

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
БРЫЗГАЛОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ВАВОЖСКОГО РАЙОНА УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 7 от 17.08.2023г.

Утверждена
Приказом директора
МКОУ Брызгаловская ООШ
Богдановым А.В.
№109-ОД от 18.08.2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

"ВОЛШЕБНАЯ ПЕШКА"

на 2023-2024 учебный год

Срок реализации: 1 год (36 часов)

Возраст участников: 7-10 лет

Разработчик:

Богданов Александр Васильевич,
педагог дополнительного образования

Брызгалово, 2023

РАЗДЕЛ 1.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебная пешка» составлена с учетом требований Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 года №678-р, Устава МКОУ Брызгаловской ООШ.

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Уровень программы: ознакомительный.

Актуальность программы:

В настоящее время особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Помимо этого занятия шахматами способствуют повышению интеллектуального уровня учащихся, умению концентрировать внимание, развивают мышление, память, воспитывают такие ценные качества характера, как терпение, ответственность, самодисциплина.

Отличительной особенностью программы является использование на занятиях занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, сказочных притчей. Обучение по программе позволяет наиболее полно использовать спортивный и зрелищный компонент шахматной игры, его соревновательную сущность.

Новизна программы заключается в частичном использовании электронного образовательного ресурса в Блокноте Mimio Studio, разработанного автором программы (<http://ped-assorti.blogspot.com/search/label/Шахматы>).

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей, направлена на обучение элементарной шахматной игре, организации полноценного досуга учащихся, выявление одаренных ребят и оказание помощи в развитии их таланта. Ознакомление с основами шахматного искусства, изучение элементов шахматных партий и применение полученных знаний на практике способствует развитию личности ребёнка.

Адресат программы: учащиеся в возрасте 7-10 лет разного уровня подготовки. Широкий возрастной диапазон связан с малокомплектностью образовательного учреждения. Минимальное количество учащихся в группе – 4 человека, максимальное – 10 человек.

Практическая значимость программы заключается в том, что игра в шахматы способствует развитию логического и творческого мышления, памяти, вырабатывает решительность, усидчивость. Играя в шахматы, ребята учатся самостоятельно мыслить и принимать решения. Шахматы делают маленьких непосед более спокойными. Тренируется воля к победе, целеустремленность.

Преимственность программы: игра в шахматы самым благоприятным образом влияет на развитие математических способностей. Практиками замечено, что дети, которые рано научились играть в шахматы, в старших классах показывают хорошие результаты по точным наукам.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы - 36 учебных часов.

Срок освоения программы: курс рассчитан на 1 учебный год (9 месяцев).

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса:

Форма организации детского коллектива – шахматный клуб. Образовательный процесс организован в соответствии с учебным планом в объединении по интересам, сформированном в группу обучающихся разных возрастных категорий (разновозрастная группа), являющаяся основным составом объединения.

Виды занятий: учебное занятие (сочетающее теорию и практику), игра, соревнование.

Форма обучения: очная.

Режим занятий и периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий 45 минут. Количество часов в неделю – 1 час.

Программа является вариативной. Педагог может вносить изменения в содержание тем, дополнять практические занятия новыми приёмами практического исполнения.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель программы: формирование и развитие интеллектуальных способностей обучающихся посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

1. Познакомить с шахматной терминологией.
2. Овладеть основами шахматной игры.
3. Сформировать понятие об игровых возможностях шахматных фигур.
4. Научить решать шахматные задачи и этюды.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Первое знакомство с шахматами	1	1		Устный опрос (текущий контроль)
2.	Шахматная доска	1	0,5	0,5	Устный опрос (текущий контроль)
3.	Начальная расстановка фигур на доске	1	0,5	0,5	Устный опрос, игровые задания (текущий контроль)
4.	Цель игры. Шахматный ход	1	0,5	0,5	Устный опрос, игровые задания (текущий контроль)
5.	Ходы фигур	6	1	5	Игровые задания (текущий контроль)
6.	Сила шахматных фигур	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
7.	Что такое «шах» и «мат»	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
8.	Что такое «пат»	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
9.	Ничья, ее разновидности	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
10.	Рокировка	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
11.	Превращение пешки	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
12.	Три стадии шахматной партии	1	0,5	0,5	Игровые задания (промежуточный контроль)
13.	Шахматная нотация	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
14.	Защита	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
15.	Вилка	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
16.	Открытое нападение	1	0,5	0,5	Игровые задания (текущий контроль)
17.	Учимся ставить мат	10	2	8	Игра в парах (текущий контроль)
18.	Сеансы одновременной игры.	5		5	Игра в парах (итоговый контроль)
Всего		36	11	25	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Тема 1. Первое знакомство с шахматами 1ч

Теория: Цели, задачи курса. Легенда о радже и мудреце. История шахмат. Знакомство с шахматным комплектом: 16 белых и 16 черных фигур (1король, 1ферзь, 2ладьи, 2слона, 2коня и 8пешек). Легкие и тяжелые шахматные фигуры. Сказочная притча "Как Тимофей стал генералиссимусом шахматной армии". Устный опрос.

