

**Управление образования АМР «Усть-Куломский»
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» с. Пожег**

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 6 от 30.05.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная-
дополнительная общеразвивающая программа**

«Юный шахматист»

Направленность: физкультурно-спортивная

Вид программы по уровню освоения: стартовый

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

**Составитель: Мартюшев А.П.,
педагог дополнительного образования**

с. Пожег

2024 год

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная - дополнительная общеразвивающая программа «Юный шахматист» разрабатывается в соответствии следующих нормативных документов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»

- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» (*программа воспитательной работы, календарный план воспитательной работы*).

- Федеральный Закон от 02.12.2019 N 403-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (*сетевая форма реализации программы*).

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р). Приказ Минпросвещения Российской Федерации № 629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (п.3.6);

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в Республике Коми от 19.09.2019 г. № 07-13/631;

- Устав и другие нормативные документы, регламентирующие деятельность организации дополнительного образования (Положение о ДООП, положение о промежуточной аттестации и др.)

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Актуальность программы. В настоящее время проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения является одной из главных задач социально-педагогического направления. Занятия по программе позволяют сформировать опыт проживания в социальной системе, развивают у обучающихся мышление, любознательность, повышают интерес к знаниям, книгам, учат лучше считать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. На занятиях обучающиеся познают мотивы своего поведения, изучают методики самоконтроля.

Новизной программы является выработка системы общих требований проведения квалификационных турниров, мероприятий. Конкретизирован мониторинг результативности образовательной деятельности, обучающиеся стремятся максимизировать свои результаты, повышается мотивация к овладению теоретическими знаниями.

Педагогическая целесообразность заключается в воспитании и развитии памяти, мышления и воображения ребенка. Программа способствует вовлечению обучающихся в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведётся с учетом возрастных особенностей и закономерностей развития.

Представленные в данной программе формы и методы образовательной деятельности позволяют в процессе обучения игре в шахматы положительно влиять на совершенствование у обучающихся многих психологических процессов таких, как восприятие, внимание, воображение, память. На протяжении всех лет обучения обучающиеся овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обоснованием выводов, развивают способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию, формируют способность к обобщению учебного материала. Развитие «логической» памяти позволяет без особых усилий запоминать большие объемы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний. У обучающихся формируются навыки самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой и др.

Отличительные особенности программы. Программа модифицированная, разработана с учётом программы И.Г. Сухина «Волшебные фигуры». Данная дополнительная общеобразовательная программа отличается от программы И.Г. Сухина личностно-ориентированным подходом к обучению шахматной игре: программа предназначена для развития личностных качеств обучающихся; тесты, задачи и упражнения трансформированы для применения в дополнительном образовании.

Адресат программы: Программа рассчитана на учащихся от 7 до 11 лет. Наполняемость групп- 12 человек. Условия приема детей - согласно заявлению родителей (законных представителей) и согласия на обработку данных. Программа предусматривает обучение детей и с ОВЗ.

Вид программы по уровню освоения: стартовый

Объем программы– 68 часов.

Год обучения	Количество часов в неделю	Количество недель в учебном году	Всего часов
Первый	2	34	68

Сроки реализации программы- 1 год.

Формы обучения– очная.

Режим занятий– занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Продолжительность 1 академического часа – 40 минут.

Особенности организации образовательного процесса– состав группы постоянный; виды занятий по организационной структуре- индивидуальные, групповые, коллективные.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: личностное и интеллектуальное развитие обучающихся посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

1.3.Содержание программы

Цель: формирование деятельностной компетенции: освоение навыков стратегии, тактики и техники игры в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения данной игры и его развития, с правилами игры и соревнований;
- изучение основных приемов техники игры;
- изучение простейших тактических действий в нападении и защите;
- обучение приёмам и методам контроля нагрузки при самостоятельных занятиях;
- овладение навыками регулирования психического состояния.

