

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №16 с углубленным изучением отдельных предметов
имени Владимира Петровича Шевалева»

РАССМОТРЕНА
на заседании
методического
объединения педагогов
дополнительного
образования
Протокол от 28.08.2024 №1

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора школы
от 28.08.2024 №218/1

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 8 – 10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель: Горшкова Анна
Олеговна, учитель

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Шахматы» составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Закон РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный государственный стандарт начального общего образования (Приказ Минобрнауки России № 373 от 06 октября 2009, зарегистрирован Минюст № 17785 от 22.12. 2009);

3. Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 года № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», зарегистрированные в Минюсте России 03 марта 2011 года, регистрационный № 1999;

5. Письмо комитета образования ЕАО от 05.04.2017 г. № 1240/17 «Об организации образовательной деятельности в 2017/2018 учебном году».

6. Положение о режиме занятий в МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 16 с углубленным изучением отдельных предметов имени Владимира Петровича Шевалева»

7. Основная образовательная программа начального общего образования МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 16 с углубленным изучением отдельных предметов имени Владимира Петровича Шевалева» г.Каменск-Уральского.

Направленность программы: общеинтеллектуальная.

Уровень программы: базовый.

Продолжительность одного академического часа - 40 мин.

Общее количество часов в неделю – 1 час.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Срок освоения: 1 учебный год

Программа «Шахматы» составлена на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И. Г. Сухина в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, рабочие тетради, тетради для проверочных работ, методические рекомендации для учителя (авт. И. Г. Сухин)).

Данная программа позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества.

Шахматы это не только игра, доставляющая обучающимся 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. Экспериментально же было подтверждено, что обучающиеся, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у обучающихся 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 обучающихся и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

Поэтому **актуальность программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению обучающегося. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого обучающегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности обучающихся с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

– создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов**:

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

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

- **принцип психологической комфортности** – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** – обеспечивается возможность продвижения каждого обучающегося своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** – процесс обучения сориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у обучающегося проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными

фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

- Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

- При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы обучающийся прodelывает самостоятельно.

- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

- *Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающимся выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности обучающихся в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

– Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

– Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

– Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

– Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

– Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
– Проговаривать последовательность действий.
– Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

– Учиться работать по предложенному учителем плану.

– Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.

– Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

– Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

– Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

– Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

– Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

– Донести свою позицию до других.

– Слушать и понимать речь других.

– Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

– Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

– знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

– знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,

– знать правила хода и взятия каждой фигурой;

– различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

– сравнивать между собой предметы, явления;

– обобщать, делать несложные выводы;

- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- знать правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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

Особенность программы в том, что на *первом году обучения* обучающийся делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Учебный план

Первый год обучения (37 часов из расчета 1 час в неделю)

Модуль 1

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

- «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

- «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

- «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

- «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

- «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзьлюбит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

- «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

- «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

- «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

- «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура сразу не оказалась под ударом черных фигур.

- «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Модуль 2

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

- «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- 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.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1 год обучения (37 часов)

№	Дата	<u>Модуль №1 «Шахматное королевство»</u>		Кол-во часов	Форма контроля
		Тема урока			
Шахматная доска					
1		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.		1	опрос
2		Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль.		1	тест
3		Диагональ, центр.		1	викторина
Шахматные фигуры					
4		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь,		1	конкурс

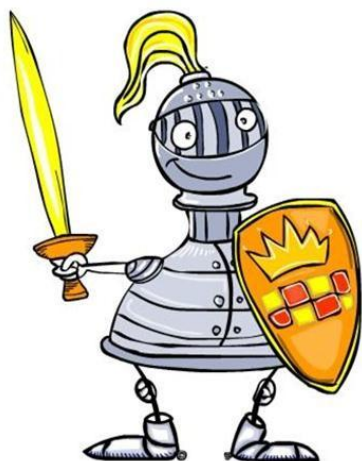
		конь, пешка, король.		
5		Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.	1	соревнование
6		Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания.	1	опрос
7		Ладья. Дидактические игры.	1	конкурс
8		Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1	тест
9		Слон. Дидактические игры.	1	опрос
10		Ладья против слона. Дидактические задания и игры.	1	викторина
11		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	1	тест
12		Ферзь. Дидактические игры.	1	опрос
13		Ферзь против ладьи и слона.	1	викторина
14		Конь. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания.	1	опрос
15		Конь. Дидактические игры.	1	конкурс
16		Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	соревнования
17		Пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. <u>Модуль №2 «Игра королей»</u>	1	опрос
18		Пешка. Дидактические игры.	1	конкурс
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания и игры.	1	викторина
20		Король. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	1	опрос
21		Король против других фигур	1	проверочная работа
Шах				
22		Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	проект
23-24		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	1	викторина
Мат				
25		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пеш-	1	опрос

