

**Муниципальное казенное учреждение
«Половино-Черемховская средняя общеобразовательная школа
имени В.Быбина»**

| | | |
|---|---|--|
| <p>Рассмотрено на заседании МО (протокол № 1 от «29» августа 2023г. Руководитель МО <u>Здереглазова В.Н./</u></p> | <p>«Согласовано» Заместитель директора по УВР <u>Макарова /</u> О.В. <u>Макарова /</u> «29» августа 2023 г.</p> | <p>«Утверждено» Директор школы: <u>В.В. Чистяков/</u> Приказ № 60«30»августа2023г.</p> |
|---|---|--|



**Дополнительная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Белая ладья»**

Адресат программы:

обучающиеся 10-15 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень: базовый

Разработчик программы:

Лысенко Виктория Викторовна

учитель английского языка

МКОУ «Половино-Черемховская СОШ»

Половино -Черемхово, 2023 год

Содержание

I. Целевой раздел

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Актуальность, педагогическая целесообразность
- 1.3. Отличительные особенности программы

II. Содержательный раздел

- 2.1. Организация образовательной деятельности
- 2.2. Содержание образовательной деятельности
- 2.3. Планируемые результаты освоения программы
- 2.4. Формы подведения итогов реализации программы

III. Организационный раздел

- 3.1. Приемы и методы работы с детьми
- 3.2. Условия реализации программы

IV. Список литературы

Пояснительная записка

Нормативно-правовой и документальной базой дополнительной общеразвивающей программы по формированию культуры здоровья учащихся являются:

- Закон Российской Федерации “Об образовании”;
- Федеральный государственный образовательный стандарт;
- СанПиН, 2.4.2.1178-02 “Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса” (Приказ Минздрава от 28.11.2002) раздел 2.9.;
- Федеральный закон от 20.03.1999 №52-ФЗ “О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения”;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 23.03.2001 №224 “О проведении эксперимента по совершенствованию структуры и содержания общего образования” в части сохранения и укрепления здоровья школьников.
- О недопустимости перегрузок учащихся в школе (Письмо МО РФ № 220/11-13 от 20.02.1999);
- Гигиенические требования к условиям реализации основной образовательной программы основного общего образования (2009 г.).

Дополнительная общеразвивающая программа “Белая ладья” предназначена для спортивно-оздоровительной работы с учащимися, проявляющими интерес к физической культуре и спорту, в 5-6 классах.

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Уровень программы - базовый

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

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.

Педагогическая целесообразность заключается в мотивации учащихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Отличительной особенностью данной программы является использование на занятиях материала, вызывающего 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 занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Адресат программы: программа «Белая ладья» рассчитана на детей 10-13 лет без специальной подготовки к игре в шахматы. Количество детей в группах не более 15 человек.

Срок освоения: 2 года.

Форма обучения: очная.

Форма организации занятий: групповая.

Режим занятий: занятия проводятся по 35–40 минут.

Целью реализации дополнительной общеразвивающей программы является обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником общеобразовательного учреждения целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями ребёнка, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

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.

Объём программы 68 учебных часов, 2 года.

Содержание программы

1. Шахматная доска и фигуры

Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат.

Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.

Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

2. Ходы и взятие фигур

Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не» ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей.

Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практическая работа: упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

3. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»

Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятия «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.

Практическая работа: решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

4. Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.

Практическая работа: решение арифметических задач (типа «Укого больше?») и логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)

5. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта

Понятие о дебюте. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

6. Особенности матования одинокого короля

Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией.

Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

7. Тактические приемы и особенности их применения

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.

Практическая работа: решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.

8. Начальные сведения об эндшпиле

Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата.

Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.

Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип

Тарраша, построение моста, активность фигур.

Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

9. Начальные сведения о миттельшпиле

Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запираение линии. Блокада.

Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля.

10. Подведение итога года

Показательные выступления наиболее успешных учащихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).

Ожидаемые результаты

К концу обучения обучающиеся 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.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- 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.

К концу обучения обучающиеся 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.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- **Определять** и **высказывать** простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.
Слушать и **понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Учебно-тематический план

| № п/п | Количество часов | | | Темы |
|----------|------------------|--------|----------|--|
| | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | 2 | 1 | 1 | Шахматная доска и фигуры |
| 2 | 8 | 3 | 5 | Ходы и взятия фигур |
| 3 | 8 | 3 | 5 | Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат» |
| 4 | 8 | 2 | 6 | Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен. |
| 5 | 10 | 3 | 7 | Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. |
| 6 | 7 | 2 | 5 | Особенности матования одинокого короля. |
| 7 | 7 | 2 | 5 | Тактические приемы и особенности их применения. |
| 8 | 8 | 2 | 6 | Начальные сведения об эндшпиле. |
| 9 | 8 | 2 | 6 | Начальные сведения о миттельшпиле. |
| 10 | 2 | - | 2 | Подведение итогов. |

Календарно-тематическое планирование.