Развивающие:

- повышение технической и тактической подготовленности в данной игре;
- совершенствование навыков и умений игры;
- развитие физических качеств, укрепление здоровья, расширение функциональных возможностей организма;
- повышение общей интеллектуальной подготовленности;

Воспитательные:

- привитие интереса к занятиям и воспитание спортивного трудолюбия;
- выработка организаторских навыков и умения действовать в коллективе;
- воспитание чувства ответственности, дисциплинированности, взаимопомощи;
- воспитание привычки к самостоятельным занятиям, избранной игре в свободное время;
- формирование потребности к ведению здорового образа жизни.

Учебный план.

№	Название раздела,	Количество часов	Формы контроля
---	-------------------	------------------	----------------

п/п	темы	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. История шахмат.	1	1	0	опрос
2.	Шахматные фигуры.	4	1	3	опрос
3.	Понимание шахматной игры.	10	3	7	соревнования
4.	Цель шахматной партии.	4	1	3	тестирование
5.	Три стадии шахматной партии.	4	1	3	соревнования
6.	Краткая и полная шахматная нотация.	10	3	7	суммарная оценка знаний практической и теоретической части
7.	Игра с шахматными часами.	5	2	3	соревнования
8.	Мат легкими и тяжелыми фигурами.	8	2	6	практическая игра
9.	Король против короля и пешки.	8	2	6	практическая игра
10.	Решение шахматных задач.	10	3	7	тестирование
11.	Итоговое занятие.	4	1	3	практическая игра
	Итого	68	20	48	

Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие. История шахмат.

1.1. Теория: Правила поведения на занятиях, правила ТБ.

Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматные правила. Поля. Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски. Ходы шахматных фигур. Начальное положение.

2. Шахматные фигуры.

2.1. Теория: шахматная доска, ходы и названия всех шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Способы защиты.

2.2. Практика: выполнение упражнений: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Да или нет?», «Не зевай!».

2.3. Практика: Проведение упражнений «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры».

2.4. Практика: Проведение упражнений «Двойной удар», «Взятие», «Защита».

3. Понимание шахматной игры.

3.1. Теория: развитие фигур из начальной позиции. Сильные и слабые места поля. Битое поле.

3.2. Практика: «Игра на уничтожение»

- 3.3. Практика: «Один в поле воин».
- 3.4. Практика: «Лабиринт».
- 3.5. Практика: «Перехитри часовых».
- 3.6. Практика : «Сними часовых».
- 3.7. Практика: «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

4. Цель шахматной партии.

- 4.1. Теория: правила игры в шахматы.
- 4.2. Практика: Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход.
- 4.3. Практика: Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.
- 4.4. Практика: закрепление полученных знаний, выполнение упражнений: «Шах или не шах», «Объяви шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат».

5. Три стадии шахматной партии.

- 5.1. Теория: три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Маты в дебюте.
- 5.2. Практика: выполнение упражнений: «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «Чем бить фигуру?».
- 5.3. Практика: выполнение упражнений: «Можно ли сделать рокировку?».
- 5.4. Практика: выполнение упражнений: «Чем бить фигуру?».

6. Краткая и полная шахматная нотация.

- 6.1. Теория: «Краткая и полная шахматная нотация».
- 6.2. Теория: «Запись шахматной партии».
- 6.3. Теория: «Запись начального положения».
- 6.4. Практика: «Назови вертикаль»;
- 6.5. Практика: «Назови горизонталь».
- 6.6. Практика: «Назови диагональ».
- 6.7. Практика : «Какого цвета поле?».
- 6.8. Практика: «Кто быстрее».
- 6.9. Практика: «Вижу цель».

7. Игра с шахматными часами.

- 7.1. Теория: знакомство с турнирными режимами игры с часами.
- 7.2. Теория: знакомство с турнирными режимами игры с часами.
- 7.3. Практика: игра с часами.
- 7.4. Практика: игра с часами.
- 7.5. Практика: игра с часами.

8. Мат легкими и тяжелыми фигурами.

- 8.1. Теория: изучение правил игры в шахматы.
- 8.2. Теория: изучение правил игры в шахматы.
- 8.3. Практика: Линейный мат.
- 8.4. Практика: Мат ферзем.
- 8.5. Практика: Мат ладьей.
- 8.6. Практика: Мат двумя слонами.
- 8.7. Практика: логические игры для развития памяти, внимания и мышления.