Практика: Игровые задания.

Тема 2. Шахматная доска 1ч

Теория: Шахматная доска. Способы передвижения на доске: по горизонталям, по вертикалям, по диагоналям.

Практика: Игровые задания.

Тема 3. Начальная расстановка фигур на доске 1ч

Теория: Подготовка к игре. Расположение фигур на шахматной доске. Королевский и ферзевый фланги. Сказочная притча "Как белые приобрели право первого хода".

Практика: Игровые задания.

Тема 4. Цель игры. Шахматный ход 1ч

Теория: Цель шахматной игры – пленить вражеского короля. Что такое шахматный ход. Взятие. Неукоснительное правило – если игрок дотрагивается до собственной шахматной фигуры, то обязан ею сходить.

Практика: Игровые задания.

Тема 5. Ходы фигур 6ч

Теория: Способы передвижения шахматных фигур на доске.

Передвижение короля. Сказочная притча "Как у короля на голове оказалась золотая корона".

Передвижение ладьи. Сказочная притча "Как ладьи стали служить в шахматной армии".

Передвижение слона. Сказочная притча "Как у каждого слона своя дорожка появилась".

Передвижение ферзя. Сказочная притча "Как в шахматном королевстве новая фигура появилась".

Передвижение коня. Сказочная притча "Про Коней, которые хотели быть не как все".

Передвижение пешки. Сказочная притча "Как Белая Пешка "съела" Чёрного Короля".

Практика: Игровые задания.

Тема 6. Сила шахматных фигур 1ч

Теория: Ценность фигур. Пешка – единица силы. Король бесценен. Ферзь=9 пешек. Ладья=5 пешек. Слон=3 пешки. Конь=3 пешки. Материальное преимущество. Виды обменов: равноценный, выгодный, невыгодный.

Практика: Игровые задания.

Тема 7. Что такое «шах» и «мат» 1ч

Теория: Шах – угроза королю. Способы защиты от шаха: срубить, уйти, закрыться. Мат – конец игры. Простой шах. Вскрытый шах. Двойной шах. Тактический приём "связка". Связанная фигура.

Практика: Игровые задания.

Тема 8. Что такое «пат» 1ч

Теория: Понятие "пат" – при своём ходе нельзя пойти ни одной фигурой, при этом король находится не под шахом. Сказочная притча "Как вместо выигрыша ничья получилась".

Практика: Игровые задания.

Тема 9. Ничья, ее разновидности 1ч

Теория: Ничья. Основные случаи, когда игра заканчивается ничью: пат, вечный шах, трёхкратное повторение ходов, соглашение на ничью, правила 50 ходов, недостаточность материала для победы. Кооперативные шахматы.

Практика: Игровые задания.

Тема 10. Рокировка 1ч

Теория: Рокировка – одновременный ход королём и ладьёй. Правила рокировки.

Рокировку всегда начинают с короля. Сказочная притча "Как осторожный Король за ладью спрятался".

Практика: Игровые задания.

Тема 11. Превращение пешки 1ч

Теория: Превращение пешки в фигуру. Сказочная притча "Как Пешка помогла выиграть войну".

Практика: Игровые задания.

Тема 12. Три стадии шахматной партии 1ч

Теория: Стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Изучение элементарных позиций, методов проведения пешки и методов остановки неприятельской пешки. Виды проходных пешек.

Практика: Игровые задания.

Тема 13. Шахматная нотация 1ч

Теория: Шахматная нотация. Как записывать партию. Произношение шахматных букв. Сокращения и условные знаки. Запись в столбик. Запись в строчку. Названия шахматных полей. Турнирная таблица.

Практика: Игровые задания.

Тема 14. Защита 1ч

Теория: Тактические приёмы. Защита. Разновидности защиты.

Практика: Игровые задания.

Тема 15. Вилка 1ч

Теория: Приёмы в тактике шахматной игры. Вилка. Вилка конём. Вилка ферзём. Вилка ладьёй. Вилка слоном. Вилка пешкой.

Практика: Игровые задания.

Тема 16. Открытое нападение 1ч

Теория: Атака в шахматной игре. Двойной шах.

Практика: Игровые задания.

Тема 17. Учимся ставить мат 10ч

Теория: Учимся ставить мат. "Детский мат" – мат в дебюте за 4 хода. Защита от "детского мата".

