

**Муниципальное автономное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Клещевка
муниципального образования «Город Саратов»**

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол №1 от
от «30» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

МАОУ «СОШ с.Клещевка»

_____/М.В.Труба/

Приказ №87 от 30.08.25 г.

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

Срок реализации: 1 год

Автор- составитель:
Труба Марина Викторовна,
педагог дополнительного образования

г. Саратов 2025

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность: Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность программы «Шахматы»: состоит в том, что она объединяет учащихся разных возрастов на основе общего интереса к игре в шахматы, позволяет учащимся найти применение своим творческим замыслам и идеям, дает возможность на соревнованиях по шахматам выступать на равных с ребятами из других сел и городов.

Отличительными особенностями программы являются: направленность на развитие коммуникативных навыков, обучение без принуждения, поддержание устойчивого интереса к знаниям, использование многообразия форм обучения.

При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, чтение дидактических сказок, рассказов и др. Наличие подвижных игр и динамических пауз положительно влияет на укрепление здоровья учащихся.

Нет конечной точки в процессе развития мышления посредством данной игры. Учащиеся учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

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.

Кроме того, учащиеся в рамках физкультурно-спортивной направленности получают навыки здорового образа жизни. В программе предусмотрены динамические паузы, упражнения на укрепление осанки, гимнастика для глаз, эстафеты и подвижные игры, прогулки на свежем воздухе.

Адресат программы: программа актуальна для учащихся в возрасте от 13 до 15 лет. Количественный состав группы – от 6 человек.

Возраст обучающихся: программа по обучению игре в шахматы предназначен для учащихся 11 – 14 лет и предполагает наличие начальных знаний правил игры в шахматы, знание фигур. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Психолого-педагогические особенности возраста обучающихся: средний школьный возраст - самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту. Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Учащимся интересны такие занятия, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения.

Объем программы: учебных часов 34 на один год обучения.

Сроки освоения программы: с 01 сентября 2025 г. по 26 мая 2026 г.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы»

Цель: формирование и развитие творческих способностей детей, их интеллектуальное и физическое совершенствование через развитие навыков игры в шахматы

Задачи программы:

Обучающие

Познакомить с элементарными понятиями шахматной игры. Шахматная доска, шахматные фигуры, шахматная нотация. Начальное положение, ценность фигур, шах, мат, рокировка, связка, детский мат. Комбинации. Дебюты. Матование короля. Познакомить с правилами игры. Научить вести шахматную запись.

Развивающие

Развивать интерес к игре в шахматы, усидчивость, настойчивость в решении поставленной задачи, способствовать формированию самосознания и алгоритмического мышления, сформировать творческие качества личности, такие как быстрота принятия решений, гибкость, оригинальность, точность. Научить планировать и выполнять намеченное.

Воспитательные

Воспитать уважительное отношение к партнеру и противнику, сформировать умения владения собой, выхода из сложной ситуации, преодоления отрицательных эмоций, соблюдение норм этикета во время игры. Воспитание ответственности за свой выбор, целеустремленности и упорства в достижении цели, а также трудолюбия.

1.3. Планируемые результаты:

Учащиеся по окончании обучения должны знать:

- ✓ шахматную доску и ее структуру;
- ✓ начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка;
- ✓ названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- ✓ ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- ✓ основные шахматные понятия: шах, мат, пат, выигрыш, ничья, защита, три стадии шахматной партии, развитие.
- ✓ принципы дебюта;
- ✓ открытые дебюты;
- ✓ разновидности мата;
- ✓ основные тактические приемы.

К концу учебного года учащиеся должны уметь:

- ✓ ориентироваться на шахматной доске;
- ✓ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- ✓ рокировать;
- ✓ объявлять шах;
- ✓ ставить мат;
- ✓ решать элементарные задачи на мат в один ход;
- ✓ применять классические и современные принципы дебюта;
- ✓ применять основные тактические приемы.

Личностные результаты: развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности, умение планировать и следовать намеченному плану. Внимательное отношение к собственному здоровью, сформированность уважительного отношения сопернику, умение вступать в диалог и корректно отстаивать свое мнение, работать в группе и индивидуально, развитие наблюдательности, усидчивости, терпения, внимания к деталям.

Предметные результаты освоения программы: овладеть приемами шахматной тактики и стратегии; знать и соблюдать правила техники безопасности и охраны труда при занятиях шахматами; уметь выполнять простые шахматные комбинации и теоретические приемы; уметь разыгрывать первые ходы наиболее известных открытых шахматных дебютов; знать шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья; представлять современную ситуацию, сложившуюся в мире шахмат в России и на мировой шахматной арене.