		кой.		
26		Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	1	тест
27-28		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	конкурс
29		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	1	опрос
30-31		Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	проверочная работа
Шахматная партия				
32-33		Игра всеми фигурами из начального положения	1	опрос
34		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	конкурс
35		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	проверочная работа
36-37		Повторение программного материала.	1	соревнования

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

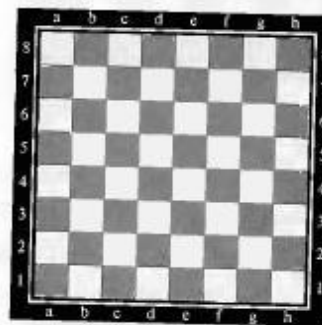
Формы аттестации/контроля:

1. Тесты
2. Фронтальные и индивидуальные опросы
3. Проверочные работы
4. Викторины
5. Конкурсы
6. Соревнования
7. Проекты



Оценочные материалы
по внеурочной
деятельности
«Шахматы»
(первый год обучения)

Проверочная работа №1.
Тема: Шахматная доска



1. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что
- 1) каждое шахматное поле квадратное? ____
 - 2) шахматное поле больше шахматной доски? ____
 - 3) в горизонтали крайние поля разного цвета? ____
 - 4) в вертикали бывает рядом два чёрных поля? ____
 - 5) во всех горизонталях и вертикалях одинаковое количество полей? ____
 - 6) в диагонали все поля одинакового цвета? ____
 - 7) в центре белых и чёрных полей поровну? ____
 - 8) большая чёрная диагональ проходит через центр? ____
2. Запиши ответ цифрой.
- 1) сколько на шахматной доске горизонталей? ____
 - 2) сколько белых полей в горизонтали? ____
 - 3) сколько на шахматной доске вертикалей? ____
 - 4) сколько полей в каждой вертикали? ____
 - 5) сколько на доске больших диагоналей? ____
 - 6) сколько белых полей в любой чёрной диагонали? ____
 - 7) сколько всего полей в центре? ____
 - 8) через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ? Через ____

Проверочная работа №2.
Темы: Шахматные фигуры
и начальное положение



1. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что в начальном положении:

- 1) на шахматной доске больше всего коней? ____
- 2) на шахматной доске меньше всего ферзей и королей? ____
- 3) чёрный король стоит на поле чёрного цвета? ____
- 4) на всех горизонталях стоят шахматные фигуры? ____
- 5) есть горизонтали, на которых стоят одни пешки? ____
- 6) на всех вертикалях расположено одинаковое количество фигур? ____
- 7) существуют такие диагонали, на которых нет ни одной шахматной фигуры? ____
- 8) есть шахматные фигуры в центре? ____

2. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько на доске чёрных коней? ____
- 2) сколько всего слонов на доске? ____
- 3) сколько белых пешек на доске? ____
- 4) сколько ферзей расположено около белого короля? ____
- 5) сколько фигур стоит на последней горизонтали? ____
- 6) сколько пешек стоит на каждой вертикали? ____
- 7) сколько чёрных пешек стоит на большой белой диагонали? ____
- 8) сколько шахматных фигур расположено в центре? ____

Проверочная работа №3.
Тема: Ладья

1. Побей белой ладьёй за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1

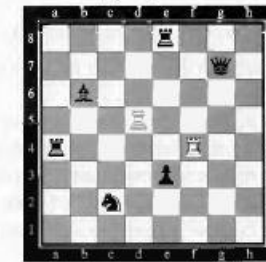


№ 2

2. Побей одной из белых ладей за один ход неприятельскую фигуру и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) за сколько ходов ладья обежит вокруг доски, двигаясь только по углам? За ____
- 2) сколько полей по горизонтали контролирует ладья из углового поля? ____
- 3) в скольких направлениях может пойти ладья из углового поля? В ____
- 4) сколько ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? ____
- 5) сколько полей по вертикали держит под ударом ладья из углового поля? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) ладья может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) ладья может ходить по горизонтали? ____
- 3) ладья передвигается по диагонали? ____
- 4) ладья перемещается только по чёрным полям? ____
- 5) две ладьи могут стоять на одном поле? ____
- 6) белой ладье разрешается перепрыгивать через чёрную ладью? ____
- 7) ладья может бить свои фигуры? ____

Проверочная работа №4.

