

МОУ «Ульканская средняя общеобразовательная школа №2»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель МС

_____/И. А.

Тримасова/

Протокол № 7 от

«31» «августа» 2023г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ "Ульканская
средняя общеобразовательная
школа № 2"

_____/Е.П.Русанова/

Приказ № 250 от
«01» сентября 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Белый слон»

(Физкультурно-спортивная направленность)

Возраст обучающихся 7-12 лет

Срок реализации 2 года

Автор-составитель:

Кременская Татьяна Владимировна,
педагог дополнительного образования

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Белый слон» (шахматы) физкультурно-спортивной направленности предназначена для обучающихся школы и составлена на основе программы «Шахматы» под редакцией А.А.Тимофеева «Сборник программ внеурочной деятельности. Методическое пособие» под редакцией Н.П.Виноградовой. Москва: Вента-Граф 2013г., в соответствии с требованиями ФГОС.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа была разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Законом РФ от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в новой редакции);

- Приказом Минпросвещения от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 (СанПиН 1.2.3685- 21);

- Уставом МОУ «Ульканская СОШ №2»;

- Положением об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам в МОУ «Ульканская СОШ №2».

Актуальность.

Актуальность данной программы базируется на анализе родительского спроса на образовательные услуги, на том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Педагогическая целесообразность.

Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, пробуждение интереса к новой деятельности. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Особенностью программы является то, что обучение осуществляется на основе общих ***методических принципов:***

- ***Принцип развивающей деятельности:*** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- ***Принцип активной включенности*** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- ***Принцип доступности,*** последовательности и системности изложения программного материала.

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

- ***принцип психологической комфортности*** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- ***принцип минимакса*** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Программа «Белый слон» рассчитана на детей школьного возраста 7 - 12 лет. Количество детей в группе 12-15 учащихся, близких по возрасту между собой.

Способы определения результативности программы.

Для определения результативности реализации программы в течение года ведется педагогический мониторинг (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста и продвижения, анкетирование), педагогическое наблюдение за обучающимися, педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, зачетов, участия воспитанников в мероприятиях, дважды проводятся аттестации обучающихся: промежуточная и итоговая, а также участие детей в школьных и районных турнирах.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

создание условий для освоения детьми начального этапа шахматной игры, развитие интеллектуальных и волевых способностей ребенка в процессе обучения шахматной игре.

Задачи:

Образовательные задачи:

- Ознакомление детей с элементарными правилами игры в шахматы.
- Сведения об истории происхождения шахмат.
- Ознакомление с этическими нормами шахматной игры.

Воспитательные задачи:

- Умение рационально организовать свободное от учебной деятельности время.
- Воспитание волевых качеств личности: умение сосредоточиться в игре, культура поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, самоконтроль.

Развивающие задачи:

- Развитие наглядно-образного, логического мышления.
- Реализация творческого потенциала детей.
- Развитие памяти, внимания, выдержки и умения находить правильное решение в трудных ситуациях.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремленности, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметными результатами программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий на занятии.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания

- образовательных достижений (учебных успехов).
- Уметь организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.).

Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую, находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе, на улице, дома и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (команде). Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

Предметными результатами освоения учащимися содержания программы являются следующие знания и умения:

К концу первого года обучения ребенок должны знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу изучения курса учащиеся должны знать:

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу первого года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.

К концу изучения курса учащиеся должны уметь:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
 дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)
 программы кружка «Белый слон».
 Срок реализации программы – 2 года.

