

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №20 имени
героя Советского Союза Долгова Владимира Константиновича»



Рабочая программа

факультатива «Шахматы»

1 – 3 класс

Количество часов: 54 часа
Уровень: базовый

Автор- составитель:
Клементьева Елена Анатольевна,
учитель начальных классов

Принято на
заседании
педагогического совета
протокол № 1
от 30. 08. 2023 г.

г. Вологда

2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Один из приоритетов государственной политики в области образования – ориентация не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на их воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Данный факт нашёл отражение в Национальной доктрине образования, устанавливающей приоритет образования в государственной политике, стратегию и основные направления его развития на период до 2025 года.

Шахматная игра на протяжении многих веков является составной частью общечеловеческой культуры. «Они (шахматы. – Прим. авт.) делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперёд» (В. В. Путин).

XXI век – век стремительного научно-технического прогресса, высоких технологий, большого потока доступной информации – предопределил дефицит людей с активной жизненной и профессиональной позицией, людей, способных мыслить системно, не шаблонно, умеющих искать новые пути решения предложенных задач, находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать её и систематизировать. И уже в школе дети должны получить возможность для раскрытия своего потенциала, развития навыков ориентации в высокотехнологичном конкурентном мире. И здесь вырастает социально-педагогическая функция шахмат, сущность которой выражается в развитии у детей способности самостоятельно логически мыслить, приобретении ими навыков систематизированной аналитической работы, которые в дальнейшем принесут обучающимся пользу в научной или практической деятельности. Занятие шахматами сопряжено с постоянным систематизированием получаемых на уроках знаний, выработкой у детей способности адекватно реагировать на любой поток информации и быстро осмысливать её.

С учётом того, какое значение шахматная игра имеет для развития школьников, особенно ценно, что во многих странах и регионах России шахматы интегрированы в программы начальной школы. На сегодняшний день накоплен достаточно значимый опыт внедрения шахмат в образовательный процесс, что позволяет по достоинству оценить эффект воздействия этой игры на развитие детей младшего школьного возраста.

«Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идёт именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы...» (В. А. Сухомлинский).

В рамках школьного образования активное освоение детьми данного вида деятельности благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность, – всё это выгодно выделяет шахматы из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учётом угроз соперника, расчёт вариантов в уме (без передвижения их на доске) создают в шахматной партии почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов мышления, а также способствуют появлению

устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, ориентированным на становление личностных характеристик выпускника начальной школы, по окончании 4 класса у школьника должны быть сформированы следующие навыки: умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками, находить выходы из спорных ситуаций, решать проблемы творческого и поискового характера, планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей, сравнивать, анализировать, обобщать, проводить аналогии и устанавливать причинно-следственные связи и пр.

Шахматная игра как полифункциональный предмет – это универсальный инструмент к познанию разных сфер человеческой деятельности, который в полной мере может способствовать формированию вышеуказанных личностных характеристик выпускника начальной школы, а также откроет уникальные возможности когнитивного развития младших школьников, так как именно этот возраст является сенситивным периодом в развитии таких важных психических функций, как память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

Настоящая программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» и требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы, раскрывает методические основы обучения детей младшего школьного возраста шахматной игре.

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Задачи программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;

- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений. Воспитательные задачи способствуют:
- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Учебный курс «Шахматы в школе» изменяет характер и содержание труда учащихся, требуя приложений всей совокупности человеческих сил и способностей: интеллектуальных, духовно-нравственных и эмоциональных. Основное содержание учебного курса составляют средства, максимально удовлетворяющие требованиям ФГОС начального общего образования. «Шахматы в школе» – курс, который может быть использован в общеобразовательной школе для изучения шахматной теории и практики и включён в целостный образовательный процесс. В современной школе большое значение имеет развивающая функция обучения, ориентированная на развитие мышления школьников, требующая не только усвоения готовых знаний, но и, самое главное, их понимания, осознания и применения в различных метапредметных областях. Современное образование – переход от гносеологической парадигмы к личностно ориентированному, развивающему образованию, что требует изменения способов получения знаний. Согласно положениям ФГОС НОО, форма проведения современного урока не монолог учителя, а его конструктивный диалог с учениками, в процессе которого должен осуществляться совместный поиск решения поставленной учебной задачи. В связи с этим весь учебный курс по шахматам диалогичен. Урок по программе состоит из нескольких частей: вводно-подготовительной части (подготовка к уроку), основной части (постановка учебной задачи и поиск её решения через диалог учителя с обучающимися, коллективная работа на демонстрационной доске и с учебником, работа с шахматным словарём и материалом из рубрики «Интересные факты», самостоятельная работа и самопроверка) и заключительной части (подведение итогов).

Сохраняя все основные плюсы классической шахматной игры, учебный курс обладает рядом существенных преимуществ, важных для общеобразовательных организаций:

- компактность оборудования: шахматный инвентарь, необходимый для обучения и турниров, лёгок, мобилен и удобен при транспортировке и в использовании (шахматные доски легко и быстро раскладываются на переменах между уроками в школьных рекреациях и коридорах и так же легко убираются);
- возможность участия в игре (соревнованиях) обучающихся различного возраста, уровня подготовленности и личностных особенностей;
- высокая степень травмобезопасности.

Настоящая программа включает в себя два основных раздела:

- «Теоретические основы и правила шахматной игры»;
- «Практико-соревновательная деятельность».

В разделе «Теоретические основы и правила шахматной игры» представлены исторические сведения, основные термины и понятия, а также образовательные аспекты, ориентированные на изучение основ теории и практики шахматной игры.

Раздел «Практико-соревновательная деятельность» включает в себя сведения об организации и проведении шахматных соревнований, конкурсов по решению задач, шахматных праздников.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

МЕСТО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа разработана для учащихся 1–3 классов и рассчитана на изучение материала в течение 51 ч.: в 1 классе – в объеме 18 часов, во 2–3 классах – в объеме 18 часов.