Тема: Слон

1. Побей белым слоном за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Напеди за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти слон из углового поля за один ход ____
- 2) в скольких направлениях может пойти слон из углового поля? В ____
- 3) сколько ходов по горизонтали может сделать слон из углового поля? ____
- 4) сколько полей в центре держит под ударом слон из углового поля? ____
- 5) сколько полей по диагонали контролирует слон из углового поля? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) слон может из углового поля пойти в центр? ____
- 2) слон может передвигаться по горизонтали? ____
- 3) слон ходит с белого поля на чёрное? ____
- 4) чернопольный слон может побить белопольного слона? ____
- 5) белому слону разрешается перепрыгивать через чёрного слона? ____
- 6) чёрный слон может побить чёрную ладью? ____
- 7) слон сильнее ладьи? ____

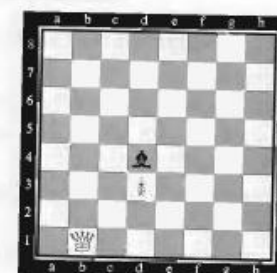
Проверочная работа №5.

Тема: Ферзь

1. Напеди белым ферзём на чёрную фигуру за один ход. Под бой ферзя ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1

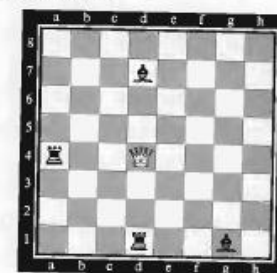


№ 2

2. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти ферзь из углового поля по горизонтали за один ход. ____
- 2) в скольких направлениях может пойти ферзь из углового поля? В ____
- 3) сколько полей в центре держит под ударом ферзь из углового поля? ____
- 4) сколько полей по вертикали контролирует ферзь из углового поля? ____
- 5) сколько ферзей в армии белых фигур? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) ферзь может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) ферзь может передвигаться по горизонтали? ____
- 3) ферзь может пойти с чёрного поля на белое? ____
- 4) ферзь может ходить и как слон, и как ладья? ____
- 5) ферзь может за один ход побить две фигуры? ____
- 6) белому ферзю разрешается перепрыгивать через чёрного ферзя? ____
- 7) чёрный ферзь может побить чёрную ладью? ____

Проверочная работа №6.

Тема: конь

1. Побей белым конём за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.

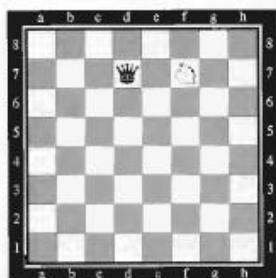


№ 1

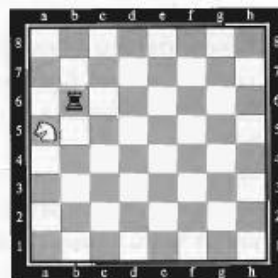


№ 2

2. Напай белым конём на чёрную фигуру за один ход. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Залиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может прыгнуть конь из углового поля за один ход. —
- 2) за сколько ходов конь доскачет из углового поля до ближайшего центрального? За —
- 3) сколько полей контролирует конь из центрального поля? —
- 4) сколько коней в армии белых фигур? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) конь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) конь с белого поля прыгает на чёрное? —
- 3) конь может за один ход побить две фигуры? —
- 4) коню разрешается перепрыгивать через другие фигуры? —
- 5) чёрный конь может побить чёрного ферзя? —
- 6) белые кони прыгают только по белым полям? —
- 7) когда конь перескакивает через фигуру, то он её сбивает? —
- 8) конь — лёгкая фигура? —

Проверочная работа №7.