8.8. Практика: логические игры для развития памяти, внимания и мышления.

9. Король против короля и пешки.

9.1. Теория: изучение правил игры в шахматы.

9.2. Теория: изучение правил игры в шахматы.

9.3. Практика: Шах или мат. Мат или пат.

9.4. Практика: Мат в один ход.

9.5. Практика: Ограниченный король.

9.6. Практика: Ферзь и ладья против короля.

9.7. Практика: Король и ферзь против короля.

9.8. Практика: Король и ладья против короля.

10. Решение шахматных задач.

10.1. Теория: Решение шахматных задач в 1 ход.

10.2. Теория: Решение шахматных задач в 2 хода.

10.3. Теория: Решение задач с помощью разбора партий чемпионов.

10.4. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.5. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.6. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.7. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.8. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.9. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

10.10. Практика: выполнение упражнения «Два хода».

11. Итоговое занятие.

11.1. Теория. Подведение итогов года.

11.2. Практика: повторение изученного материала в форме соревнований, турниров, конкурсов.

11.3. Практика: повторение изученного материала в форме соревнований, турниров, конкурсов.

11.4. Практика: повторение изученного материала в форме соревнований, турниров, конкурсов.

Планируемые результаты:

Предметные:

- познакомятся с историей возникновения данной игры и его развития, с правилами игры и соревнований;
- изучат основные приемы техники игры;
- научатся простейшим тактическим действиям в нападении и защите;
- обучатся приемам и методам контроля нагрузки при самостоятельных занятиях;
- овладеют навыками регулирования психического состояния.

Личностные:

- повысят интерес к занятиям и воспитанию спортивного трудолюбия;
- выработают организаторские навыки и умения действовать в коллективе;
- выработают чувства ответственности, дисциплинированности, взаимопомощи;
- воспитают привычки к самостоятельным занятиям, избранной игре в свободное время;
- формируют потребности к ведению здорового образа жизни.

Метапредметные:

- повысят техническую и тактическую подготовленность в данной игре;

- совершенствуют навыки и умения игры;
- совершенствуют физические качества, укрепят здоровье, расширят функциональные возможности организма;
- повысят общую интеллектуальную подготовленность;

2.1.Календарный учебный график программы представлен в приложении 1.

Рабочая программа воспитания по ссылке

https://pozhegshkola.gosuslugi.ru/netcat_files/65/1969/Rabochaya_programma_vospitaniya_MBOU_SOSh_s.Pozheg_2024_25.pdf

2.2.Календарный план воспитательной работы представлен в приложении 2.

2.3. Условия реализации программы

Программа «Юный шахматист» реализуется на базе МБОУ «СОШ» с.Пожег. В кабинетах, где проходят занятия, имеется достаточная освещенность, рабочие места и столы установлены с учетом возраста и роста учащихся.

Материально-техническое обеспечение.

- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 5 штук;
- ноутбук;
- экран.

2.4.Формы контроля.

Виды контроля:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме игровой практики;
- итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Оценивание результатов:

По итогам тестирования каждому обучающемуся выставляется отметка: 3 - удовлетворительно, 4 - хорошо, 5 - отлично. Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок.

Оценка знаний, умений и навыков, приобретённых в процессе обучения, является основой при отслеживании результатов работы.

№	Виды контроля	Контролируемые знания, умения, навыки	Форма контроля
1	Предварительный контроль	Шахматная доска, шахматные фигуры, их ходы, шахматная нотация, элементы шахматной партии.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.

2	Текущий контроль	Элементы шахматной партии, правила поведения во время турнира.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.
3	Промежуточная аттестация	Элементы шахматной партии, правила поведения во время турнира.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.
4	Итоговая аттестация	Основы шахматной тактики, участие в турнире, использование шахматной литературы.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.

Оценочные материалы представлены в Приложении 4.

Характеристика оценочных материалов программы представлена в Приложении 3.

2.5.Методические материалы

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 ребенка 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 *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка 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 детьми 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 детей 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 ребенка 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:

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 проделявает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.). 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.