Основу содержания урока составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в игровой деятельности, включающей в себя игру с соперником, спарринги, соревновательную деятельность, шахматные праздники.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Теоретические основы и правила шахматной игры. История шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения и развития шахматной игры, её роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Базовые понятия шахматной игры. Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигурой, нападение, защита, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, стадии шахматной партии, основные тактические приёмы; шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и не рокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы пешечных, ладейных и легко фигурных эндшпилей. Практико-соревновательная деятельность

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРЕДМЕТА

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;

- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1–4 классы) должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

В результате освоения программы «Шахматы в школе» учащиеся должны знать /применять:

- правила техники безопасности во время занятий; историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист-спортсмен;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- приобретённые знания и умения в самостоятельной творческой деятельности.

К концу первого учебного года (первого класса) учащиеся должны:

- уметь объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; – знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;

- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра.

К концу второго учебного года (второго класса) учащиеся должны:

- уметь видеть нападение со стороны партнёра, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьёй и королём;
- разыгрывать шахматную партию с партнёром от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

К концу третьего учебного года (третьего класса) учащиеся должны:

- владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

К концу четвёртого учебного года (четвёртого класса) учащиеся должны:

- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчёта вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ

ВИДОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Содержание раздела	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности обучающихся
1 класс (18 ч)		
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		
История развития шахмат	Основные содержательные линии. История возникновения и развития шахмат.	Знать: историю развития шахмат.
Базовые понятия шахматной игры с их	Основные содержательные линии. Режим дня обучающегося и его значение	Определять ситуации, требующие применения правил предупреждения

<p>практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной интеллектуально – физической деятельности</p>	<p>Правила предупреждения травматизма во время занятий. Изучение основ шахматной игры: шахматная доска, шахматные фигур, начальная позиция фигур, ценность фигур, шахматная нотация, шах и защита от шаха, мат, пат, рокировка, взятие на проходе, превращение пешки, матование одинокого короля различными фигурами, начало шахматной партии, тактические приемы, правила поведения во время партии, стадии шахматной партии. Дебют. Шахматная нотация. Три стадии шахматной партии. Подвижные игры: «Чёрное и белое». «Шахматный дятел» «Шахматная гонка» «Береги пешку» «Расставь позицию». «Шахматная зарядка» «Угадай фигуру» «Шахматное зеркало». «Шахматная эстафета» «Шахматные дорожки». «Лови и угадай» «В море шахмат». «Шахматное – не шахматное» «Почтальон» «Ферзь и пешка» «Гонка фигур» «Лови, стучи» «Чередование полей» «Шахматные перебежки» «Прыг – скак – в бок».</p>	<p>травматизма. Знать: основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья. Правила хода и взятия каждой фигуры. Уметь правильно помещать шахматную доску, рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход, правильно расставлять фигуры перед игрой, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; между партнерами; правила и условия проведения подвижных игр, стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, основы дебюта. Уметь: записывать шахматную партию. Выполнять: комплекс упражнений для закрепления шахматного материала в двигательной активности.</p>
<p>Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность</p>		
<p>Соревнования</p>	<p>Основные содержательные линии. Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».</p>	<p>Уметь: располагать правильно шахматную доску, верно расставлять фигуры на шахматной доске, играть партию от начала до конца с записью, пользоваться шахматными часами.</p>
<p>Спортивно – шахматный праздник «Посвящение шахматисты»</p>	<p>Основные содержательные линии. Участие в школьном спортивно - шахматном празднике</p>	<p>Осваивают правила игры. Активно участвуют в играх и эстафетах. Общаются и взаимодействуют со сверстниками. Проявляют доброжелательность, взаимопонимание, смелость, волю, решительность, активность и инициативу при решении вариативных задач, возникающих в процессе игр. Регулируют эмоции в процессе игровой деятельности, умеют управлять ими. Соблюдают правила техники безопасности во время участия в празднике</p>
<p>2-ой класс (18 ч)</p>		
<p>Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры</p>		
<p>История шахмат.</p>	<p>Основные содержательные линии. Чемпионы мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат. Ведущие шахматисты мира. Узнаём о вкладе чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры.</p>	<p>Знать: вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры.</p>
<p>Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации</p>	<p>Основные содержательные линии. Основы шахматной игры: повторение материала за 1-й класс, защита в шахматах, матование одинокого короля различными фигурами. Шахматная комбинация: выигрыш материала. Основы дебюта: развитие фигур, дебютные ловушки, короткие партии.</p>	<p>Знать: способы защиты в шахматной партии, элементарные шахматные комбинации, дебютные ловушки и как в них не попадаться. Уметь: видеть нападение, защищаться свои фигуры от нападения соперника, матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем,</p>

