МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Челябинской области
Управление образования Чесменский муниципальный район
МБОУ "Черноборская СОШ"

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Шахматы»

для обучающихся 5-6 классов

Черноборский 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа реализует обще интеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования на основе программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин. Программа рассчитана на 2 часа в неделю. Программа разработана для учащихся 5-6 классов и рассчитана на изучение материала в течение 68 часов.

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

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в 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.

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

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ:

Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Данная программа рассчитана на четыре года обучения, состоящего из двух этапов.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ:

Программа рассчитана на 1 год обучения из расчета 2 часа в неделю. Всего: 68 часов в год.

Количество часов в 1-ой четверти – 16 ч;

Количество часов во 2-ой четверти - 16 ч;

Количество часов в 3-ей четверти - 20 ч;

Количество часов в 4-ой четверти - 16 ч.

ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:

1. теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
2. практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

ОСОБЕННОСТИ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ ДЕТЕЙ:

Данная рабочая программа ориентирована на учащихся 5-6 классов (10-12 лет).

ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- участие в турнирах и соревнованиях.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

К концу учебного курса дети научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учится его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта**.**

Коммуникативные:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Овладевать способностью принимать, сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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

Содержание обучения включает в себя следующие разделы:

1. Знакомство с шахматами. (4 ч)

Знакомство с шахматной доской. Немного истории. Шахматная доска. Шахматная доска и шахматное войско. Знакомство с шахматными фигурами. Ходы фигур и пешек.

2. Шахматные фигуры. (20 ч).

Шахматные фигуры. Закрепление. Расстановка шахматных фигур. Цель шахматной игры. Знакомство с шахматной фигурой Ладья. Ладья в игре. Знакомство с шахматной фигурой Слон. Слон в игре. Ладья против слона. Знакомство с шахматной фигурой Ферзь. Ферзь в игре. Ферзь против ладьи и слона. Знакомство с шахматной фигурой. Конь. Конь в игре. Конь против ферзя, ладьи и слона. Знакомство с пешкой. Пешка в игре. Необычные ходы шахматных фигур и пешек. Рокировка, взятие на проходе и превращение пешки в ферзя. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Знакомство с шахматной фигурой Король. Король против других фигур. Шах. Учимся ставить шах. Игровая практика. Мат. Мат в один ход. Игровая практика. Ставим мат. Детский мат. Ставим мат. Линейный мат двумя ладьями. Ничья, пат. Рокировка. Игровая практика.

3. Шахматная партия. (14 ч).

Шахматная партия. Как начинать шахматную партию. Шахматная партия. Правила игры. Повторение программного материала. Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур. Элементарные шахматные приемы. Стадии партии. Дебют. 10 правил игры в дебюте. Как начинать шахматную партию. Преимущество в развитии. Преимущество в пространстве. Владение открытыми линиями. Слабые и сильные поля. Правило квадрата. Король и пешка против короля. Фигура против пешки. Ладейные окончания. Слоновые окончания. Правила игры в эндшпиле. Двойной удар. Захват пункта. "Капкан". Центр. Борьба за центр. Инициатива и расстановка фигур. Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций. Игра в турнирах

4. Введение в тактическую игру. (30 ч).

Введение в тактическую игру. Тактические приемы. Угроза: определение, разновидности угроз. Темп. Определение темпа как скорости игры. Промежуточный ход. Определение промежуточного хода. Форсированная игра. Варианты форсированной игры. Вилка: определение, примеры. Связка: определение, тематические примеры. Отвлечение:

определение, тематические примеры. Мат в один ход. Мат и его разновидности. Приметы матирования. Закрепление темы «Мат». Открытое нападение: определение, тематические примеры. Рентген: определение, типовые примеры. Атака посредством рентгена. Завлечение: определение, тематические примеры. Перекрытие: определение, учебные примеры. Блокировка: определение, назначение. «Вредный шах». Мат в два хода. Поиск мата в два хода . Завоевание поля: определение, тематические примеры. Шах при матировании. Уничтожение защиты: определение, решение типовых примеров. Освобождение линии действия: определение, примеры. Мат в три хода. Поиск мата в три хода. Ограничение подвижности фигуры. Теория и разбор учебных партий. Пат (ничья): теоретическая часть, разбор типовых задач. «Троекратное повторение позиции». Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей. Недостаток материала для достижения победы. Вечный шах (ничья): определение, разбор типовых примеров. Вскрытый шах. Как защититься от вскрытого шаха. Шах, способный защитить от шаха. Основы эндшпиля: определение, основные понятия и постулаты эндшпиля. Правило квадрата пешки. Эндшпиль с королем и пешкой против короля. Повторение изученного материала. Уничтожение защиты. Освобождение линии действия. Ограничение подвижности фигуры. Конкурс по решению задач. Вечный шах. Закрепление. Основы эндшпиля. Закрепление. Основы эндшпиля. Заключение. Сочетание тактических ударов. Продолжение. Работа над ошибками. Игровой урок. Короткая и длинная нотации.

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.