Тема: Пешка

1. Напай одной из белых пешек на чёрную фигуру за один ход. Под бой пешку ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1

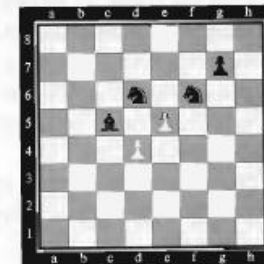


№ 2

2. Побей одной из белых пешек за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «пешка»? —
- 2) сколько различных возможностей имеет пешка в начальном положении? —
- 3) сколько ходов может сделать пешка из центрального поля? —
- 4) на сколько различных сторон может бить пешка, расположенная в центре? На —
- 5) сколько пешек в армии чёрных? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) хотя бы одна из пешек может из начального положения за один ход попасть в центр? —
- 2) пешка превращается в фигуры? —
- 3) пешка может с белого поля пойти на белое? —
- 4) пешке за один ход разрешается бить две фигуры? —
- 5) пешки перемещаются только по белым полям? —
- 6) белая пешка может бить с чёрного поля на чёрное? —
- 7) пешка бьёт по вертикали? —

Проверочная работа №8.
Тема: король

1. Побей королём за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.

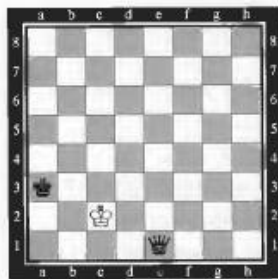


№ 1

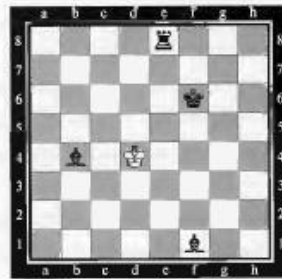


№ 2

2. Сделай белыми единственно возможным ход и покажи его стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

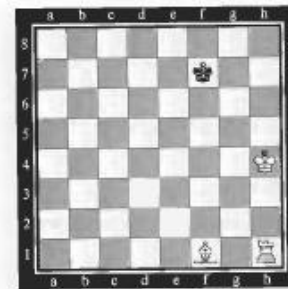
- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
- 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
- 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
- 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального поля? За —
- 5) сколько королей в армии белых фигур? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

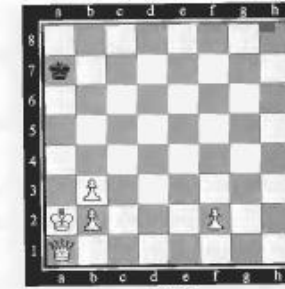
- 1) король может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) король может передвигаться по диагонали? ____
- 3) король — главная фигура? ____
- 4) короля можно ставить под бой? ____
- 5) чёрный король может побить чёрного ферзя? ____
- 6) король может бить защищённую фигуру? ____
- 7) белый и чёрный короли могут стоять на соседних полях? ____

Проверочная работа №9.
Тема: Шах

1. Объяви шах чёрному королю и ход белых покажи стрелкой.

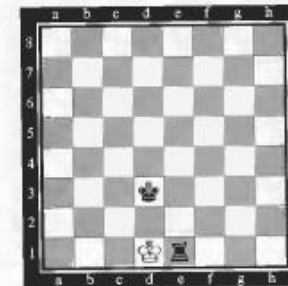


№ 1

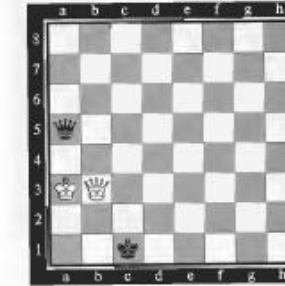


№ 2

2. Белому королю дан шах. Что делать? Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «шах»? —
- 2) сколько фигур одновременно нападают на короля при двойном шахе? —
- 3) сколько существует способов защиты от шаха? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

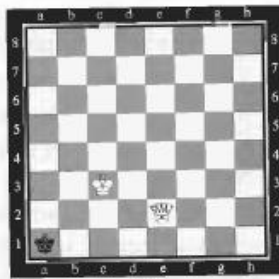
- 1) пешка может объявить шах? ____
- 2) шах — это нападение на вражеского короля? ____
- 3) от шаха есть защита? ____
- 4) король может бить беззащитную фигуру, объявившую шах? ____
- 5) король может бить защищённую фигуру, которая дала шах? ____
- 6) шах объявляют только королю? ____
- 7) при открытом шахе ходит одна фигура, а короля атакует другая? ____
- 8) при двойном шахе на короля одновременно нападают две фигуры? ____
- 9) если объявлен шах, то нужно защищаться? ____