ситуативной интеллектуально – физической деятельности	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества. Подвижные игры: «Чёрное и белое». «Шахматный дятел» «Шахматная гонка» «Береги пешку» «Расставь позицию». «Шахматная зарядка» «Угадай фигуру» «Шахматное зеркало». «Шахматная эстафета» «Шахматные дорожки». «Лови и угадай» «В море шахмат». «Шахматное – не шахматное» «Почтальон» «Ферзь и пешка» «Гонка фигур» «Лови, стучи» «Чередование полей» «Шахматные перебежки» «Прыг – скок – в бок».	королем и ладьей, уметь находить элементарные шахматные комбинации: двойной удар, связку, ловлю фигуры, мат по последней горизонтали, сквозной удар, открытый и двойной шахи, правильно выводить фигуры в начале партии, выигрывать партию с большим материальным преимуществом. Выполнять: комплекс упражнений для закрепления шахматного материала в двигательной активности.
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность		
Конкурсы решения	Основные содержательные линии. Конкурс в решении позиций на связку, двойной удар, нападение и защиту, сквозной удар, ловля фигуры, открытый и двойной шахи, мат по последней горизонтали.	Расставляют позицию для решения упражнений. Решают шахматные упражнения. Анализируют свои ответы и ответы своих сверстников. С помощью тестового задания оценивают собственное выполнение.
Соревнования	Основные содержательные линии. Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».	Уметь: играть партию от начала до конца с записью и различным контролем времени.
Спортивно – шахматный праздник	Основные содержательные линии. Участие в школьном спортивно – шахматном празднике.	Осваивают правила игры. Активно участвуют в играх и эстафетах. Общаются и взаимодействуют со сверстниками. Проявляют доброжелательность, взаимопонимание, смелость, волю, решительность, активность и инициативу при решении вариативных задач, возникающих в процессе игр. Регулируют эмоции в процессе игровой деятельности, умеют управлять ими. Соблюдают правила техники безопасности во время участия в празднике.
3-ый класс (18 ч)		
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		
История шахмат.	Основные содержательные линии. История возникновения соревнований по шахматам, правила проведения соревнований, личностные качества шахматиста – спортсмена, контроль времени на партию.	Знать: историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена; о контроле времени на партию.
Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной интеллектуально – физической деятельности	Основные содержательные линии. Шахматная комбинация: задачи на мат в 2 хода, «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат». Основы разыгрывания дебюта, атака на короля в дебюте. Основы пешечного эндшпиля: проведение пешки в ферзи, правило квадрата, отталкивание плечом, реализация лишней пешки. Подвижные игры: «Чёрное и белое». «Шахматный дятел» «Шахматная гонка» «Береги пешку» «Расставь позицию». «Шахматная зарядка» «Угадай фигуру» «Шахматное зеркало». «Шахматная эстафета» «Шахматные дорожки».	Знать: понятия о шахматной комбинации, тактических приемах завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, основы разыгрывания дебюта: развитие фигуры, дебютные ловушки, короткие партии). Уметь: решать позиции на мат в 2 хода, находить тактические приемы «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат», атаковать рокировавшегося и не рокировавшегося короля в дебюте, провести пешку в ферзи, Выполнять: комплекс упражнений для закрепления

	«Лови и угадай» «В море шахмат». «Шахматное – не шахматное» «Почтальон» «Ферзь и пешка» «Гонка фигур» «Лови, стучи» «Чередование полей» «Шахматные перебежки» «Прыг – скак – в бок».	шахматного материала в двигательной активности.
Раздел 2. Спортивно – соревновательная деятельность		
Конкурсы решения	Основные содержательные линии. Конкурс в решении позиций на дебютные ловушки, при атаке на короля, уничтожение защиты, завлечение, отвлечение, «спертый» мат.	Расставляют позицию для решения упражнений. Решают шахматные упражнения. Анализируют свои ответы и ответы своих сверстников. С помощью тестового задания оценивают собственное выполнение.
Соревнования	Основные содержательные линии. Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».	Уметь: играть партию от начала до конца с записью и с различным контролем времени.
Спортивно – шахматный праздник	Основные содержательные линии. Участие в школьном спортивно - шахматном празднике	Осваивают правила игры. Активно участвуют в играх и эстафетах. Общаются и взаимодействуют со сверстниками. Проявляют доброжелательность, взаимопонимание, смелость, волю, решительность, активность и инициативу при решении вариативных задач, возникающих в процессе игр. Регулируют эмоции в процессе игровой деятельности, умеют управлять ими. Соблюдают правила техники безопасности во время участия в празднике

ПРИЛОЖЕНИЯ

Поурочное планирование

1 класс		
№ урока	Тема урока	Содержание урока
1.	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат. Шахматная доска. Горизонталь	Знакомство детей с правилами техники безопасности на занятиях по шахматам. Введение и раскрытие понятия «шахматная игра», рассказ об истории возникновения данного понятия и шахматной игры в целом. Знакомство детей с новым понятием «шахматная доска», белыми и чёрными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположением шахматной доски в начале партии. Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь».
2.	Шахматная доска. Вертикаль. Диагональ	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль». Знакомство с шахматной доской: новое понятие «диагональ».

3.	Шахматная нотация. Шахматные фигуры и начальная позиция	Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, шахматных фигур. Расстановка шахматных фигур в начальной позиции.
4.	Ладья.Слон.	Знакомство учащихся с шахматной фигурой«ладья», её местом в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие; раскрытие понятий «ход фигуры»,«невозможный ход». Знакомство учащихся с шахматной фигурой«слон», его местом в начальной позиции, объяснение способов передвижения слона по доске: ход и взятие; введение и раскрытие понятий «белопольный» и «чернопольный» слон
5.	Ферзь. Конь.	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», его местом в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие. Знакомство с шахматной фигурой «конь», его местом в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие.
6.	Пешка. Превращение пешки.	Правила хода и взятия пешкой. Правила превращение пешки.
7.	Король. Ценность фигур.	Правила хода и взятия королём. Сравнительная сила фигур.
8.	Нападение	Атакующие возможности фигур.
9.	Взятие. Взятие на проходе.	Особое взятие пешкой: взятие на проходе
10.	Шах и защита от шаха. Мат.	Постановка шаха всеми фигурами, защита от шаха. Постановка мата всеми фигурами.
11.	Пат – ничья. Рокировка.	Варианты ничьей. Правила рокировки, длинная и короткая рокировки.
12.	Основные принципы игры в начале партии	Общие принципы игры в начале шахматной партии
13.	Мат двумя ладьями одинокому королю	Техника матования одинокого короля двумя ладьями.
14.	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю.	Техника матования одинокого короля ферзём и ладьёй.
15.	Мат ферзём и королём одинокому королю.	Техника матования одинокого короля ферзём и королём
16.	Материальное преимущество. Нарушение основных принципов игры в начале партии.	Нарушение основных реализация материального преимущества. Ошибочные ходы в начале партии и их последствия
17.	Партии-миниатюры. Запись шахматной партии	Анализ коротких партий. Способ ведения записи партии во время соревнований.
18.	Шахматный этикет. Шахматный турнир	Правила поведения шахматиста во время партии. Участие в шахматном турнире.
2-й класс		