1 год обучения

<i>№ п/п</i>	<i>наименование раздела</i>	<i>количество часов</i>		
		<i>теоретич.</i>	<i>практ.</i>	<i>всего</i>
1	Шахматная доска	4	2	6
2	Шахматные фигуры	10	24	34
3	Шах	2	2	4
4	Мат	2	4	6
5	Шахматная партия	3	3	6
6	Шахматная нотация	3	3	6
7	Ценность шахматных фигур	6	2	8
8	Техника матования одинокого короля	4	4	8
9	Достижение мата без жертвы материала	3	3	6
10	Шахматная комбинация	8	10	18
	<i>Итого:</i>	<i>45</i>	<i>57</i>	<i>102</i>

2 год обучения

<i>№ п/п</i>	<i>наименование раздела</i>	<i>количество часов</i>		
		<i>теоретич.</i>	<i>практ.</i>	<i>всего</i>
1.	Основы дебюта	5	15	20
2.	Основы миттельшпиля	2	8	10
3.	Основы эндшпиля	5	15	20
4.	Игровая практика	2	50	52
	<i>Итого:</i>			<i>102</i>

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Программа «Белый слон» рассчитана на детей школьного возраста 7 - 12 лет. Количество детей в группе 12-15 учащихся, близких по возрасту между собой.

Программа адаптирована с четырех лет обучения к двум годам обучения в связи с желанием детей и родителей иметь возможность большего количества часов занятий шахматами в неделю, а так же для реализации возможности пройти начальный курс обучения игре в шахматы во время учебы в начальной школе даже в том случае, если с первого или второго класса интереса к шахматам не возникло, и он проявился после указанного периода.

Программа предусматривает занятия два раза в неделю по 1,5 часа.

Количество часов в первый год обучения – 102 часов.

Количество часов во второй год обучения – 102 часов.

Формы занятий:

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.

Материально-техническое обеспечение:

- Персональный компьютер с принтером.
- Мультимедийный проектор.
- Интерактивная доска.
- Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике курса.
- Шахматы.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

7.1. Методы отслеживания успешности овладения учащимися содержания программы.

Обучение наиболее эффективно, если оно увязано с практической игрой и участием в соревнованиях, когда созданы условия, при которых полученные знания, проверяются в жёсткой турнирной борьбе и помогают юным шахматистам в решении практических задач. Как правило, в этих условиях знания усваиваются лучше и накапливаются быстрее. В шахматах практика - лучший учитель.

Основными формами практики являются:

- турниры
- сеансы одновременной игры
- блицтурниры
- консультационные партии
- разбор партий
- самостоятельная работа
- домашнее задание
- конкурсы

На начальном этапе юные шахматисты играют без шахматных часов.

Сеансы одновременной игры - это форма шахматной практики, которую юные шахматисты всегда воспринимают с удовольствием. Сеансы одновременной игры полезно

проводить в промежутках между соревнованиями. Они могут носить как учебный (играется какой-то определённый дебют или вариант), так и чисто спортивный характер.

Блицтурниры - это турниры, игра в которых происходит с укороченным контролем времени на всю партию. Блицтурниры могут служить средством для борьбы с недостатками внимания у юных шахматистов, поэтому время от времени их нужно организовывать, однако чрезмерно увлекаться ими не следует.

Консультационные партии - это партии между двумя группами учащихся или между такой группой и педагогом. Игра по консультации помогает проверить какую-то проблемную или критическую позицию, заинтересовавшую учащихся. Проводить консультационные партии следует с шахматными часами.

Анализ партий является наиболее эффективным способом проверки уровня знаний учащихся. В процессе анализа педагог может повторить любой раздел программы, проверить знания, умения, навыки учащихся, напомнить содержание тех или иных шахматных понятий, подсказать способ их применения в конкретной шахматной позиции. Анализ партий позволяет выявить индивидуальные склонности юного шахматиста, его фантазию, любимые схемы в дебюте и другие особенности, связанные с пониманием различных стадий шахматной партии.

По окончании партии, несмотря на усталость обоих игроков, партию следует разобрать, остановиться на основных, волновавших во время игры вариантах, проанализировать их с тем, чтобы у учащихся осталась полная ясность в совершённых ими действиях. Следует добиваться того, чтобы юные шахматисты показывали свои партии по памяти, не заглядывая в тетрадь.

Некоторые партии, наиболее поучительные с точки зрения типовых ошибок или комбинационных возможностей, пусть даже не осуществлённых, целесообразно рассматривать на занятиях всей группы.

Чтобы приучить учащихся серьёзно относиться к своему творчеству следует добиваться того, чтобы ни одна турнирная партия не оставалась неразобранной.