Проверочная работа №10.
Тема: Мат

1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



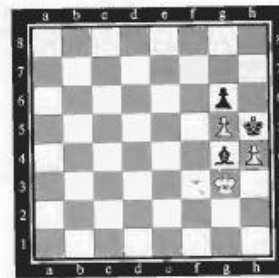
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «мат»? —
- 2) сколько ходов может сделать король, которому поставили мат? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) лучше объявить шах, чем поставить мат? —
- 2) мат — это шах, от которого нет защиты? —
- 3) если тебе поставят мат, ты можешь ответным ходом тоже объявить мат? —
- 4) лучше объявить мат, чем побить ферзя? —
- 5) тот, кто умеет ставить мат, — умница? —
- 6) после объявления мата шахматная партия продолжается? —
- 7) важно уметь ставить мат? —
- 8) чёрный король может объявить мат белому королю, встав на соседнее с ним поле по вертикали? —
- 9) «мат» прячется в слове «грамматика»? —
- 10) мат ставят не только королю, но и другим фигурам? —

Проверочная работа №11.
Тема: Ничья, пат

1. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе партнёра белым был бы пат. Покажи верный ход стрелкой.

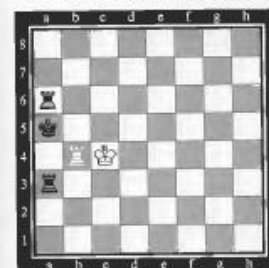


№ 1



№ 2

2. Догадайся, как здесь белые объявляют вечный шах и покажи первый ход белых стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «пат»? —
- 2) сколько ходов может сделать король, если ему пат? —
- 3) сколько букв в слове «ничья»? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

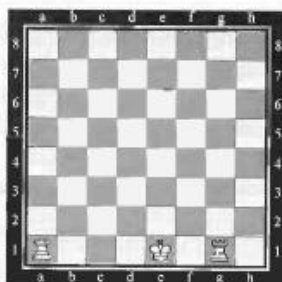
- 1) если в партии нет ни проигравшего, ни победителя, то это ничья? —
- 2) пат — это победа? —
- 3) в слове «патрон» прячется «пат»? —
- 4) вечный шах — это проигрыш? —
- 5) победа лучше, чем ничья? —
- 6) после того как поставлен пат, шахматная партия продолжается? —
- 7) если шахи следуют беспрерывно, и король не может от них уклониться, то это вечный шах? —
- 8) если на доске пат, то король может сделать хоть один ход? —
- 9) если у тебя остался один только король, а у противника — целая армия, выгодно спастись с помощью пата? —

Проверочная работа №12.
Тема: Рокировка

1. Определи, в какую сторону могут рокировать белые. Правильный ход покажи двумя стрелками.



№ 1



№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелками.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) через сколько полей прыгает король при рокировке в короткую сторону? Через ___
- 2) через сколько полей прыгает король при длинной рокировке? Через ___
- 3) сколько фигур участвует в рокировке? ___

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) при рокировке ходят король и ладья? ___
- 2) ферзь, слон и конь могут рокировать? ___
- 3) при рокировке белый король прыгает с белого поля на белое? ___
- 4) при рокировке ладья перепрыгивает через короля? ___
- 5) белые могут рокировать, если их король уже ходил? ___
- 6) можно рокировать, если королю объявлен шах? ___
- 7) белые могут рокировать, если обе белые ладьи уже ходили? ___
- 8) можно рокировать, если король идёт под удар? ___
- 9) можно рокировать, если между королём и ладьёй стоит слон? ___

Проверочная работа №13.
Тема: Шахматная партия

1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) в шахматы играют молча? ___
- 2) если дотронешься до своей фигуры, то ею нужно сделать ход? ___
- 3) разрешается мешать противнику обдумывать ход? ___
- 4) если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, то переаживать можно? ___
- 5) следует хорошенько думать над каждым ходом? ___
- 6) после того, как партнёр отпустил руку от фигуры, можно делать ответный ход? ___
- 7) в начале партии лёгкие фигуры следует развивать раньше тяжёлых? ___
- 8) в дебюте фигуры должны занимать безопасные позиции? ___
- 9) в начале партии желательно поскорее рокировать? ___
- 10) в дебюте каждым ходом желательно вводить в игру новую фигуру? ___
- 11) в начале партии фигуры следует выводить на активные позиции поближе к центру? ___
- 12) в дебюте короля нужно вести в центр? ___