1.	Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий, соревнования и в спортивном зале. Чемпионы мира по шахматам и ведущие шахматисты мира.	Беседа о ТБ История шахмат: знакомство с творчеством шахматистов – чемпионов мира, ведущих шахматистов.
2.	Шахматные фигуры: названия, ходы, ценность фигур (повтор материала за 1 – й класс)	Повторение
3.	Защита в шахматной партии.	Уход из – под удара, уничтожение атакующей фигуры, защита своей фигурой, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
4.	Конкурс решения позиций: Куда отойти?», «Что угрожает?», «Чем бить?».	Решение позиций.
5.	Шахматная комбинация: двойной удар.	Знакомство с тактическим приёмом «двойной удар», способами нанесения двойного удара различными фигурами и пешками. Закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
6.	Шахматная комбинация: связка.	Знакомство с тактическим приёмом «связка», «полная» и «неполная» связки, «давление» на связку. Закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
7.	Конкурс решения позиций.	Решение позиций по темам «Связка» и «Двойной удар».
8.	Ловля фигуры.	Знакомство с новым тактическим приемом «ловля фигуры», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
9.	Сквозной удар.	Знакомство с новым тактическим приемом «сквозной удар», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
10.	Мат на последней горизонтали.	Слабость последней горизонтали, «форточка», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
11.	Открытый шах.	Знакомство с новым тактическим приемом «открытый шах», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
12.	Двойной шах.	Знакомство с новым тактическим приемом «двойной шах», способами его практического применения, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.

13.	Шахматный турнир.	Игровая практика.
14.	Основы игры в дебюте: дебютные ловушки.	Детский мат, мат Легалья, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
15.	Основы игры в дебюте: короткие партии с иллюстрацией атаки на короля.	Просмотр и анализ коротких партий.
16.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества.	Знакомство с понятием «реализация преимущества», способ реализации преимущества: игра на мат, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
17.	Шахматный турнир.	Игровая практика.
18.	Шахматный турнир.	Игровая практика.

3-й класс		
1.	Вводный инструктаж по технике безопасности. История возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения соревнований.	Правила техники безопасности. Повторение истории возникновения шахмат. Знакомство с историей возникновения шахматных соревнований, правилами поведения шахматистов во время соревнований.
2.	Тактический приём «Завлечение».	Знакомство с новым тактическим приемом, завлечение фигур под тактический удар, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
3.	Тактический приём «Отвлечение».	Знакомство с новым тактическим приемом, отвлечение фигур от защиты, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
4.	Тактический приём «Уничтожение защиты».	Знакомство с новым тактическим приемом, способом применения его в практической игре, рассмотрение и анализ типичных позиций на данную тему, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
5.	Тактический приём «Спёртый мат».	Ввести новое понятие «спёртый мат», разобрать классическую партию на «спёртый мат», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
6.	Сочетание тактических приёмов.	Просмотр партий на тему «сочетания различных тактических приемов», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
7.	Борьба за инициативу.	Начало атакующих действий, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
8.	Основы дебюта: атака на не рокировавшегося короля.	Знакомство со способами атаки на короля, который не успел сделать рокировку: вскрытие центральных линий, быстрое

		развитие, мобилизация фигур, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
9.	Атака на рокировавшегося короля.	Жертва фигуры с целью вскрытия пешечного прикрытия короля, уничтожение защитника, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
10.	Шахматный турнир. Советы гроссмейстера.	Игровая практика.
11.	Шахматный турнир. Анализ шахматной партии.	Игровая практика.
12.	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план.	Знакомство с элементарными пешечными окончаниями, игрой пешки против короля, пешка проходит в ферзи без помощи своего короля, пешка проходит в ферзи при помощи своего короля, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
13.	Основы пешечного эндшпиля: проведение пешки в ферзи, правило квадрата.	Игра пешки против короля, пешка проходит в ферзи без помощи своего короля, пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Знакомство с правилом «квадрата», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
14.	Сыграй как чемпион мира. Партия В.Крамник – Д.Садвакасов.	Игровая практика.
15.	Сыграй как чемпион мира. Партия В.Ананд – М.Карлсен.	Игровая практика.
16.	Шахматный турнир. Задача К. Гаврилова.	Игровая практика.
17.	Шахматный турнир. Задача Л. Гугеля.	Игровая практика.
18.	Шахматный турнир. Этюд А. Ринка.	Игровая практика.

Приложение № 2

Физкультминутки и кинезиологические упражнения (А.М. Диченкова)

Шахматы – статичный вид спорта, в связи с чем различные этапы урока целесообразно включать физкультминутки и пальчиковые игры с целью снижения утомляемости детей, повышения их двигательной активности. Физкультминутки необходимо проводить на пятнадцатой минуте с начала занятия и через 25 минут после начала урока.

Физкультминутки Цапля.

Цапля – птица не боится

На болоте простудиться.

День – деньской она в воде

На одной стоит ноге.

Если ногу приподнять – сколько сможешь простоять?

Раз, два, три, четыре, пять,

Цаплю – не перестоять

(Дети плавно и не спеша поднимают левую ногу, согнутую в колене, затем ставят на пол. После этого повторяют движение с правой ногой.)

Часики Бегут стрелочки по кругу, так-так.

Отмеряют делу час, тик – так.

Когда вставать, ложиться спать, так – так.

Болтать, гулять и танцевать, тик – так.

Так повелось, что по часам, так – так,

Живётся правильной все нам, тик – так.

(Дети выполняют наклоны в разные стороны в такт стихотворению)

Ракета

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и упереть в бедра, пятки поставить вместе, а носки – врозь, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Вот летит ракета

Впереди планеты

(в прыжке ставим ноги на ширину плеч, а руки вытягиваем над головой, растопырив пальцы)

Руки нам протянет

Инопланетянин

(наклоняемся вперед, тянемся за ладонями, стараясь вытянуть их как можно дальше).

Солнышко

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Смотрит солнышко в окно,

Нам от солнышка тепло.

Протяни нам, солнышко,

Лучик золотой,

(Вытягиваем руки над головой, встаем на носочки и тянемся вверх)

Мы посадим зернышко

Утренней порой.

(Наклоняемся вниз и стараемся достать ладонями пол между ногами)

Замочек

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и упереть в бедра, пятки поставить вместе, а носки – врозь, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Сцепи ладошки ты в замок,

(Сцепляем пальцы обеих рук перед грудью)

Теперь проверь на прочность

(Тянем руки в разные стороны, стараясь не разорвать «замочек»)

Рывок, рывок. Сильней рывок! Замочек прочный! Точно!

