

Рассмотрено

Согласовано


Утверждаю

На педагогическом совете

Заместитель директора по УВР

Директор школы

Протокол № 6

 С.Б.Кузьминых

 А.Ю.Гуляев

«31» август 2022г.

«31» август 2022г.

«31» август 2022г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПО ИНТЕЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ

ШАХМАТЫ - ДЕТЯМ

Составитель: Тюлина Л.Г.,  
учитель начальных  
классов.

с. Першино  
2022

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. 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. Шахматы это не только игра, доставляющая детям 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. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. 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 данной программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. 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.

### **Цель программы:**

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

### **Задачи:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### **Основные методы обучения:**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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, учащийся 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 ребенок выполняет самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (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 ребенку выработать свой собственный подход к игре.

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

### **Основные формы и средства обучения:**

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

### **Результаты образовательной деятельности:**

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

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.

### **Особенности содержания программы:**

Рабочая программа курса «Шахматы - детям» предназначена для обучающихся начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок 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 детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы, которую можно читать на занятиях, и список методической литературы для учителя.

### **ПЛАНИРУЕМЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

#### **Личностных результатов:**

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- 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.

#### **Метапредметных результатов:**

##### *Регулятивные УУД:*

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному педагогом плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

##### *Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- 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: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

- 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.

### **ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

По окончании каждого курса проводится «Шахматный турнир», где каждый сможет проявить свои знания не только в теории, но и на практике. По итогам турнира будет выявлен победитель. Грамоты победителей вкладываются в портфолио обучающихся.

### **Требования к уровню подготовки учащихся**

№ п/п	Раздел учебного курса	Компетенции
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	<i>Личностная компетенция:</i> уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели. <i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила. <i>Коммуникативная компетенция:</i> знакомство с учителем и одноклассниками, умение вступать в диалог.
2.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	<i>Личностная компетенция:</i> проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях. <i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть

		<p>честно, дружно, соблюдая установленные правила.</p> <p><b>Коммуникативная компетенция:</b> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки.</p>
3.	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	<p><b>Личностная компетенция:</b> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.</p> <p><b>Метапредметная компетенция:</b> организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.</p> <p><b>Коммуникативная компетенция:</b> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.</p>
4.	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).	<p><b>Личностная компетенция:</b> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.</p> <p><b>Метапредметная компетенция:</b> организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.</p> <p><b>Коммуникативная компетенция:</b> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.</p>
5.	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	<p><b>Личностная компетенция:</b> уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели.</p> <p><b>Метапредметная компетенция:</b> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.</p> <p><b>Коммуникативная компетенция:</b> знакомство с учителем и одноклассниками, умение вступать в диалог.</p>
6.	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ	<p><b>Личностная компетенция:</b> проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях.</p> <p><b>Метапредметная компетенция:</b> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.</p> <p><b>Коммуникативная компетенция:</b> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.</p>

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
	Шахматная доска.	2	15 – 20 минут на каждом занятии	2
	Шахматные фигуры.	1		1
	Начальная расстановка фигур.	1		1
	Ходы и взятие фигур.	8		8
	Цель шахматной партии.	3		3
	Игра всеми фигурами из начального положения.	1		1
	Обобщение.		1	1
				17

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
	Кракая история шахмат.	2	20 – 25 минут на каждом занятии	2
	Шахматная нотация.	4		4
	Ценность шахматных фигур.	3		3
	Техника матования одинокого короля .	3		3
	Достижение безжертвы материала.	3		3
	Обобщение.		2	2
				17

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
3-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	2	15 – 20 минут на каждом занятии	
	Основы дебюта.	7		
	Основы миттельшпиля.	3		
	Основы эндшпиля.	4		
	Обобщение.		1	1
				17

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
4-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
	Шахматная партия.	2	15 – 20 минут на каждом занятии	
	Анализ и оценка позиции.	2		
	Шахматная комбинация.	12		
	Обобщение.		1	1
				17



## ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Программой «Шахматы, первый год» предусматривается 17 занятия (0,5 занятие в неделю). Учебный курс включает шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

### СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ШАХМАТЫ», ПЕРВЫЙ ГОД

#### **I. Шахматная доска (2 часа)**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

#### ***Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

#### **II. Шахматные фигуры (1 часа)**

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

**«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.

### **III. Начальная расстановка фигур (1 час)**

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило **«Каждый ферзь любит свой цвет»**. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

**«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.

### **IV. Ходы и взятие фигур (8 часов)**

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

**«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.

### **V. Цель шахматной партии (3 часов)**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат

в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

**Дидактические игры и игровые задания.**

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

**VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

**Дидактические игры и игровые задания.**

«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.