При анализе нужно находить переломные моменты, т.е. определять, где допускались ошибки, менялась оценка позиции или не использовалась возможность резко изменить ситуацию на доске; искать новые возможности, на которые в ходе партии не обратили внимания из-за недостатка времени, увлечения какими-то другими идеями и т.д. Следует предлагать учащимся после разбора собственной партии рассмотреть постановку этого же дебюта в партиях выдающихся шахматистов; зафиксировать идеи и приёмы, которые были упущены, в рабочей тетради, и сделать выводы, касающиеся причин сделанных ошибок, игры в дебюте, эндшпиле и т.д. Педагогом создается методический материал «Типичные ошибки», который потом используется для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа во время занятий обязательна. Однако даже талантливо проведённое занятие не даст нужного результата, если не будет продуман вопрос о том, как закрепить и проверить у учащихся полученные знания. Анализ самостоятельной работы во время занятий позволяет

выявить индивидуальные особенности учащихся, касающиеся комбинационного зрения, позиционного понимания и расчёта вариантов.

Самостоятельная подготовка к турниру с изучением партий будущих противников, подготовка дебютного репертуара требуют не только консультации педагога, но и желания заниматься самостоятельно, приучают к усидчивости, терпению, объективной самооценке. Поэтому даже тем юным шахматистам, которые познали вкус побед на различных соревнованиях, приходится постоянно напоминать извечную истину: шахматы – дело полезное, занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это каждодневный труд, труд упорный и настойчивый. Педагог может посоветовать своим ученикам вести дневник

Домашнее задание надо составлять так, чтобы юные шахматисты могли его выполнить, получив при этом необходимые навыки. Проверка выполнения домашних заданий должна проводиться на каждом занятии.

Конкурсы являются одним из способов формирования у юных шахматистов потребности в самостоятельном поиске (воспитание такой потребности очень важно для роста шахматного мастерства). Отдельные учебные занятия, например, по нахождению комбинаций и решению задач, лучше всего организовывать в форме конкурсов, так как соревновательный элемент повышает интерес у учащихся.

Блицконкурсы позволяют правильно оценить одарённость шахматиста, его спортивную форму и такие черты, как организованность, умение концентрировать внимание, хладнокровие, то есть являются своего рода тестами.

7.2. Тестовые материалы для аттестации учащихся (см. Приложение 1).

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

8.1. Принципы обучения

Основными принципами обучения в шахматах являются: *наглядность, последовательность, доступность.*

Наглядность

Учитывая, что человек познает мир в основном с помощью глаз (не случайно прогрессивный швейцарский педагог XVIII и XIX вв. И.Г. Песталоцци писал: “Наглядность - абсолютный фундамент всякого познания”), поэтому в процессе обучения изложение материала должно быть по возможности максимально наглядным. Наглядность организует внимание учащихся, придаёт учебному материалу большую доступность, обеспечивает лучшее его усвоение. Основными средствами наглядности в шахматах являются: шахматная доска и движение фигур. При проведении занятий, как правило, необходимы две демонстрационные доски: одна нужна для демонстрации основного текста партии, другая - для рассмотрения различных побочных вариантов (наличие двух демонстрационных досок не только удобно, но и позволяет сократить затраты времени на рассмотрение партии во время занятия).

Формы сочетания слова и наглядности на занятиях могут быть самыми разными. Например, сначала педагог показывает какую-либо типичную комбинацию, технический приём, дебютный вариант и т.д. Затем юные шахматисты самостоятельно выполняют аналогичное задание, а педагог корректирует и следит за его выполнением. При подборе материала для теоретических занятий, следует стремиться сделать каждый фрагмент этого материала не только интересным по своему содержанию, но и легко запоминающимся. Накопленный опыт показывает, что особенно полезно работать над проблемными и критическими позициями.