Мат одинокому королю двумя ладьями или линейный мат. Способы матования.

Мат ферзём. Способы матования.

Мат ладьёй. Способы матования. Выжидательный ход.

Мат двумя слонами. Способы матования.

Мат слоном и конём. Способ матования.

Мат в 1 ход.

Практика: Игровые задания. Решение позиций на тему "Мат в 1 ход": матует ферзь, матует ладья, матует слон, матует конь, матует пешка,

Тема 18. Сеансы одновременной игры. 5ч

Теория: Правила поведения в турнирах. Условия проведения турниров.

Практика: Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах. Проведение блицтурнира, сеанса и кругового турнира внутри группы. Тематические сеансы одновременной игры, контрольные сеансы с последующим анализом партий.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

По окончании изучения программы учащимися должны быть достигнуты:

Предметные результаты:

Знание шахматных терминов: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур: король, ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Умение правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры, правильно расставлять фигуры перед игрой, сравнивать, находить общее и различие, ориентироваться на шахматной доске, понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, диаграмм.

Знание правил хода и взятия каждой из фигур, понимание смысла «игры на уничтожение», понятий: лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, понятий «взятие на проходе», превращение пешки, овладение основными принципами игры в дебюте. Умение грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте.

Овладение основными тактическими приемами. Умение находить несложные тактические удары и проводить комбинации, точно разыгрывать простейшие окончания.

Личностные результаты:

Готовность слушать собеседника и вести диалог, уважение к окружающим, в том числе к сопернику, умение вести себя в коллективе, уважать чужую точку зрения и уметь отстаивать свою, признавать собственные ошибки.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты:

Овладение способностью понимать цели и задачи обучения, организовать свою познавательную деятельность, стремясь к совершенствованию, понимать причины своих успехов и неудач и работать над устранением недостатков.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.


Организация занятий предусматривает привлечение родителей к организации и обеспечению образовательной и творческой деятельности ребёнка, обеспечение наличия у ребенка шахмат, совместная с ребёнком игра.


**РАЗДЕЛ 2.
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**


КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1-й год обучения	Недели	Год обучения	
		сентябрь	октябрь
1 час	1		
1 час	2		
1 час	3		
1 час	4		
1 час	5		
1 час	6		
1 час	7		
1 час	8		
1 час	9		
1 час	10		
1 час	11		
1 час	12		
1 час	13		
1 час	14		
1 час	15		
1 час	16		
1 час	17		
	18		
	19		
1 час	20		
1 час	21		
1 час	22		
1 час	23		
1 час	24		
1 час	25		
1 час	26		
1 час	27		
1 час	28		
1 час	29		
1 час	30		
1 час	31		
1 час	32		
1 час	33		
1 час	34		
1 час	35		
1 час	36		
1 час	37		
1 час	38		
36		Всего учебных недель	
36		Всего часов по программе	

Условные обозначения:

 - ведение занятий по расписанию

 - промежуточная и итоговая аттестация

 - каникулярный период

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ

Уровень образования педагога: Высшее.

Профессиональная категория: Первая категория.

Уровень соответствия квалификации: Программа реализуется без требований к соответствию квалификации педагога.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Санитарно-гигиенические, материально-технические условия соответствуют целям и задачам дополнительного образования. Основные занятия проводятся в МКОУ Брызгаловская ООШ в кабинете №22, в котором созданы условия для проведения занятий по обучению игре в шахматы в соответствии с СанПиН. Кабинет оснащён учебной мебелью, ноутбуком, проектором и экраном.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Блог «Педагогическое ассорти». Курс обучения игре в шахматы. [сайт]. - URL <http://ped-assorti.blogspot.com/search/label/Шахматы> .
2. CHESS-BOOM. online [сайт]. - URL <https://chess-boom.online/pravila-igry-v-shahmaty/>

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Процедура оценки уровня и качества освоения учащимися программы, а также соответствие их планируемым результатам проводится посредством беседы, наблюдения, устного опроса, практических заданий.

Программой предусмотрены такие формы аттестации, как входящая диагностика, текущий контроль, промежуточная аттестация, итоговая аттестация.

Входящая диагностика – это оценка исходного уровня знаний, умений, навыков обучающихся относительно заявленных в программе результатов освоения программы перед началом образовательного процесса. Входящая диагностика осуществляется в форме беседы, наблюдения.

Текущий контроль – это оперативная оценка уровня знаний, умений, навыков обучающихся относительно заявленных в программе результатов освоения программы по итогам прошедших занятий (разделов), проводится в течение всего образовательного процесса. Текущий контроль осуществляется в форме устного опроса, выполнения игровых заданий, беседы, наблюдения.