Метапредметные результаты освоения программы: развитие памяти, смекалки; эффективное распределение и правильное использование выделенного времени; развитие коммуникативных навыков; сформированное алгоритмическое и логическое мышление; навыки поведения в процессе

поединка; осознание необходимости физических упражнений для собственного здоровья.

1.4 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика (интерактивные занятия)	
Раздел 1. Знакомство с шахматами (4 ч.)					
1	Знакомство с шахматами	1	Рассказ-демонстрация.	Познавательная игра.	
2	Шахматная доска	1	Лекция	Путешествие по шахматной доске.	
3	Шахматная нотация	1	Беседа	Игра «Почтальон»	Задания с выбором ответа
4	Начальное положение	1	Презентация	Дидактические задания	
Раздел 2. Шахматные фигуры (12 ч.)					
5	Пешка	1	Беседа	Разбор игровых ситуаций	
6	Виды пешек	1	Лекция	Задачи и упражнения.	
7	Ладья	1	Рассказ-демонстрация	Дидактическая игра	
8	Сильные и слабые стороны ладьи	1	Лекция	Задания в Шахматной тетради	
9	Слон	1	Беседа в виде вопрос-ответ.	Решение шахматных задач.	
10	Как играть слонами	1	Презентация	Работа с диаграммами	
11	Король	1	Лекция-демонстрация	Дидактические игры.	Контрольные вопросы «Ладья, слон, король»
12	Король – защита и нападение	1	Рассказ-демонстрация	Разбор игровых моментов	
13	Ферзь	1	Беседа.	Дидактические	

				задания.	
14	Боеспособность ферзя	1	Презентация	Дидактические задания	
15	Конь	1	Дискуссия.	Игры «Лабиринт» и «Загони коня в угол»	Задания с выбором ответа «Ферзь, конь, пешки»
16	Как правильно играть конем	1	Лекция	Задания из Шахматной тетради	
Раздел 3. Элементы шахматной игры (8 ч.)					
17	Территория игры.	1	Лекция- демонстрация	Составление тактики захвата территории.	
18	Сила и ценность шахматных фигур.	1	Вопрос-ответ	Составление таблицы ценности фигур.	
19	Развитие. Открытый центр. Закрытый центр.	1	Лекция- демонстрация	Дидактические задания: «Займи центр».	
20	Частично блокированный центр. Напряжение в центре.	1	Познавательная игра	Дидактические упражнения	
21	Классический центр. Малый центр.	1	Лекция	Решение шахматных задач.	Контрольная запись шахматной партии
22	Еж. Связка Мароци. Фигурное давление.	1	Рассказ- демонстрация.	Дидактические игры: «Выигрыш материала», «Защита».	
23	Особые правила. Взятие на проходе. Превращение.	1	Дискуссия.	Решение шахматных задач и игровых ситуаций.	

24	Рокировка.	1	Беседа	Выполнение дидактических заданий	
Раздел 4. Матование одинокого короля (6 ч.)					
25	Что такое шах, мат и пат.	1	Рассказ-демонстрация	Проигрывание ситуаций мата, шаха, пата.	Контрольные вопросы
26	Мат ферзем	1	Лекция с видеоматериалом	Проигрывание мата по правилам.	
27	Мат двумя ладьями	1	Вопрос-ответ	Дидактические задания	
28	Мат двумя слонами	1	Лекция-демонстрация	Дидактическое задание «Запиши все ходы»	
29	Мат ладьей	1	Рассказ	Дидактическая игра «Найди дебютную ошибку»,	Решение шахматных задач
30	Мат слоном и конем	1	Беседа-игра	Решение шахматных задач.	
Раздел 5. Тактика (4 ч.)					
31	Связка. Виды связок.	1	Лекция	Разбор партии.	
32	Вилка	1	Рассказ-демонстрация	Дидактические задания. “Выигрыш материала”.	
33	Двойной удар. Сквозной удар	1	Беседа	Решение задач.	
34	Открытое нападение. Открытый шах.	1	Дискуссия	Дидактические задания. «Мат в один ход», «Объяви мат в два хода»	Задания с выбором ответа
Итого		34			

1.4. Содержание ролевого обучения

Раздел 1. Знакомство с шахматами (4 ч.)

Тема 1.1. Знакомство с шахматами (1 час)

Теория Чтение дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. *Подвижная игра: «Самый ловкий?»*

Практика Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

Гимнастика для глаз: «Круг».