Последовательность

Все темы должны быть строго распределены по годам обучения, каждая тема должна опираться на ранее изученный и усвоенный материал и создавать базу для последующего обучения. Последовательность учебных задач должна строго соблюдаться. Содержание всех теоретических сведений, сообщаемых педагогом, должно обеспечивать последовательное накопление знаний, формирование специальных умений и навыков у учащихся, развитие у них техники шахматной игры. При изложении материала педагог должен сначала демонстрировать цель, а лишь затем способы её достижения и лучше не пользоваться книгой. Длительное разъяснение желательно разряжать какой-нибудь шуткой, логической задачей, рассказом из истории шахмат. Трудность материала надо увеличивать постепенно и не забегать вперед, пока пройденное не будет усвоено до конца. Вновь изучаемый материал следует разбивать на части по определенной системе и иллюстрировать конкретными примерами. Каждое занятие должно иметь хотя бы один ключевой момент, который помогает успешно разобраться в рассматриваемой теме, касающейся теории дебюта, принципов эндшпиля, стратегии миттельшпиля и т.д.

Доступность

Учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности учащихся, а также отводимому на его изучение учебному времени. При обучении шахматам педагог должен уметь доступно излагать тему, так как это способствует проявлению на занятиях мыслительной активности, которая обычно выражается в сознательном усвоении учащимися прослушанного материала и понимании конкретных правил, терминов и понятий. Доступность не должна означать облегченность. Нельзя устранять все трудности на пути учащихся, более существенным является активизация их творческих сил при оказании помощи педагогом в случае необходимости. Воспитывающий характер обучения требует достаточного напряжения, полученные представления закрепляются наглядными конкретными примерами. Например, сначала педагог показывает какую-либо типичную комбинацию, технический приём, дебютный вариант и т.д. Затем юные шахматисты самостоятельно выполняют аналогичное задание, а педагог корректирует и следит за его выполнением. При подборе материала для теоретических занятий, следует стремиться сделать каждый фрагмент этого материала не только интересным по своему содержанию, но и легко запоминающимся. Накопленный опыт показывает, что особенно полезно работать над проблемными и критическими позициями.

8.2. Содержание тем программы

Теоретический раздел программы.

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

На первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске, осваивают правила игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Второй год обучения предполагает обучение решению шахматных задач.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Практический раздел программы

Первый год обучения (102 часа из расчета 3 часа в неделю)

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.

7. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

8. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").
- "Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

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

9. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
- “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

10. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

11. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Второй год обучения (102 часа из расчета 3 часа в неделю)

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

Дидактические задания

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

- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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

Дидактические задания

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

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

Дидактические задания

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.
- “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

- “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

9. ЛИТЕРАТУРА

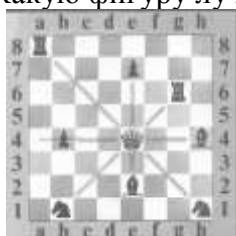
1. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» М: Просвещение 1991г.
2. Подготовка юных шахматистов II разряда Издательство «Советская Россия» М., 1979г.
3. Сухин И.Г. "Шахматы первый год или учусь и учу. Пособие для учителя", Москва, 2014
4. Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2015.
5. Сухин И.Г. «Шахматы» второй год, Тетрадь для проверочных работ Обнинск «Духовное возрождение» 2008г.
6. Сухин И.Г «Шахматы» первый год обучения или «Учусь и учу», пособие для учителя 2012г. Обнинск «Духовное возрождение»;
7. Сухин И.Г. «Шахматы» второй год обучения или «Учусь и учу», пособие для учителя 2012г. Обнинск «Духовное возрождение»
8. Тимофеев А.А. «Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений», 2014
9. Трофимова А.С. «Секреты мастерства для юных шахматистов» -М.: «Феникс», 2016
10. Шишигин Н.П. «Шахматный горизонт» Кызыл 1982г.

Тестовые задания

1-й год обучения.