Список литературы для педагога.***Основная литература:***

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2015. - 256 с.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014. - 96 с.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.

Дополнительная литература:

1. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002. - 538 с.

2. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с.

Список литературы для обучающихся.

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
4. Карпов А. Учитесь шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.
6. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
7. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.
8. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
10. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 2010.

Приложение 1.

Календарный учебный график.

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения	Кол-во часов	Форма занятий	Место	Форма контроля
1.	Введение. Техника безопасности.	03.09.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	беседа
2.	Цель и задачи программы.	05.09.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	беседа
3.	Начальная позиция.	10.09.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
4.	Шахматные линии.	12.09.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
5.	Шахматная нотация.	17.09.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
6.	Шахматная нотация. Знание полей.	19.09.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
7.	Король и ферзь, ходы и взятия.	24.09.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
8.	Король и ферзь, ходы и взятия.	26.09.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
9.	Ладья и слон, ходы и взятия.	01.10.24	1	Игра	Кабинет Точки Роста	тестирование
10.	Ладья и слон, ходы и взятия.	03.10.24	1	Игра	Кабинет Точки Роста	тестирование
11.	Конь ходы и взятие.	08.10.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы

12.	Пешка ходы и взятие, виды пешек.	10.10.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
13.	Пешка ходы и взятие, виды пешек.	15.09.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
14.	Начало партии.	17.10.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
15.	Начало партии, тактика игры, обмен, стратегия.	22.10.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
16.	Правильный размен фигур.	24.10.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
17.	Правильный размен фигур. Оценка позиции.	07.11.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
18.	Пешечное превращение и взятие на проходе.	12.11.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
19.	Пешечное превращение и взятие на проходе.	14.11.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
20.	Рокировка.	19.11.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
21.	Рокировка.	21.11.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
22.	Рокировка.	26.11.24	1	Игра	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
23.	Рокировка: 5 правил, когда не возможна рокировка	28.11.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
24.	Патовые комбинации.	03.12.24	1	Игра	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы.

25.	Патовые комбинации.	05.12.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы.
26.	Три стадии шахматной партии.	10.12.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
27.	Три стадии шахматной партии.	12.12.24	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
28.	Знакомство и игра с шахматными часами.	17.12.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
29.	Знакомство и игра с шахматными часами.	19.12.24	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
30.	Жертва фигуры.	24.12.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
31.	Жертва фигуры.	26.12.24	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
32.	Мат в один ход.	14.01.25	1	Игра	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
33.	Мат в один ход.	16.01.25	1	Игра	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
34.	Логические игры.	21.01.25	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
35.	Логические игры.	23.01.25	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции.
36.	Связка.	28.01.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
37.	Связка.	30.01.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
38.	Вилка.	04.02.25	1	Лекция-	Кабинет Точки Роста	педагогическое

				диалог		наблюдение
39.	Вилка.	06.02.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
40.	Двойной удар.	11.02.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
41.	Двойной удар.	13.02.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
42.	Мат Королем и Ферзем.	18.02.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
43.	Мат Королем и Ферзем.	20.02.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
44.	Мат Королем и Ладьей.	25.02.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
45.	Мат Королем и Ладьей.	27.02.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
46.	Сложные задачи на мат.	04.03.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
47.	Сложные задачи на мат.	06.03.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
48.	Король и не крайняя пешка против короля, оппозиция.	11.03.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
49.	Король и не крайняя пешка против короля, оппозиция.	13.03.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
50.	Правило квадрата.	18.03.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
51.	Правило квадрата.	20.03.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции

52.	Логические игры.	01.04.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
53.	Логические игры.	03.04.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
54.	Логические игры.	08.04.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	Решение задач
55.	Опасная диагональ.	10.04.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
56.	Опасная диагональ.	15.04.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
57.	Виды детских матов и защита от них.	17.04.25	1	Игра	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
58.	Виды детских матов и защита от них.	22.04.25	1	Игра	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
59.	Вскрытое нападение.	24.04.25	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
60.	Вскрытое нападение.	29.04.25	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции
61.	Двойной удар.	06.05.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
62.	Двойной удар.	08.05.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	опрос в ходе беседы
63.	Двойной шах.	13.05.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
64.	Использование геометрических мотивов	15.05.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции.