Промежуточная аттестация – это оценка уровня и качества освоения обучающимися содержания образовательной программы по итогам первой половины учебного периода. Возможен зачет результатов текущего контроля.

Итоговая аттестация – это оценка уровня и качества достижения результатов, заявленных в программе, в конце всего образовательного периода. Возможен зачет результатов текущего контроля.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика метапредметных и личностных результатов

Карта заполняется педагогом на каждого ребенка по шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества с помощью трехбалльной оценки, где 1 – качество отсутствует у ребенка, 2 – выражено слабо и проявляется редко, 3 – выражено сильно и проявляется часто. Нужную цифру обвести в каждой графе.

ФИ учащегося	Метапредметные компетенции			Личностные компетенции	
	Способность к запоминанию основных позиций	Наличие логического, тактического, стратегического мышления	Умение предвидеть последствия предполагаемых действий	Целеустремленность, настойчивость и умение добиваться намеченной цели	Умение спокойно воспринимать неудачу в игре
...	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3

Примечание:

5-8 баллов – 1 балл

9-12 баллов – 2 балла

13-15 баллов – 3 балла

Диагностика уровня освоения учащимися основ шахматной игры

Блоки программы	Уровни освоения		
	Высокий (3 балла)	Средний (2 балла)	Низкий (1 балл)
Теория шахматной игры	Без подсказки ходит всеми фигурами, владеет шахматной нотацией.	С затруднением ходит шахматными фигурами, владеет шахматной нотацией.	Не различает ходы шахматных фигур, не владеет шахматной нотацией.

Правила шахматной игры	Самостоятельно выстраивает фигуры в начале партии, умеет записывать шахматную партию.	С помощью педагога выстраивает фигуры в начале партии, записывает шахматную партию.	Допускает ошибки в расстановке фигур в начале партии, не владеет правильной формой записи шахматной партии.
Шахматные задачи и примеры	Самостоятельно решает задачи	Самостоятельно решает одну из предложенных задач.	Не справляется с заданием
Тактика шахматной игры	Без подсказки ставит мат любой фигурой менее чем за 20 ходов.	Ставит мат одинокому королю за 20-50 ходов.	Не владеет алгоритмами постановки мата.

Примечания:

7-4 балла – 1 балл;

10-8 баллов – 2 балла;

11-12 баллов – 3 балла

Оценочный лист

№	ФИ учащегося	Диагностика метапредметных и личностных результатов	Диагностика уровня освоения основ шахматной игры	Итого баллов

Результаты:

Низкий уровень – 2-3 балла

Средний уровень – 4-5 баллов

Высокий уровень – 6 баллов

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические особенности организации образовательного процесса

Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в классе.

На теоретических занятиях используются следующие методы: рассказ, беседа. При проведении теоретических занятий следует учитывать возраст занимающихся и излагать материал в доступной форме. На практических занятиях отрабатываются полученные умения и навыки.

Теоретические и практические занятия построены так, чтобы теория сочеталась с практикой.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, игра. На занятиях по шахматам в группах начальной подготовки применяются разнообразные методы и формы: сказки, ребусы, загадки, занимательные задания, головоломки.

Методы обучения (словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемный, игровой) **и воспитания** (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.).

Алгоритм учебного занятия

- 1) Вводная часть
- 2) Теоретическая часть
- 3) Практическая часть
- 4) Итоговая часть

В процессе обучения по данной программе используются следующие **педагогические технологии:** личностно-ориентированные, здоровьесберегающие, игровые, ИКТ-технологии. Образовательный процесс выстроен в соответствии с возрастными, психологическими возможностями и особенностями учащихся.

Дидактические материалы – раздаточные материалы, задания, упражнения.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Цель воспитания – личностное развитие школьников, проявляющееся:

- 1) в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе этих ценностей (то есть, в усвоении ими социально значимых знаний);
- 2) в развитии их позитивных отношений к этим общественным ценностям (то есть в развитии их социально значимых отношений);
- 3) в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

Воспитание на занятиях объединения осуществляется преимущественно через:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- поощрение педагогами детских инициатив.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование мероприятия	Сроки
1.	Викторина «Юные шахматисты»	декабрь
2.	Школьный турнир по шахматам	февраль
3.	Участие в районных соревнованиях по шахматам	по плану

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога и родителей:

1. Абрамов С.П. Шахматы: первый год обучения. Методика преподавания знаний[Текст]/ С.П. Абрамов, В.Л. Барский. – Москва: ООО «Дайф», 2015. – 256 с.

Для учащихся:

1. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста / А.С.Трофимова. – Ростов н/Д:Феникс, 2012. – 155с.

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.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному 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.