Вариант №1 (в каждом вопросе выберите один правильный ответ)

- С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:
 - c₁
 - h₁
 - a₁
 - g₁
- Какая диагональ самая длинная:
 - a₈ – h₁
 - b₁ – h₇
 - d₁ – h₇
 - f₁ – h₃
- Как ходит ладья:
 - по вертикали
 - по горизонтали
 - по диагонали
 - по вертикали и горизонтали
- Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:
 - мат
 - пат
 - блокировка
 - цугцванг
- Какую фигуру лучше срубить ферзю:



- слона
- ладью
- коня
- пешку

- На какой диаграмме пешка, превращаясь в коня, делает позицию выигрышной:

а)



б)



в)



г)



- Кто не может поставить мат королю в один ход:



- ферзь
- ладья
- конь
- слон

- Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:

- связка
- рентген
- двойной удар
- вскрытый шах

- В испанской партии белые делают первый ход:

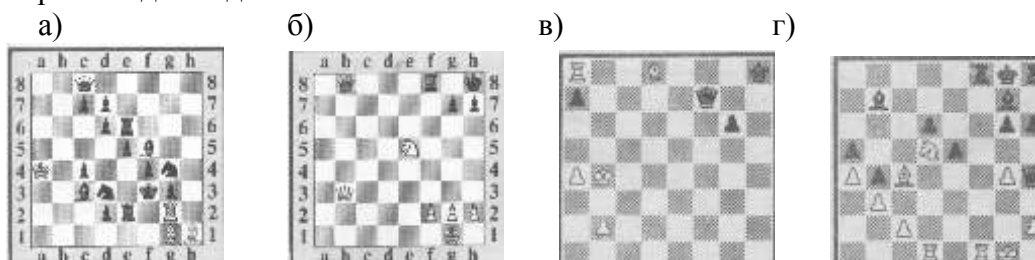
- e₂ – e₃
- d₂ – d₄
- e₂ – e₄
- a₂ – a₄

- Какая пара фигур не может заматовать короля:

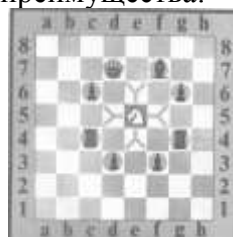
- К и Кр
- Ф и Кр
- Л и Кр
- Л и Л

Вариант №2 (в каждом вопросе выберите один правильный ответ)

- С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:
а) b₁ б) h₁ в) e₁ г) a₁
- Какая диагональ самая короткая:
а) a₄ – e₈ б) a₂ – g₈ в) a₆ – c₈ г) a₇ – b₈
- Слон ходит:
а) буквой «Г» б) по горизонтали
в) по диагонали г) по диагонали и горизонтали
- Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:
а) пат б) блокировка в) мат г) цугцванг
- На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:

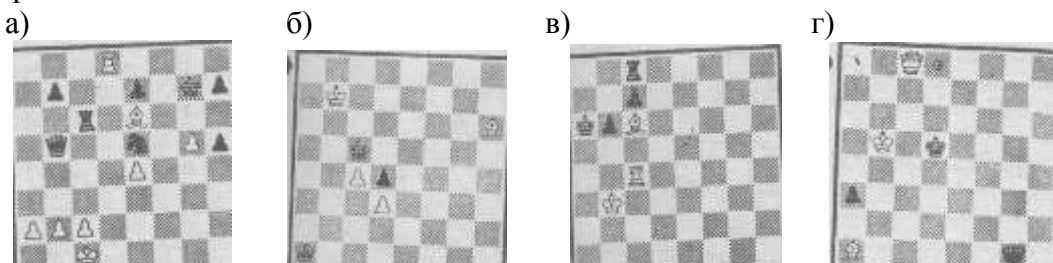


- Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества:



- а) ферзя б) слона в) пешку г) ладью

- Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки:
а) партия б) этюд в) позиция г) комбинация
- На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:



- Какая пара фигур неверна по ценности фигур:
а) Л < Ф б) С < Л в) К > Л г) Ф > С
- В закрытом дебюте + английское начало ход черных:
а) K_{g8} – 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

Тестовые задания по программе «Шахматы-школе» за второй год I полугодие
Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?

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

2. Сколько полей на шахматной доске?

- А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.

3. Что такое диаграмма?

- А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.

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. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:

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

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

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

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

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

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

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

10. Запись шахматной партии называется:

- А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

- А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;
Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;

