двум, а не могут ответить тем же. (*С помощью коня.*)
- Какой **шахматной** фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (*Ферзь, или королева.*)
- Сколько очков получает **шахматист** за ничью в партии на официальных соревнованиях? (*0,5 – пол-очка.*)
- При каком исходе партии в **шахматном** турнире игроки получают по пол-очка? (*Ничья.*)
- Сколько циферблатов имеют **шахматные** часы? (*Два.*)
- Что приносят на алтарь **шахматного** гамбита? (*Жертву.*)
- Сколько видов рокировок существует в классических **шахматах**? (*Два.*)
- Сколько рокировок может сделать **шахматист** в ходе одной партии? (*Одну.*)

#### **Критерии оценивания ответов учащихся:**

- точность и содержательность; 0-3
- грамотность речи; 0-3

#### **Приложение 4**

### **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

«**Волшебный мешочек**». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите ученика на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«**Шахматный теремок**». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«**Шахматный колобок**». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен

назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

**«Шахматная репка».** Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

**«Большая и маленькая».** Поставьте перед учеником шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

**«Запретная фигура».** Поставьте шахматные фигуры перед учеником в один ряд. По вашей просьбе он будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает ученик, иногда «ошибайтесь». Если он не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

**«Что общего?».** Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите ученика: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

**«Белые и черные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ученик, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

**«Угадайка».** Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ученику догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

**«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ученика: «Так?» Ученик поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

**«Школа».** Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

**«Цвет».** Попросите ученика поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда он выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Ученик должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

**«Ряд».** Предложите ученику поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем он должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

**«Пирамида».** Посоветуйте ученику на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

**«По росту».** Попросите по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

**«Догонялки».** Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура ученика ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

**«Прятки».** Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ученик должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет он. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

**«Кто быстрее?».** Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три

одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой.

**«На стуле».** Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с учеником. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

**«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

**«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого ученик сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

**«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

**«В бой идут одни только пешки».** Практическая игра пешками.

**«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.

**«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.

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 виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## Приложение 5

### ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

"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.

"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.

"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.

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

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

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

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

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

"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.

"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 6

### ПЕРСОНЫ ШАХМАТНОГО МИРА



**СТЕЙНИЦ (Steinitz) Вильгельм (18.5.1836, Прага, - 12.8.1900, Нью-Йорк),**  
1-й чемпион мира по шахматам (1886-1894; фактически с 1866, после выигрыша матча у А. Андерсена). Основные положения учений Стейница, выдержали проверку временем; дополненное новыми идеями, оно продолжает оставаться фундаментом шахматной стратегии



**ЛАСКЕР (Lasker) Эмануил**  
(24.12.1868, Берлинхен, - 11.1.1941, Нью-Йорк), немецкий шахматист, шахматный теоретик, литератор. 2-й в истории шахмат чемпион мира (1894-1921), победитель и призер мн. междунар. турниров. Редактор-издатель журнала "Ласкер чесс мэгэзин" (1904-09). Автор учебника шахматной игры. Доктор философии и математики (1902).



**КАПАБЛАНКА Хосе Рауль (19.11.1888, Гавана, - 8.3.1942, Нью-Йорк),**  
кубинский шахматист, шахматный литератор, дипломат. 3-й чемпион мира (1921-27), победитель мн. междунар. турниров.



### **АЛЕКСАНДР АЛЕХИН**

родился 31.10.1892 в Москве, умер 24.3.1946 в Эшторил, Португалия, похоронен в Париже. Русский шахматист; 4-й в истории Шахмат чемпион мира (1927-1935, 1937-1946), шахматный теоретик и литератор, доктор права.



### **КАРПОВ Анатолий Евгеньевич (р. 23.5.1951, Златоуст),**

российский шахматист, 12-й в истории шахмат чемпион мира (1975-85), чемпион мира среди юношей (1969), международный гроссмейстер (1970), заслуженный мастер спорта СССР (1974); чемпион мира и Европы по "быстрым" Шахматам (1988), чемпион СССР (1976, 1983, 1988). Обладатель приза "Шахматный Оскар" (1973-77, 1979-81, 1984, 1994). Главный редактор журнала "64-Шахматное обозрение" (с 1980). Президент международной ассоциации фондов мира. Экономист.



### **КАСПАРОВ Гарри Кимович (р. 13.4.1963, Баку),**

российский шахматист, 13-й в истории шахмат чемпион мира (1985-2000), чемпион мира среди юношей (1980), международный гроссмейстер (1980), заслуженный мастер спорта СССР (1985), чемпион СССР (1981, 1988). Обладатель приза "Шахматный Оскар" (1982, 1983, 1985-88, 1995, 1996, 1999). Президент Ассоциации гроссмейстеров (с 1986).



**КРАМНИК Владимир Борисович** (р. 25.06.1975,Туапсе),  
российский шахматист, 14-й в истории шахмат чемпион мира (с 2000),  
международный гроссмейстер (1991).Чемпион мира среди юношей до 16 и 18 лет. В  
составе сборной России победитель Всемирных шахматных Олимпиад (1992, 1994, 1996).  
Участник претендентских соревнований на мировое первенство (с 1993). Победитель ряда  
крупных международных турниров и матчей. Обладатель шахматного Оскара за 2000 год.