В саду

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Мы пришли с тобою в сад

Груши высоко висят.

Чтобы фрукты нам собрать, придется ветки наклонять

И на цыпочки вставать

(Поднимаем руки вверх и одновременно правую ногу отводим назад на носочек, потягиваем вверх, ставим ногу на место, руки опускаем и повторяем упражнение с другой ногой)

Белка

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

**Белка прыгает умело,
Оттолкнулась, чуть присела,
По-ле-те-ла!**

**Словно легкая снежинка
Эта рыжая пушинка!**

(Слегка присев, отталкиваемся от пола и подпрыгиваем, вытягивая ноги, выпрямляя туловище, тянемся вверх. Повторяем несколько раз)

Гармошка

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и расположить у груди, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть) **Две ловкие ладошки**

Играют на гармошке,

Ти-ли-ли, ти –ли-ли,

Кнопки пальчиками жми!

(Имитируем руками игру на гармошке – раздвигаем и сближаем ладони, перебирая пальцами)

В лесу

Руки подняли и покачали

— Это деревья в лесу.

Руки нагнули, кисти встряхнули

— Ветер сбивает росу.

В стороны руки! Плавно помашем

— Это к нам птицы летят.

Как они сядут,

Тоже помашем

— Крылья сложили назад.

(Исполняются движения согласно текста)

ВАНЬКА-ВСТАНЬКА

Мы ногами топ-топ, Мы руками хлоп-хлоп,

Мы руками хлоп-хлоп,

Мы глазами миг-миг,

Мы плечами чик-чик.

Раз сюда, два туда,

Повернись вокруг себя.

Раз — присели, два — привстали,

Руки кверху все подняли.

Сели — встали, сели — встали.

Ванькой-встанькой словно стали.

(Дети выполняют движения по тексту)

Кинезиологические упражнения (Пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика)

Кинезиология (гимнастика мозга) – наука, изучающая взаимодействие человеческого мозга и движений, которые совершает человек. Доказано, что кинезиологические упражнения способствуют развитию интеллекта, снятию усталости. Кинезиологические упражнения – это комплекс движений, позволяющих активизировать межполушарное взаимодействие. Они способствуют развитию мозолистого тела, повышают стрессоустойчивость, синхронизируют работу полушарий, улучшают мыслительную деятельность, способствуют улучшению памяти и внимания, облегчают процесс чтения и письма. Упражнения проводятся по специально разработанным комплексам. В комплексы упражнений включены дыхательные упражнения, глазодвигательные упражнения, упражнения для развития мелкой моторики, упражнения на релаксацию и массаж.

Колечко

**Пальчики в кольцо сложу,
Всем ребятам покажу,
Как умею я играть,
Пальчики перебирать.**

(Соединяем большой и указательный пальцы в кольцо, затем – большой и средний пальцы, большой и безымянный, и наконец – большой палец и мизинец. Сначала стихотворение читаем медленно, затем – быстрее, ускоряя темп выполнения упражнения. Выполняем так же и в обратном порядке, соединяя пальцы от мизинца к указательному.)

Массажист

**Разотри свои ты ушки
И на мочки надави.**

**Все извилинки на ушке
Пальчиком своим пройди.**

(Выполняем массаж ушных раковин, массируем мочки ушей, указательными пальцами аккуратно растираем ушки)

Курносики

Вот мой нос,

И ухо – вот,

Хлоп! А теперь – наоборот! Хлоп!

(Беремся левой рукой за кончик носа, а правой – за мочку левого уха, одновременно отпускаем руки и на слове «хлоп» делаем хлопок в ладоши, затем меняем положение рук – правой рукой беремся за кончик носа, а левой – за правое ухо.)

Стрекоза

Ты сегодня – стрекоза.

Какие у тебя глаза?

Большие – пребольшие. В-о-о-о-о-т такие!

(Широко раскрываем глаза, затем возвращаем их в нормальное состояние, повторяем несколько раз)

Котятки Ночью родились котят.

Их проведали ребята.

И глазки у котят какие?

Пока – слепые. Вот какие!

(Зажмуриваем глазки на несколько секунд, после чего открываем. Повторяем несколько раз)

Глазки – вниз

Слышишь, что-то прошуршало,

Может, мышка пробежала?

Посмотри скорее вниз,

Видишь мышку? Улыбнись!

(Опускаем взгляд вниз, голову держим прямо)

Смотри на рябинки

За окошком – лес вдали,

Елочки, осинки

Ближе взгляд перевод,

Рассмотри рябинки.

(Руки вытягиваем перед собой, растопырив пальцы и подняв ладони, смотрим на пальчики несколько секунд)

Случилось мылу в глаз попасть.

Надо быстро поморгать. Вот так.

(Моргаем глазами в течение 5-6 секунд.)

Теперь попробуй – ка, дружок,

Глазами описать кружок.

И еще разок, раз – два.

Получилось? Красота!

(Описываем глазами круг)

«Нырляльщик»

Исходное положение – стоя. Сделать глубокий вдох, задержать дыхание, при этом закрыть нос пальцами. Присесть, как бы нырнуть в воду. Досчитать до 5 и вынырнуть – открыть нос и сделать выдох.

Петушок

На высокий бережок

Прилете наш петушок.

Крылышки расправил,

Гребешок поправил,

Посмотрел по сторонам

– Солнышка не видно там?

Помогу – ка я ему,

Прокричу «Ку – ка – ре – ку»

Люди, звери, просыпайтесь!

Утро красное встречайте!

(Поднимаем руки вверх, делаем вдох, опускаем руки через стороны вниз, хлопаем руками по бедрам, произнося на выдохе: «Ку – ка – ре – ку») **Замри**

Мы вдыхаем и считаем.

Счет ведем мы до шести.

Раз, два, три, четыре, пять, шесть,

А теперь, дружок, замри

И совсем ты не дыши! Один, два, три.

А теперь мы выдыхаем.

Один, два, три – отомри!