Тема 1.2.Шахматная доска (1 час)

Теория Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. *Подвижная игра: «Пингвины»*

Практика Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски. *Гимнастика для глаз: «Квадрат».*

Тема 1.3.Шахматная нотация (1 час)

Теория Шахматные сокращения, адрес каждой фигуры, запись положения своих и чужих фигур, фигуры белого цвета записывают первыми, запись по старшинству, запись пешек в алфавитном порядке. *Подвижная игра: «Канатоходец».*

Практика Дидактическая игра «Почтальон», «Дождик» - восстанови запись партии в тетради. "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую старшую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по старшинству. *Гимнастика для глаз: «Рисование носом»*

Тема 1.4.Начальное положение (1 час)

Теория Начальное положение фигур на доске. Правильное расположение короля и ферзя. Запись начального положения фигур. *Подвижная игра: «Попади в кольцо».*

Практика Расстановка фигур на время, дидактические задания «Найди ошибку и исправь», «Назови фигуры по записи». Распределение фигур по старшинству. *Гимнастика для осанки (упражнения 1-2).*

Раздел 2. Шахматные фигуры (12 ч.)

Тема 2.1.Пешка (1 час)

Теория Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. *Подвижная игра: «Бросок».*

Практика Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». *Упражнения для улучшения мозгового кровообращения: «Задание 1,2»*

Тема 2.2 Виды пешек (1 час)

Теория Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Блокированные пешки. Проходные пешки. *Подвижная игра: «Заяц без домика».*

Практика Дидактические задания и игры «Кто раньше», «Проведи пешку». Проведение пешечного боя. *Упражнения для улучшения осанки: «Задание 3,4»*

Тема 2.3.Ладья (1 час)

Теория Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. *Подвижная игра: «Замени предмет».*

Практика «Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их. «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. *Гимнастика для глаз: «Расширение поля зрения».*

Тема 2.4.Сильные и слабые стороны ладьи (1 час)

Теория Определение сильных и слабых сторон в игре ладьей. Максимальная сила ладьи. Как остановить ладью *Подвижная игра: «Караси и щука».*

Практика Упражнения: «Проведи ладью по лабиринту», «Побей все фигуры ладьей», «Напади ладьей». *Упражнения для укрепления осанки (задание 4-5)*

Тема 2.5.Слон (1 час)

Теория Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. *Подвижная игра: «Пробеги с мячом».*

Практика «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. *Гимнастика для глаз: «Буратино».*

Тема 2.6.Как играть слонами (1 час)

Теория Как играть слонами. Нападение и защита. Выгодное расположение слонов на шахматном поле. *Подвижная игра: «Воробьи и кошка».*

Практика Дидактические задания: «Собери урожай», «Пройди лабиринт». Задания из Шахматной тетради. *Упражнения для укрепления осанки (задание 5,6)*

Тема 2.7.Король (1 час)

Теория Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. *Подвижная игра: «Шахматная эстафета».*

Практика «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. *Комплекс упражнений для глаз: «Задание 1 - 3»*

Тема 2.8.Король – защита и нападение (1 час)

Теория Нападение и защита. Двойной удар. Игра королем в центре и в оппозиции. *Подвижная игра: «Замени предмет».*

Практика Дидактические задания: «Поймай черную фигуру», «Задержи проходные», «Двойной удар». Выполнение заданий из Шахматной тетради. *Упражнения для укрепления осанки (задание 6, 7)*

Тема 2.9.Ферзь (1 час)

Теория Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. *Подвижная игра: «Метком в цель»*

Практика Дидактическая игра «Метро», найди линии, по которым может перемещаться ферзь. Составь диаграмму возможных передвижений ферзей. Записать все перемещения ферзя по лабиринту. *Комплекс упражнений для глаз: «Задание 4 - 5»*

Тема 2.10.Боеспособность ферзя (1 час)

Теория Определение силы ферзя в зависимости от положения на доске. Нападение ферзем на несколько фигур противника. Остановка проходных пешек. *Подвижная игра: «Бросок»*

Практика Выполнение заданий из Шахматной тетради. Игровые упражнения: «Волшебный сундучок», «Побей кусачие фигуры», «Лабиринт». *Упражнения для укрепления осанки (задание 8,9)*

Тема 2.11.Конь (1 час)

Теория Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. *Подвижная игра: «Быстрые и ловкие».*

Практика "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. *Комплекс упражнений для глаз: «Задание 6-7»*

Тема 2.12.Как правильно играть конем (1 час)

Теория Определение силы и боеспособности коня на разных частях шахматного поля. Нападение конем. *Подвижная игра: «Два и три».*

Практика "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

Раздел 3. Элементы шахматной игры (8 ч.)