**К концу первого года обучения дети должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); 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 нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Учебный курс «Шахматы, второй год» – логическое продолжение начатой работы.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи.

Программа «Шахматы, второй год» предусматривает 17 учебных занятия, по 0,5 часа в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь детям предстоит усваивать простейшие методы реализации материального и позиционного преимуществ. Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение обучающихся ставить мат.

Учебный курс включает пять тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация»,

«Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала».

Шахматный материал закрепляется большим количеством дидактических заданий и игр.

Сначала дети должны понять, что преимущества в одну фигуру чаще всего достаточно для победы и что стремление к материальному перевесу – разумная стратегия (при прочих равных условиях). Только затем следует показывать детям эффектные исключения из правил (когда маленький шахматный отряд одолевает превосходящее войско неприятеля). Это объясняет структуру учебного курса, в котором дети сначала учатся реализовывать огромное материальное преимущество (мат ферзем и ладьей, мат двумя ладьями, мат ферзем, мат ладьей) и получают элементарные навыки согласования взаимодействия своих фигур при постановке мата.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

### **«ШАХМАТЫ», ВТОРОЙ ГОД**

#### **I. Краткая история шахмат (2 часов)**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

#### **II. Шахматная нотация (4 часов)**

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).\_\_

#### **III. Ценность шахматных фигур (3 часов)**

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

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

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

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить

материальное равенство.

#### **IV. Техника матования одинокого короля (3 часов)**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля.

Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

##### **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **V. Достижение мата без жертвы материала (3 часов)**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

##### **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

#### **К концу второго года обучения дети должны знать:**

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

#### **К концу второго года обучения дети должны уметь:**

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

### **ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

Учебный курс «Шахматы, третий год» представляет доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями. Программой предусматривается 34 учебных занятия, одно занятие в неделю. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учащихся материал. Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

Учебный курс включает три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля».

В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и учебных пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Шахматный материал закрепляется большим количеством нестандартных дидактических заданий. Среди них «Поймай ферзя», «Поставь детский мат», «Выиграй фигуру у «повторюшки»», «Накажи пешкоеда», «Квадрат», «Куда отступить королем?» и др.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ШАХМАТЫ», ТРЕТИЙ ГОД

### I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (2 часов)

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

### II. Основы дебюта (7 часов)

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. **Быстрейшее развитие фигур.** Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. **Борьба за центр.**
3. **Безопасная позиция короля.** Значение рокировки.
4. **Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками.**

*Классификация дебютов.*

*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 и ли 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.*

### III. Основы миттельшпиля (3 часов)

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

*Дидактические задания.*

**«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.*

#### **IV. Основы эндшпиля (4 часа)**

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

#### **Дидактические задания.**

«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.

#### **К концу третьего года обучения дети должны *знать*:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

#### **К концу третьего года обучения дети должны *уметь*:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

На занятиях четвертого года обучения «Шахматы, четвертый год» 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 обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиль, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса «Анализ и оценка позиции», «Шахматные комбинации», «План в шахматах».

Обучающиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ШАХМАТЫ», ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД

### I. Шахматная партия (2 часа)

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

### II. Анализ и оценка позиции (2 часа)

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

**Дидактические игры и игровые задания.**

«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.

### III. Шахматная комбинация (12 часа)

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (**матовые комбинации**). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные **комбинации, ведущие к достижению материального перевеса**, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др..

Комбинации, ведущие к **ничьей** (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

**Дидактические игры и игровые задания.**

«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.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

### К концу четвертого года обучения дети должны **знать**:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

### К концу четвертого года обучения дети должны **уметь**:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.



## ЛИТЕРАТУРА

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. - М.: ФиС, 1976.
2. Гик Я.И. Беседы о шахматах: Кн. Для учащихся. – М.: Просвещение, 1985.
3. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
4. Костьев А.Н. . Уроки шахмат. / М: ФиС, 1984.
5. Мучник Х.Л. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. - М.: ФиС, 1979.
6. Новотельнов Н.А. Знакомьтесь: шахматы. – 2-е изд. - М: ФиС, 1981.
7. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991.
8. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь для начальной школы. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
9. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь для начальной школы. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
10. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Тетрадь для проверочных работ. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
11. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.
12. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.
13. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
14. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
15. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
16. Черняк В.Г. Тайны королей. – М.: Мол. гвардия, 1989.