(На счет 1-6 делаем носом глубокий и медленный вдох, затем замираем и задерживаем дыхание на 3- 4 секунды, считаем: 1,2,3 – и делаем выдох через нос на счет 1,2,3)

Ёжик

Прошлогодние иголки

Ёжик ворошил под елкой.

Где – то здесь, под этой ёлкой,

Потерял одну иголку.

Понял он – найдет едва ли.

Наверное, зайцы подобрали.

(На счет «раз» поворачиваем голову влево, делаем быстрый вдох носом, на счет «два» поворачиваем голову вправо и делаем выдох ртом, произнося «ф-ф-ф-ф-ф».)

Приложение 3

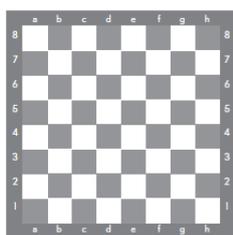
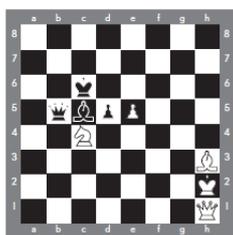
Дидактические шахматные игры (на основе дидактических игр, предложенных И.Г. Сухиным)

1. «Секрет или не секрет». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд или расположены на демонстрационной доске, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». Сложный вариант этой игры: дети по очереди должны называть не названия фигур, а количество пешек, которое эти фигуры стоят, кроме секретной, которая выбирается заранее, ее дети должны назвать правильно.

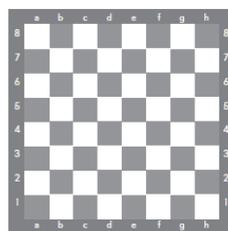
2. «Сосед или не сосед». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении или нет. Если ответ да, то дети должны сказать: «Сосед». Если – нет: «Не сосед».

3. **«Кошки – мышки».** Педагог играет с учеником или дети между собой ограниченным числом фигур. Фигурой против пешек – фигура или фигуры – это «кошки», пешки – «мышки». Задача кошек съесть всех мышек, задача мышек дойти до края доски. Лучше всего использовать следующие сочетания фигур: ферзь и ладья, две ладьи, одна ладья, количество и расположение пешек может быть любым.
4. **«Один в поле воин».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре. Черные фигуры считаются заколдованными и не могут ходить.
5. **«Лабиринт».** Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные поля» (атакованные фигурами противника или отмеченные специальным образом) и не перепрыгивая их.
6. **«Перехитрить часовых».** Белая фигура должна достичь определенной клетки на шахматной доске, не становясь на «заминированные поля» (атакованные фигурами противника или отмеченные специальным образом) поля
7. **«Перехитри часовых».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирая такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалось под ударом черных фигур.
8. **«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски..
9. **«Захват контрольного поля».** Игра фигурой против другой фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под атакой фигуры противника. При точной игре обеих сторон победителя может и не оказаться.
10. **«Атака неприятельской фигуры».** Фигура должна за один ход напасть на фигуру противоположного цвета, но так, чтобы не оказаться под боем.
12. **«Взятия».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
13. **«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
14. **«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
15. **«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.
16. **«Пять Шахов».** Каждой из пяти фигур нужно объявить шах королю противника.
17. **«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.
18. **«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: объявлен ли чёрному королю мат.
19. **«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
20. **«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определённое поле, выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
21. **«Кто сильнее».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая из этих фигур сильнее? Насколько пешек?»
22. **«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.
23. **«Выигрыш материала».** Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса. 24. **«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.
25. **«Шах или мат».** Ученики должны ответить на вопрос: «Шах или мат черному королю?»
26. **«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
27. **«Мат в один ход».** Цель – объявить мат в один ход черному королю.

- 28. «На крайнюю линию».** Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- 29. «В углу».** Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- 30. «Ограниченный король».** Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.
- 31. «Объявили мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- 32. «Защитись от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.
- 33. «Какого цвета поле».** Учитель называет какое-нибудь поле. Ученики должны определить цвет.
- 34. «Морской бой на шахматной доске».** Детям заранее готовятся карточки с заданием, с одной стороны пустая шахматная доска с другой с фигурами:
 Второй вариант: Игра ведется по правилам морского боя.



Второй вариант:



Динамические шахматные игры

- 1. «Черное и белое».** Ученики сидят за партами в классе, перед ними демонстрационная доска или у каждого ученика на парте лежит шахматная доска, и карточка черного и белого цвета. Учитель называет поле, например h2, и считает до трех. Ученики в это время должны выбрать карточку нужного цвета, которая соответствует цвету шахматного поля. На счет «три» ученик должен встать с карточкой, если ученик угадывает цвет поля, то он получает одно очко, не угадывает цвет поля, то -1 очко. Если не успел встать с карточкой после того, как учитель сказал «три» - тоже -1 очко. Затем подсчитываются результаты и определяются победители. Может быть более сложный вариант, когда перед учениками нет демонстрационные доски и шахматных досок на партах, на карточках могут быть изображены фигуры или пешки.
- 2. «Шахматный дятел».** Учитель делит детей на несколько команд, каждой команде он выдает фломастер и лист А4, со следующим изображением:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Начальное положение: дети из класса разделены на две команды. Изначально команды стоят возле крайней парты около демонстрационной доски. На противоположном конце класса на партах стоят шахматные доски, рядом с досками – шахматные фигуры. Ученики по очереди, на скорость, должны сначала поставить в одном квадрате (шахматном поле) 10 точек фломастером, (название поля говорит учитель), потом добежать до парты на противоположном конце класса (команды стоят возле демонстрационной доски) и поставить шахматную фигуру на поле, соответствующее закрашенному квадрату.

Расположение фигуры должно совпадать с ее начальным положением на шахматной доске. И так далее, по очереди, пока все шахматные фигуры не окажутся на доске. Затем учитель может посадить детей выполнять творческое задание в рабочей тетради, а сам проверяет количество точек. За каждое верное количество точек на поле и правильно поставленную фигуру на доске, учитель ставит команде 1 балл, если не хватает точек, то - 1 балл, если лишние, то также вычитает 1 балл от общего количества баллов, набранных командой. Учитель определяет победителя.