Тема 3.1.Территория игры (1 час)

Теория Территория черных. Территория белых. Центральный квадрат. Территориальное преимущество. *Подвижная игра: «Найди свое место».*

Практика Достижение территориального преимущества. *Динамическая пауза «Снятие эмоциональных нагрузок».*

Тема 3.2.Сила и ценность шахматных фигур(1 час)

Теория Возможности шахматных фигур. Сила и ценность фигур. Подвижность фигуры. Размен фигур. Ценность короля. *Подвижная игра: «Шире шаг».*

Практика Составление таблицы ценности фигур. Дидактические задания: «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю. «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода. *Упражнения для укрепления осанки.*

Тема 3.3. Развитие. Открытый центр. Закрытый центр. (1 час)

Теория Правильное выведение пешек. Занятие центра. Вывод легких фигур. *Подвижная игра: «Диагональ».*

Практика “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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют. “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры. *Гимнастика для глаз.*

Тема 3.4. Частично блокированный центр. Напряжение в центре. (1 час)

Теория Частично блокированный центр. Открытые и закрытые вертикали. Возможность осуществить размен в центре. Напряжение в центре. *Подвижная игра: «Передай шайбу».*

Практика Дидактические игры и задания. “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. *Динамическая пауза «Ростовые шахматы».*

Тема 3.5. Классический центр. Малый центр. (1 час)

Теория Классический центр. Малый центр. Дисгармония в позиции центральных пешек. *Подвижная игра: «Кто быстрее».*

Практика «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода. «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. *Гимнастика для рук.*

Тема 3.6. Еж. Связка Мароци. Фигурное давление. (1 час)

Теория Еж. Связка Мароци. Фигурное давление. Пешечная структура «Еж». Контроль белыми фигурами центральных белых полей. Дебют Берда. *Подвижная игра: «Поймай мяч».*

Практика Решение шахматных задач и игровых ситуаций. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода. *Игра – эстафета «Подвижные шахматы».*

Тема 3.7 Особые правила. Взятие на проходе. Превращение. Рокировка. (1 час)

Теория Особые правила. Взятие на проходе. Превращение. Рокировка. *Подвижная игра: «Займи свободный кружок».*

Практика Дидактические задания: «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. **“Проведи пешку в ферзи”**. Тут требуется провести пешку в ферзи. **“Выигрыш или ничья?”**. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. *Динамическая пауза «Сели, встали, посмотрели».*

Тема 3.8. Рокировка. (1 час)

Теория Рокировка. Правила рокировки. Когда рокировка недопустима. *Подвижная игра: «Канатоходец».*

Практика Решение шахматных задач на определение возможности выполнения рокировки. Отработка приемов рокировки в парах. *Упражнения для укрепления осанки.*

Раздел 4. Матование одинокого короля (6 ч.)

Тема 4.1. Что такое шах, мат и пат (1 час)

Теория Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. *Подвижная игра: «Мяч в кругу».*

Практика «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. *Упражнения для улучшения мозгового кровообращения: «Задание 3,4»*

Тема 4.2. Мат ферзем (1 час)

Теория Мат ферзем на краю доски или в углу. Защита ферзя собственным королем. *Подвижная игра: «Два и три».*

Практика Викторина «В стране шахмат». Игра ферзем. Мат ферзем и королем. *Упражнения для шейного отдела позвоночника: «Задание 1,2»*

Тема 4.3.Мат двумя ладьями (1 час)

Теория Матование одинокого короля двумя ладьями. Линейный и «квадратный» мат ладьей. *Подвижная игра: «Брось-поймай».*

Практика Мат двумя ладьями. Решение задачи Ивановского. *Упражнения для шейного отдела позвоночника: «Задание 3,4»*

Тема 4.4.Мат двумя слонами. (1 час)

Теория Матование двумя слонами с поддержкой короля. Запись шахматной партии. *Подвижная игра: «Стой».*

Практика «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода. *Упражнения для шейного отдела позвоночника: «Задание 4,5»*

Тема 4.5.Мат ладьей (1 час)

Теория Ладья и король против короля. *Подвижная игра: «Через клетку».*

Практика Дидактическая игра «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход». Восстанови партию по записи, повтори предложенный дебют и вскрой линии для атаки. *Упражнения для снятия утомления с плечевого пояса и рук: «Задание 1 - 2»*

Тема 4.6. Мат слоном и конем.(1 час)

Теория Мат слоном и конем. Оттеснение короля соперника в угол цвета своего слона. *Подвижная игра: «Кони против слонов».*

Практика Отрабатываем в игре навыки постановки мата и ухода от него в парах. *Упражнения для снятия утомления с плечевого пояса и рук: «Задание 2, 3»*

Раздел 5. Тактика (4 ч.)