65.	Использование геометрических мотивов.	20.05.25	1	Лекция диалог	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
66.	Мат в 2 хода.	22.05.25	1	Мастер-класс	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
67.	Полуоткрытые дебюты.	27.05.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	педагогическое наблюдение
68.	Итоговое занятие.	29.05.25	1	Занятие практикум	Кабинет Точки Роста	решение короткой позиции

Приложение 2.

Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятий	Дата проведения	Планируемый результат	Примечания
1	Гражданско-патриотическое	Мероприятия, посвященные ко Дню защитника Отечества.	Февраль 21.02.25	Патриотическое воспитание подрастающего поколения	Модуль «Ключевые общешкольные дела»
2	Духовно-нравственное	«За все тебя благодарю» концерт, посвященный Дню Матери.	Ноябрь 22.11.24	Повышение роли и значимости матери в семье и в обществе.	Модуль «Ключевые общешкольные дела»
3	Духовно-нравственное	Квест по селу.	Май 16.05.25	Воспитание любви к родному краю, народу, его традициям. Расширение кругозора	Модуль «Ключевые общешкольные дела»
3	Физическое развитие и культура здоровья	Военно-спортивная игра «Зарница»	Сентябрь 20.09.24	Оздоровление организма, привитие навыков ЗОЖ	Модуль «Ключевые общешкольные дела»

Приложение 3.

Таблица 1. Характеристика оценочных материалов.

№	ФИО	Умение ориентироваться на шахматной доске	Горизонталь, вертикаль	Диагональ, центр	Знание каждой фигуры в отдельности	Ход каждой фигуры в отдельности	Умение находить шахматные адреса	Умение определять начальное положение фигур	Общий уровень
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									

Уровни: Высокий (В) – обучающийся знает и выполняет самостоятельно, Средний (С) - обучающийся знает и выполняет при помощи педагога, Низкий (Н) - обучающийся не знает и выполняет с трудом.

Оценочные материалы

1. Когда отмечается **Международный день шахмат**?
 - а) 22 июня;
 - б) 20 июля;**
 - в) 10 ноября;
 - г) 12 декабря.
2. Что можно сказать о **шахматисте**?
 - а) Ходит сидя;**
 - б) Бежит лёжа;
 - в) Ползает стоя;
 - г) Плывёт летая.
3. Какой из этих спортивных терминов **не** относится к **шахматам**?
 - а) Дебют;
 - б) Рашпиль** (*это напильник*);
 - в) Гамбит;
 - г) Эндшпиль.
4. Как говорят о **шахматисте**, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?
 - а) Отобрал корону;**
 - б) Свергнул с трона;
 - в) Вырвал мантию;
 - г) Выхватил скипетр.
5. Назовите настоящую «**шахматную**» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького. а) Конев;
 - б) Слонов;
 - в) Пешков;**
 - г) Королёв.
6. Кто из российских поэтов жил в **Шахматово**? а) Лермонтов;
 - б) Есенин;
 - в) Блок;**
 - г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей-заповедник А. А. Блока.)
7. Какая «**шахматная**» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах? а) «Пешка»;
 - б) «Ферзь»;
 - в) «Королева»;**
 - г) «Ладья».

(«Куин»/Queen – «Королева».)
8. Из скольких клеток состоит **шахматная** доска?
 - а) 32;
 - б) 64;**

- в) 81;
- г) 100.

9. Какой **шахматной** фигуры **не** существует?

- а) Пешка;
- б) Король;
- в) Конь;
- г) **Дама.**

10. Сколько раз во время **шахматной** партии чёрные фигуры могут сделать **рокировку**?

- а) **Один;**
- б) Два;
- в) Три;
- г) Четыре.

(Так же, как и белые.)

11. Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом **шахматной** партии?