3. «Шахматная гонка». Соревнуются по рядам, стоя. Ученик за первой партой берет в руки шахматную фигуру, по сигналу передает ее на следующую парту (возможна очередность передачи шахматных фигур: через левое плечо, через правое плечо, за головой), так чтобы она не упала. Это продолжается до последней парты, ученик за последней партой поднимает руку с шахматной фигурой вверх и затем ставит её на шахматную доску. Только после того, как последний игрок поднял руку вверх, первый опять передают следующую шахматную фигуру назад по ряду, чей ряд быстрее расставит фигуры на шахматной доске тот ряд и победил.

4. «Береги пешку». Играющие образуют круг, один ученик находится в середине круга (водящий), остальные стоят немного расставив ноги и держат руки за спиной, у ног каждого ребёнка стоит пешка. Водящий старается выхватить эту пешку. А играющий защищает её, приседает и закрывает пешку руками, не давая до неё дотронуться. Как только водящий отходит, игрок встаёт. Ребёнок, не защитивший свою пешку, делает шаг назад из круга, он временно не участвует в игре. Когда водящему удастся взять в руки две или три пешки, назначается новый водящий из выбывших. При смене водящего дети, стоящие за кругом, возвращаются в игру.

5. «Расставь позицию». Есть более лёгкий вариант и более сложный. Начнём с лёгкого: ученики делятся на две команды. Каждая команда стоит в классе возле демонстрационной доски. На против неё в другом конце класса парта, на которой лежит шахматная доска и шахматные фигуры. Каждый игрок должен по очереди подбежать к парте, взять одну фигуру, поставить её на доску и вернуться обратно. Как только он вернулся обратно, второй игрок также бежит за шахматной фигурой и ставит её на доску. Ученики должны расставить правильно начальную позицию. Более сложный вариант – расставить заранее заданную позицию. Какая из команд сделает это быстрее - та и победила.

6. «Шахматная зарядка» Учитель объясняет ученикам, что каждая фигура обозначает свое движение: пешка - две руки вперёд; ладья - сначала две руки вперёд, потом обе руки в стороны; конь - две руки вперёд, потом кисти рук направо и кисти рук налево; слон - обе руки по диагонали; ферзь - обе руки сначала вперёд, потом обе руки в диагональ, потом обе руки в стороны; король - обе руки вверх. Учитель или один из учеников выходит вперёд перед классом и медленно показывает, как ходят фигуры руками. Все ученики, стоя как в зеркале, должны повторять его движения. Учитель может просто называть фигуры, а ученики будут выполнять упражнения.

7. «Угадай фигуру» Эту игру хорошо применять в тех случаях, когда на уроке есть необходимость разделить класс на несколько команд. Один из учеников изображает белого короля, второй – чёрного (водящие). Всем остальным ученикам присваиваются имена шахматных фигур, расположенных на доске. Например, белая пешка, белая ладья и т.д. Каждый король должен собрать себе команду из шахматных фигур. Король указывает на одного из учеников, который является фигурой, этот ученик должен показать как ходит его фигура, которой он является. (Например, если это пешка, то он должен сделать либо шаг вперёд, либо два шага вперёд; если это Ладья, он может сделать несколько шагов вперёд, назад, влево, либо вправо; если это слон - он должен сделать несколько шагов по диагонали и пр.) Если «король» угадал, что это за фигура, какую фигуру изображал ученик, он идёт к нему в команду. Если нет, то в команду соперника.

8. «Шахматное зеркало» Эта игра полезна при изучении горизонталей, вертикалей и диагоналей шахматной доски. Дети встают со своих мест. Учитель медленно руками

показывает горизонталь (поставив обе руки горизонтально перед собой), вертикаль (выпрямляет руки вертикально вверх) и диагональ (одну руку отводит в сторону по диагонали). Ученики в это время повторяют все движения за учителем. Затем учитель называет ребятам линию, которую необходимо показать, и сам вместе с ними показывает эту линию. Скорость постепенно увеличивается. Учитель может путать учеников, называя одну линию, например, вертикаль, а сам руками показывает другую, например, диагональ.

9. «Шахматная эстафета» Есть несколько вариаций этой динамической игры, в зависимости от изучаемой темы. Исходная позиция для всех вариаций: ученики делятся на две команды. Стоят возле демонстрационной доски. На противоположном конце класса на партах расположены шахматные доски.

Белый отряд, чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Строгий порядок в отряде одном. Точно такой же – в отряде другом.

Рядом все стали плотной стеной. Начинаем мы эстафетный бой.

При изучении темы начального положения фигур: две команды стоят на старте. Рядом — шахматные фигуры (белые — возле одной команды, черные — возле другой). Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв любую фигуру, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв фигуру, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и установила все фигуры правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды.

При изучении темы шахматной доски и шахматной нотации: Две команды стоят на старте. Каждому участнику учитель раздает заранее подготовленные карточки с названием шахматного поля (например, C1, d4, F5 и т.д.). Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв свою карточку, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою карточку, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все поля правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды. При изучении темы горизонтали: Две команды стоят на старте. Каждому участнику учитель раздает заранее подготовленные пронумерованные шахматные горизонталы, горизонталь 1, 2, 3, и т.д. Каждой команде раздается одинаково по 8 горизонталей, в хаотичном порядке. Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв свою горизонталь, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою горизонталь, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все горизонталы правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды. Аналогично эстафету можно провести с вертикалями. Усложненный вариант эстафеты: ученики должны не просто добежать до парты, где расположены шахматная доска, а добраться ходом ладьи/слона/ферзя/коня. Эстафета **«Пешки - крепкие орешки»:**

- Каждая Пешка знает свою роль: если Пешки – крепкие орешки, непобедим наш шахматный Король!

Пешки той и другой команды по прямому пути оббегают ориентир, возвращаются к своей команде, забирают одного игрока и повторяют путь, пока не соберут цепочку своей команды. Выигрывает самая стойкая и быстрая команда.