| № п/п заня тия | Тема занятия. Содержание | кол-во часов | дата | |
|-------------------------|---|-----------------|------|------|
| | | | план | факт |
| 1 год обучения | | | | |
| 1 | Шахматная доска. | 1 | | |
| 2 | Горизонтальная и вертикальная линия | 1 | | |
| 3 | Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. | 1 | | |
| 4 | Количество полей в диагонали.. | 1 | | |
| 5 | Начальное положение. | 1 | | |
| 6 | Пешка. | 1 | | |
| 7 | Центр. Форма центра. | 1 | | |
| 8 | Ходы и взятия фигур | 1 | | |
| 9 | Ладья. | 1 | | |
| 10 | Ладья против ладьи, ладья против пешек. | 1 | | |
| 11 | Слон. | 1 | | |
| 12 | Король. | 1 | | |
| 13 | Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». | 1 | | |
| 14 | Обучение алгоритму матования в один ход. | 1 | | |
| 15 | Понятие «пат». | 1 | | |
| 16 | Ферзь | 1 | | |
| 17 | Выигрыш, ничья, виды ничьей. | 1 | | |
| 18 | Сходства и различия понятия «мат» и «пат». | 1 | | |
| 19 | Ценность шахматных фигур. | 1 | | |

| | | | | |
|----------------------------|---|---|--|--|
| 20 | Нападение, защита и размен. | 1 | | |
| 21 | Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. | 1 | | |
| 22 | Размен. Виды размена. | 1 | | |
| 23 | Решение арифметических задач (типа «У кого больше?») | 1 | | |
| 24 | Легкие и тяжелые фигуры, их качество. | 1 | | |
| 25 | Решение логических задач («типа «Какая фигура ценнее?») | 1 | | |
| 26 | Понятие о дебюте. | 1 | | |
| 27 | Классификация дебютов. | 1 | | |
| 28 | Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. | 1 | | |
| 29 | Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте. | 1 | | |
| 30 | Понятие о шахматном турнире. | 1 | | |
| 31 | Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах. | 1 | | |
| 32 | Игровая практика. | 1 | | |
| 33 | Игровая практика; анализ учебных партий. | 1 | | |
| 34 | Игровая практика; анализ учебных партий. | 1 | | |
| Второй год обучения | | | | |
| 1 | Особенности матования одинокого короля. | 1 | | |
| 2 | Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. | 1 | | |
| 3 | Матовые и патовые позиции. | 1 | | |
| 4 | Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. | 1 | | |
| 5 | Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. | 1 | | |
| 6 | Управление качеством матования. | 1 | | |
| 7 | Управление качеством матования. | 1 | | |
| 8 | Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах. | 1 | | |
| 9 | Особенности матования одинокого короля. | 1 | | |
| 10 | Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. | 1 | | |
| 11 | Сквозное действие фигур (рентген). | 1 | | |
| 12 | Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. | 1 | | |
| 13 | Понятие о комбинации. Комбинации на мат и достижение материального перевеса. | 1 | | |
| 14 | Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций. | 1 | | |
| 15 | Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы. | 1 | | |
| 16 | Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы. | 1 | | |
| 17 | Начальные сведения об эндшпиле | 1 | | |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| | Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. | | | |
| 18 | Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. | 1 | | |
| 19 | Роль аппозиции. Отгалкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат. | 1 | | |
| 20 | Ладейный эндшпиль. | 1 | | |
| 21 | Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур. | 1 | | |
| 22 | Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля. | 1 | | |
| 23 | Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля. | 1 | | |
| 24 | Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». | 1 | | |
| 25 | Открытая линия. | 1 | | |
| 26 | Проходная пешка. Пешечные слабости. | 1 | | |
| 27 | Начальные сведения о миттельшпиле Форпост. Позиция короля. Атака на короля. | 1 | | |
| 28 | Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. | 1 | | |
| 29 | Вскрытие и запираение линии. Блокада. | 1 | | |
| 30 | Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запираение линии. Блокада. | 1 | | |
| 31 | Отработка на практике миттельшпиля. | 1 | | |
| 32 | Отработка на практике миттельшпиля. | 1 | | |
| 33 | Отработка на практике умений играть | 2 | | |
| 34 | | | | |

Основные виды и формы проверки результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый** контроль в формах

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы обучающихся;
- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не

допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание **портфолио**.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно.

Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки
- внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.

Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы

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.

Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 3 штуки.

Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Занятия проводятся в обычном учебном кабинете, оборудованном мебелью (учебные столы, стулья, мольберты) соответствующей возрастным физическим данным обучающихся. Для реализации данной программы необходимы ТСО: классная доска с набором приспособлений для крепления, мультимедийный проектор, экспозиционный экран, персональный компьютер (ноутбук).

Список литературы

1. *Пожарский В.А.* Шахматный учебник / В.А. Пожарский. – М., 1996.
2. *Майзелис И.* Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
3. *Нимцович А.* Моя система. / М: ФиС, 1984.
4. *Сухин И.* Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
5. *Сухин И.* Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;

Приложение 1.

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

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

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

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

“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

“Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

“Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

“Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение 2.

Дидактические задания.

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