- а) Чёрный король;
- б) Чёрная пешка;
- в) Белый ферзь;
- г) **Белый слон.**

12. Какая **шахматная** фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) **Конь;**
- б) Ферзь;
- в) Пешка;
- г) Слон.

13. Какая фигура, кроме пешки, может начать **шахматную** партию?

- а) Слон;
- б) Ладья;
- в) **Конь;**
- г) Ферзь.

14. Какое из этих названий предметов столового прибора является также **шахматным** термином?

- а) Лопатка;
- б) **Вилка;**
- в) Ложка;
- г) Нож.

15. В какую **шахматную** фигуру **не** может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) **Король;**
- в) Конь;
- г) Слон.

16. Как в **шахматах** называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) **Проходная;**

- б) Пробивная;
- в) Пронырливая;
- г) Козырная.

17. Как называется середина **шахматной** партии?

а) Миттельшпиль;

- б) Гамбит;
- в) Цугцванг;
- в) Мидлтайм.

18. Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать **шахматные** часы?

- а) Правой;
- б)левой;
- в) Любой;
- г) Той, которой сделали ход.**

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

19. Назовите самую **шахматную** республику в составе России.

а) Калмыкия;

- б) Татария;
- в) Карелия;
- г) Мордовия.

20. Какую фразу избрала свои девизом Международная **шахматная** федерация – ФИДЕ?

а) «Мы одна семья»;

- б) «Весь мир в шахматном порядке»;
- в) «Мы все свои в доску»;
- г) «Сильнее, хитрее, умнее».

21. Как называется **шахматный** гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

а) Экс-чемпион;

б) Претендент;

- в) Делегат;
- г) Кандидат.

22. К какому виду программ относятся компьютерные **шахматы**?

- а) Шутеры;
- б) Квесты;
- в) Стратегии;
- г) Симуляторы.**

23. Кто победил первого чемпиона мира по **шахматам**?

а) Э. Ласкер;

- б) А. Алёхин;
- в) Х.Р. Капабланка;
- г) М. Эйве.

24. Кто был первым российским чемпионом мира по **шахматам**?

а) Алёхин;

- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

25. Кто из этих **шахматистов** стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

- а) Михаил Таль;
- б) Василий Смыслов;
- в) Борис Спасский;**
- г) Александр Алёхин.

(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

26. Кто из этих спортсменов **не** является **шахматным** гроссмейстером?

- а) Гарри Каспаров;
- б) Марат Сафин;**
- в) Владимир Крамник;
- г) Руслан Пономарёв.

27. Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую **шахматную** корону?

- а) Борису Спасскому;
- б) Тиграну Петросяну;
- в) Василию Смыслову;
- г) Анатолию Карпову.**

Дидактически игры при обучении игры в шахматы. Приложение 5.

1. Шахматная доска

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадах в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.
2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.
3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».
4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).
5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.
6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).
7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т.д.).

2. Шахматная нотация

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Какой буквы не хватает?». Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.
2. «Шахматное лото». Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо

поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

3. «Почта». На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. «Найди адрес». Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Найди фигуру». На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.

2. «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

3. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. «Черные и Белые пешки». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. «Какой фигуры не стало». В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть

глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

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

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

9. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки». Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. Подвижная игра: «Берегитесь пешки». Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

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

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

13. «Кто быстрее». Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает лады, другой – слонов, третий – коней).

14. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.

15. «Ряд». Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.

16. «Пирамида». Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

17. «Прятки». В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.

18. «Над головой». Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.

19. «На стуле». На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные

стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

20. «Шахматный теремок». Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.

21. «Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

22. «Шахматная репка». Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.

23. «Белые и чёрные». В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.

24. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

25. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Мешочек». Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.
2. «Что пропало?». В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.
3. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
4. «Король, найди свое место». На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.
5. «Путаница». Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.
6. «Пешки, в домики». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.
7. «Найди свое место». Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.
8. «Кто быстрее составит фигуры». Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.
9. «Фигуры в домики». Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.
10. «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.

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «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.

2. «Разыгрывание позиций». Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. «Цепочка». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

6. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

7. «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

8. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

10. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

11. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

12. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

13. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

14. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

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

2. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

3. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

4. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

5. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

6. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

7. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.