10. «Шахматные дорожки». В классе на полу с помощью разноцветных лент выкладываются вертикали, горизонталы и диагонали – это будут дорожки. Играющие по сигналу начинают бегать по ним, сохраняя равновесие, наступая точно на линии и не мешая друг другу. Задача пробежать как можно больше дорожек. Кто быстрее это сделает, тот и победит. А вот кто три раза оступился, тот выбывает из игры. Можно стартовать по очереди и определять время или разбить класс на команды. Если бегать в классе не удобно, то можно ходить по дорожкам, стараясь не сходить вправо-влево. Тогда считаются ошибки, а не скорость. Другой вариант, нарисовать дорожки мелом на доске. Задача игроков – проходить мелом другого цвета по этим дорожкам. Кто быстрее пройдет по дорожкам, тот и

побеждает. Более сложное задание, когда ребенок должен назвать по какой дорожке он идет: вертикаль, горизонталь и диагональ.

11. «Лови и угадай» или сложный вариант – «Лови и назови ход». Для игры понадобится демонстрационная доска и мягкий мячик. Игроки встают в круг, ширина которого зависит от количества участников. У одного игрока в руках мяч, задача игроков на первый взгляд проста: игрок с мячом называют любую фигуру и катит мяч (бросает) любому другому. Тот игрок должен остановить (поймать) мяч и рукой постучать по нему такое количество раз, которое соответствует количеству пешек, которое стоит эта фигура. Сложный вариант, на демонстрационной доске стоит фигура или позиция, и игрок с мячом бросая другому игроку мяч называет ход фигуры - игрок, который получит мяч должен назвать свой ход и т.д. пока фигура не окажется на загаданном учителем поле. Если игрок ошибается, то он выбывает, но остаются в кругу, если следующий игрок бросает ему мяч то он также выбывает. Игра продолжается пока не останется 4 -5 игроков в кругу.

12. «В море шахмат». Дети плавают в море учитель или водящий произносится стишок: «Море волнуется раз. Море волнуется два. Море волнуется три. Шахматная фигура на месте замри.» Все дети замирают, а водящий проходит между ними и смотрит кто шевелится, тех, кого он заметил шевелящимися забирает в свое логово, заранее предусмотренное место). В конце игры определяется, кто самый выдержанный и стойкий: ни разу не пошевелился или же дети забирают в позах шахматных фигур а водящий должен пройти и отгадать кто кого изображает

13. «Шахматное – не шахматное». Педагог произносит какую-нибудь шахматную фразу. Например, о начальном положении: «Ладья стоит в углу», и бросает (катит) мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать, если не верно – не ловить.

14. «Почтальон». Игра удачна для закрепления шахматной нотации. Ученики разбиваются на 2 команды. Располагаются в конце класса, напротив демонстрационной доски. Учитель говорит, что сегодня к нам в гости приходил почтальон и принес письмо. (Учитель демонстрирует конверт, в котором вложены карточки с шахматными полями). Каждому ученику дается карточка с «адресом» шахматного поля. Все карточки нужно разложить по «адресам» на демонстрационной доске, прикрепив ее к магнитной шахматной фигурой с демонстрационной доски. Дается сигнал и первые игроки, взяв свою карточку с «адресом», бегут к демонстрационной доске, где прикрепляют ее на соответствующее поле. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою карточку, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все поля правильно.

15. «Ферзь и пешка» Ученики стоят в кругу. Им дается задание: если они слышат команду «Ферзь», то должны встать на носочки, поднять руки вверх и потянуться к потолку. Если же дается команда «пешки», то ребята приседают. Эту игру нужно проводить совместно с другой динамической игрой, в качестве дополнения. Или во время проведения физкультминутки.

16. «Гонка фигур» Дети становятся в круг. Один ученик получает в руки мягкий мяч. По сигналу он передает мяч следующему игроку по часовой стрелке, называя какую – то шахматную фигуру. Игрок, получивший мяч, называет фигуру, которую назвал игрок перед ним, и плюс еще называет свою. И так далее, каждый игрок, получая мяч, вспоминает название фигуры, которую называл предыдущий игрок и плюс называет еще свою. Варианты передачи мяча могут быть разными: передача над головой, одной рукой.

17. «Лови, стучи» Игроки становятся в круг, ширина которого зависит от количества участников. У одного участника в руках мягкий мяч. Задача игроков на первый взгляд проста. Игрок с мячом называет какую –то фигуру, и катит мяч другому игроку. Тот останавливает мяч рукой, стучит по нему столько раз, сколько «стоит» эта фигура, и тут же, называя другую фигуру, катит мяч другому игроку.

18. «Чередование полей» Ученики делятся на две команды. Каждой команде дается одно черное поле (примерно 30 на 30 сантиметров) и одно такого же размера белое поле. Игра проводится в виде эстафеты для закрепления расположения шахматных полей на доске. По

команде учителя ученики начинают движение до выбранного ориентира, но движение особое: они кладут перед собой черное поле, становятся на него, далее – белое, перепрыгивают на него, забирают черное и снова кладут перед собой и прыгают на него. Так продолжают прыжки по белым и черным полям до ориентира, обратно возвращаются бегом. Побеждает команда, которая выполнила данное задание быстрее.

19. «Шахматные перебежки» Игра выполняется так же в виде эстафеты. Ученики делятся на две команды. Команды изначально стоят возле демонстрационной доски. Каждой команде дается ракетка для настольного тенниса и комплект шахматных фигур. Задача игроков: добежать до ориентира, оббежать его. Но не просто так. Первому игроку на ракетку ставится одна шахматная фигура, каждому последующему игроку – на одну фигуру больше. Побеждает команда, игрок которой сможет унести на ракетке большее количество фигур, при этом не урони их.

20. «Прыг–скок–в бок». Данная игра используется для закрепление хода коня. Ученики делятся на две команды. Игра выполняется в виде эстафеты: детям необходимо добраться до кегли, обогнуть ее и вернуться обратно ходом коня, т.е. «прыг – скок – вбок». Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который начинает такое же движение буквой «Г». Побеждает команда, которая первой закончила передвижение.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДМЕТА «ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ»

Данная программа обеспечена учебниками и методическими рекомендациями авторов Е. А. Прудниковой и Е. И. Волковой .