

«Рассмотрено»  
На заседании МО  
Протокол № 1  
От «31» августа 2023г.

«Утверждаю»

Приказ № 01-10-99  
от «01» сентября 2023г.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Восточенская средняя общеобразовательная школа»**

**Общеинтеллектуальное направление  
Программа дополнительного образования**

# Шашки. Шахматы

Составитель: учитель технологии Гаманович А.И.  
Возраст учащихся: 7-16 лет  
Срок реализации: 1 год

2023г.

## **Пояснительная записка**

В школе, на современном этапе, происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение кружка «Шахматы» позволяет учащимся любого возраста овладеть начальными знаниями этой древнейшей игры и при желании развить свое мастерство.

Шахматы в любом возрасте положительно влияют на совершенствование у человека многих психических процессов и таких качеств, как, восприятие, внимание, воображение, память, мышление, а также начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает детям не отстать в развитии (а также самоутвердиться) от своих сверстников, открывает возможность к творчеству детей, особенно детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможность полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен детям любого возраста. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная деятельность учащихся на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр, заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр. Предлагается также рекомендательный список литературы и пособий по обучению шахматной игре.

Программой предусматривается 34 шахматных занятий (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой 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.

Программа разработана для учащихся любых классов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи младшим детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям старшего возраста, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

## **Формы подведения итогов работы кружка**

- участие в шахматном турнире кружка «Шахматы»
- участие в соревнованиях по шахматам на муниципальном уровне.

## Учебно-тематический план

	Тема	Количество часов	Теория	Практика
1	Шахматная доска	3	2	1
2	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5
3	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5
4	Ходы и взятие фигур	16	4	12
5	Цель шахматной партии	7	2	5
6	Игра всеми фигурами из начального положения	5	1	4
7	Повторение программного материала	1	1	
	Итого:	34	10	24

### Содержание тем

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

Дидактические игры и задания:

«Горизонталь» - двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски пешками.

«Вертикаль» - двое играющих по очереди заполняют одну из вертикальных линий.

«Диагональ» - заполняется одна из диагоналей.

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

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек» - в непрозрачный мешочек по очереди вкладываются шахматные фигуры, ученик должен на ощупь определить название.

«Угадай-ка» - учитель словесно описывает шахматную фигуру, дети должны определить ее название.

«Секретная фигура» - все фигуры стоят в ряд (кроме одной – (секретной)), дети называют все стоящие фигуры и определяют название недостающей фигуры.

«Прятки» - с шахматной доски убирается одна или несколько фигур, дети называют – каких фигур не хватает.

«Что общего» - учитель показывает две шахматные фигуры, ученики называют общие признаки (цвет, форма, высота).

«Большая и маленькая» - ученики расставляют в ряд фигуры по высоте.

**3. Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция): расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило

«ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания:

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

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

«Мяч» - учитель произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу» и бросает мяч кому-то из учеников.

Если фраза верна, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Учитель играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего без одной). 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 (кроме коня).

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

«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.

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

«Захват контрольного поля» - игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля» - эта игра подобна предыдущей, следует защищать определенное поле. При правильной игре не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры» - белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но при этом так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар» - белой фигурой необходимо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие» - из нескольких взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру, или выиграть более сильную фигуру.

«Защита» - нужно белой фигурой защитить белую фигуру, стоящую перед боем.

«Выиграй фигуру» - белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черные проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности» - белой фигурой нужно сделать такой ход, при котором, черные не могут переместить определенные фигуры.

**Примечание:** все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными, развивающими, эффективно

способствуют тренингу образного логического мышления.

**5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья. Длинная и короткая рокировка.

Дидактические игры и задания:

«Шах или не шах» - приводится ряд положений, в которых ученики должны определить, король под шахом или нет.

«Дай шах» - требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов» - каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха» - белый король должен защититься от шаха своей фигурой.

«Мат или шах» - приводится ряд положений, в которых ученики должны определить, дан ли мат черному королю.

«Первый шах» - проводится игра всеми фигурами из начального положения, выигрывает тот, кто первый объявит шах.

«Рокировка» - ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

Дидактические игры и задания:

«Два хода» - для того, чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с учителем следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя ходами своих фигур. При этом учитель указывает ученику на ошибки и дает возможность их исправить.

**К концу учебного года дети должны знать:**

Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.

Названия шахматных фигур: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.

Правила хода и взятия каждой фигуры.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

Правильно помещать шахматную доску между партнерами, расставлять начальное положение перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

Объявлять шах, ставить мат.

### Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Дата		Тема и содержание занятия
	План	Факт	
1			<b>Шахматная доска.</b> История древнейшей игры – шахматы. Значение шахмат для психики и развития умственных способностей человека. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Обозначение шахматных полей буквами и цифрами.
2			<b>Шахматная доска.</b> Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
3			<b>Шахматная доска.</b> Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.
4			<b>Шахматные фигуры.</b> Белые и черные. Король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.
5			<b>Начальное положение.</b> Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями, начальным положением фигур.
6			<b>Ладья.</b> Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие. Ладья – тяжелая фигура.
7			<b>Ладья.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух)», «Ограничение подвижности».
8			<b>Слон.</b> Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Слон – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9			<b>Слон.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух)», «Ограничение подвижности».
10			<b>Ладья против слона.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «Стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения)», «Ограничение подвижности».

11			<b>Ферзь.</b> Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
12			<b>Ферзь.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (ферзь против ферзя)», «Ограничение подвижности».
13			<b>Ферзь против ладьи и слона.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения)», «Ограничение подвижности».
14			<b>Конь.</b> Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15			<b>Конь.</b> Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух)», «Ограничение подвижности».
16			<b>Конь против ферзя, ладьи, слона.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения)», «Ограничение подвижности».
17			<b>Пешка.</b> Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на «проходе». Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».
18			<b>Пешка.</b> Дидактические игры «Игра на уничтожение (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения)», «Ограничение подвижности».
19			<b>Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения)», «Ограничение подвижности».
20			<b>Король.</b> Место короля в начальном положении. Ход короля – короля не бьют и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение (король против короля)».

21			<b>Король против других фигур.</b> Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки)», «Ограничение подвижности».
22			<b>Шах.</b> Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
23			<b>Шах.</b> Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
24			<b>Мат.</b> Мат противнику – главная цель каждого игрока. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».
25			<b>Мат.</b> Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
26			<b>Мат.</b> Мат в один ход (сложные примеры с большим числом шахматных фигур). Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
27			<b>Ничья. Пат.</b> Случаи ничейной ситуации. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
28			<b>Рокировка.</b> Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
29			<b>Шахматная партия.</b> Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
30			<b>Шахматная партия.</b> Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
31			<b>Шахматная партия.</b> Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
32			<b>Шахматная партия.</b> Шахматный кодекс.
33			<b>Шахматная партия.</b> Игра всеми фигурами из начального положения.
34			<b>Повторение программного материала.</b>

## Литература

1. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М., ФиС., 1982.
2. Бобби Фишер учит играть в шахматы. Киев, «Здоровье», 1991.
3. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. М., ТОО «Синтез», 1994.
4. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. М., Международная книга, 1991.
5. Никитин А. Книга начинающего шахматиста. Красноярск, 1983.