Проверочная работа №14.
Тема: Повторение программного материала

1. Напади за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) светлая клетка называется белым полем? ____
- 2) в большой диагонали семь полей? ____
- 3) в начальном положении на всех горизонталях есть шахматные фигуры? ____
- 4) в начальной позиции фигуры располагаются в центре? ____
- 5) две фигуры могут стоять на одном поле? ____
- 6) белопольный слон может побить чернопольного слона? ____
- 7) короля допускается ставить под удар неприятельской фигуры? ____
- 8) шах — это нападение на короля? ____
- 9) мат — это шах, от которого нет защиты? ____
- 10) пат — это выигрыш? ____
- 11) можно рокировать, если поле, через которое идёт король, находится под боем? ____

Проверочная работа №15.
Тема: Повторение программного материала

1. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1

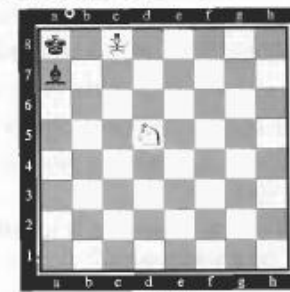


№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) крайние поля в горизонтали одинакового цвета? ____
- 2) в вертикали есть и белые, и чёрные поля? ____
- 3) в центре четыре поля? ____
- 4) в начальной позиции больше всего пешек? ____
- 5) в начальном положении у белых два коня? ____
- 6) чёрная фигура может побить другую чёрную фигуру? ____
- 7) ладье разрешается передвигаться по вертикали? ____
- 8) ферзь может пойти с белого поля на белое? ____
- 9) конь может перепрыгивать через другие фигуры? ____
- 10) пешка ходит по вертикали, а бьёт по диагонали? ____
- 11) лучше поставить мат, чем объявить шах? ____
- 12) если в партии победителя нет, то это ничья? ____
- 13) при рокировке можно бить неприятельскую фигуру? ____
- 14) когда играешь в шахматы, нужно громко разговаривать? ____

Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

А) Позиция; В) Нотация;

Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;

Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

А) Ничья; В) Пат;

Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

А) Король и ладья уже ходили;

Б) Король не находится под шахом;

В) Король в результате рокировки не попадает под шах;

Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

А) Пешка; В) Ладья;

Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

А) Слону и коню; В) Двум ладьям;

Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

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

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

- А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

- А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

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

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

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

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

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

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

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

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

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

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

- | | |
|---------------|---------------|
| А) Рокировка; | В) Связка; |
| Б) Мат; | Г) Стратегия. |

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

- | | |
|-----------|----------------|
| А) Мат; | В) Пат; |
| Б) Ничья; | Г) Вечный шах. |

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

- | | |
|------------------|-------------------------|
| А) Миттельшпиль; | В) Дебют; |
| Б) Эндшпиль; | Г) Начальное положение. |

13. Одновременное нападение на две фигуры:

- | | |
|------------|-------------|
| А) Ложка; | В) Вилка; |
| Б) Крышка; | Г) Тарелка. |

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

- | | |
|-----------------|------------------|
| А) Двойной шах; | В) Открытый шах; |
| Б) Кованый шах; | Г) Спертый шах. |

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

- | | |
|---------------|----------------|
| А) Стратегия; | В) Гамбит; |
| Б) Дебют; | Г) Комбинация. |

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

- | | |
|-----------|------------|
| А) Ферзь; | В) Король; |
| Б) Ладья; | Г) Пешка. |

Ответы

Вариант I

1) В

2) Б

3) Г

4) В

5) В

6) В

7) Б

8) Б

9) В

10) В

11) Г

12) А, В, Г

13) Г

14) А

15) Г

16) В

Вариант II

1) В

2) В

3) Г

4) В

5) В

6) А

7) Г

8) В

9) Б

10) В

11) В

12) Б

13) В

14) В

15) В

16) В

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;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

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

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.