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

Учебно – методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы по программе

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2002.
12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
13. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Предмет	Класс				
Шахматы	5 - 6				
Раздел	Описание раздела	Тема урока	Форма деятельности	Вид деятельности	Кол-во часов
Знакомство с шахматами		Знакомство с шахматной доской	Групповая работа	Беседа	1
		Введение. Немного истории. Шахматная доска	Групповая работа	Беседа, решение познавательных задач.	1
		Шахматная доска и шахматное войско	Работа в парах	Решение шахматных задач, практическая игра	1
Шахматные фигуры.		Знакомство с шахматными фигурами. Ходы фигур и пешек	Групповая работа	Беседа, решение познавательных задач.	1

		Шахматные фигуры. Закрепление	Индивидуальная работа	Игровые упражнения	1
		Расстановка шахматных фигур. Цель шахматной игры	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Знакомство с шахматной фигурой Ладья	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Ладья в игре. Знакомство с шахматной фигурой Слон	Групповая работа,	Дидактические игры и задания, игровые упражнения;	1
		Слон в игре	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Ладья против слона. Знакомство с шахматной фигурой Ферзь	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Ферзь в игре	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Ферзь против ладьи и слона. Знакомство с шахматной фигурой. Конь	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Конь в игре	Групповая	Игровые	1

			работа,	упражнения	
		Конь против ферзя, ладьи и слона. Знакомство с пешкой	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Пешка в игре. Необычные ходы шахматных фигур и пешек	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Рокировка, взятие на проходе и превращение пешки в ферзя.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Знакомство с шахматной фигурой Король. Король против других фигур	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Шах	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Учимся ставить шах. Игровая практика. Мат	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Мат в один ход. Игровая практика	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Ставим мат. Детский мат. Ставим мат. Линейный мат двумя ладьями	Групповая работа,	Игровые упражнения	1

		Ничья, пат	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Рокировка. Игровая практика	Групповая работа,	Практическая игра,	1
Шахматная партия		Шахматная партия. Как начинать шахматную партию	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Шахматная партия. Правила игры. Повторение программного материала	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Элементарные шахматные приемы. Стадии партии	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Дебют. 10 правил игры в дебюте	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Как начинать шахматную партию. Преимущество в развитии. Преимущество в пространстве	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Владение открытыми линиями. Слабые и сильные поля	Групповая работа,	Практическая игра	1
		Правило квадрата. Король и пешка против короля.	Групповая	Игровые	1

		Фигура против пешки.	работа,	упражнения	
		Ладейные окончания	Групповая работа,		1
		Слоновые окончания. Правила игры в эндшпиле	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Двойной удар	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Захват пункта. "Капкан". Центр. Борьба за центр	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Инициатива и расстановка фигур	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций. Игра в турнирах	Групповая работа,	Участие в турнирах и соревнованиях.	1
Введение в тактическую игру		Введение в тактическую игру	Групповая работа,	Беседа, практическая игра,	1
		Тактические приемы. Угроза: определение, разновидности угроз.	Групповая работа,	Теоретические занятия	1

		Темп. Определение темпа как скорости игры.	Групповая работа,	Практическая игра	1
		Промежуточный ход. Определение промежуточного хода. Форсированная игра. Варианты форсированной игры.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Вилка: определение, примеры.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Связка: определение, тематические примеры. Отвлечение: определение, тематические примеры.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Мат в один ход. Мат и его разновидности. Приметы матирования.	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Закрепление темы «Мат». Открытое нападение: определение, тематические примеры.	Групповая работа,	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	1
		Рентген: определение, типовые примеры. Атака посредством рентгена.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Завлечение: определение, тематические примеры. Перекрытие: определение, учебные примеры.	Групповая работа,	Практическая игра	1

		Блокировка: определение, назначение. «Вредный шах»	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Мат в два хода. Поиск мата в два хода . Завоевание поля: определение, тематические примеры.	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Шах при матировании.	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Уничтожение защиты: определение, решение типовых примеров. Освобождение линии действия: определение, примеры.	Групповая работа,	Беседа, Игровые упражнения	1
		Мат в три хода. Поиск мата в три хода.	Групповая работа,	Практическая игра,	1
		Ограничение подвижности фигуры. Теория и разбор учебных партий. Пат (ничья): теоретическая часть, разбор типовых задач	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		«Троекратное повторение позиции». Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Недостаток материала для достижения победы. Вечный шах (ничья): определение, разбор типовых примеров	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Вскрытый шах. Как защититься от вскрытого шаха	Групповая	Практическая	1

			работа,	игра	
		Шах, способный защитить от шаха. Основы эндшпиля: определение, основные понятия и постулаты эндшпиля	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Правило квадрата пешки	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Эндшпиль с королем и пешкой против короля. Повторение изученного материала	Групповая работа,	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	1
		Уничтожение защиты	Групповая работа,	Практическая игра	1
		Освобождение линии действия. Ограничение подвижности фигуры	Групповая работа,	Игровые упражнения	1
		Конкурс по решению задач	Групповая работа,	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	1

		Вечный шах. Закрепление. Основы эндшпиля. Закрепление	Групповая работа,	Теоретические занятия	1
		Основы эндшпиля. Заключение	Групповая работа,		1
		Сочетание тактических ударов. Продолжение	Групповая работа,	Участие в турнирах и соревнованиях	1
		Работа над ошибками	Групповая работа,	Беседа, разбор ошибок	1
		Игровой урок. Короткая и длинная нотации.	Работа в парах,	Практическая игра	1
					68

Приложение

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“**Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
“**Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
“**Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
“**Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
“**Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
“**Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
“**Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
“**Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
“**Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*
“**Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.
Приложение 2.
Дидактические задания.
“**Мат в один ход”.**“Поставь мат в один ход нерокированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
“**Поймай ладью”. “Поймай ферзя”**. Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
“**Выведи фигуру”.**Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
“**Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
“**Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
“**Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
“**Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
“**Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
“**Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
“**Мат в два хода”.**Белые начинают и дают мат в два хода.
“**Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
“**Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
“**Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
“**Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
“**Выигрыш или ничья?”**. 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 нужно добиться ничьей.
“**Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
“**Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
“**Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
“**Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
“**Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.