Связка Вилка Сквозной удар Открытое нападение

Тема 5.1.Связка. Виды связок. (1 час)

Теория Связка. Связывающая фигура, заслоняющая фигура, цель связки. Связка по вертикали, горизонтали и диагонали. Полная и неполная связки. Абсолютно полная связка. Относительно полная связка. Неполная связка. *Подвижная игра: «Горизонталь».*

Практика Решение задач. Определить вид связки – дидактическое задание. Перекрестная связка в этюде Троицкого – проигрывание этюда. *Гимнастика для глаз.*

Тема 5.2. Вилка (1 час)

Теория Вилка. Коневая вилка. Пешечная вилка. *Подвижная игра: «Найди свое место».*

Практика Решение задач. Игровая практика. *Гимнастика для глаз.*

Тема 5.3. Двойной удар. Сквозной удар. (1 час)

Теория Шахматные комбинации. Тактические приемы: связка и двойной удар. Нападение одновременно на несколько фигур. Двойной удар – нападение одной фигуры на две фигуры соперника. Этюд Эммануила Ласкера. Классический сквозной удар. *Подвижная игра: «Кто быстрее».*

Практика Дидактические игры и задания. «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. *Пальчиковые игры на развитие мелкой моторики.*

Тема 5.4. Открытое нападение. Открытый шах. (1 час)

Теория Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Мат Рети. *Подвижная игра: «Шире шаг».*

Практика Дидактические игры и задания. «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. *Динамическая пауза «Поиграем в зеркало» для снятия эмоциональной нагрузки.*

1.5. Формы аттестации и их периодичность

Для подведения итогов реализации программы предусмотрены в учебном плане следующие виды контроля:

- ✓ задания с выбором ответа,
- ✓ контрольные вопросы «Ладья, слон, король»,
- ✓ задания с выбором ответа «Ферзь, конь, пешки»,
- ✓ контрольная запись шахматной партии,
- ✓ контрольные вопросы,
- ✓ решение шахматных задач,
- ✓ запись продолжения партии с поставленным матом,
- ✓ интеллектуальный марафон,
- ✓ задания с выбором ответа,
- ✓ турнир с турнирной таблицей.

Для отслеживания результативности образовательного процесса диагностика проводится 4 раза в год. Используются следующие этапы контроля:

- входной (октябрь) - проводится при приеме в объединение;
- текущий (в течение года) – на занятиях по результатам освоения основного содержания программы;

- промежуточный (декабрь, март);
- итоговый (май) проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования.

Работа обучающихся, оценивается по результатам освоения программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков. Возможности практического применения в различных ситуациях - творческого использования.

Средствами контроля выступают в данной программе тесты, контрольные вопросы по темам, задания по записи шахматных партий, контрольные работы с шахматными задачами, интеллектуальный марафон и шахматный турнир. С помощью данных средств контроля можно оценить уровень усвоения материала, имеющиеся трудности и пропуски в усвоении.

Критерии оценивания предметных результатов освоения программы.

По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками.

1 уровень – высокий. Умеет быстро и правильно находить поля вертикали и диагонали, показывает и называет их вслух. Знает шахматные термины: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет правильно располагать доску между партнерами. Разыгрывает детский, линейный мат, шахматную партию от начала до конца. Высокая познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет рассуждать, искать правильный ответ.

2 уровень – средний. Не называет половину шахматных терминов. Знает первоначальное расположение шахматных фигур, их различает, но путает их способы взятия. Допускает ошибки при записи нотации. Путает ходы шахматных фигур. Разыгрывает линейный мат, детский мат и шахматную партию от начала до конца.

3 уровень – низкий. Учащийся допускает ошибки в ходах фигурами и при взятии фигур. Не умеет правильно вести запись партии. При определении ценности фигур действует неуверенно. При матовании короля делает лишние ходы. Допускает ошибки при решении шахматных задач.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий;

Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий.

Критерии оценивания метапредметных результатов освоения программы.

По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками.

1 уровень – высокий. Учащийся демонстрирует навыки правильного распределения времени, умеет договариваться с партнерами по команде, применяет логические построения для выбора верного решения игровой ситуации, уверенно применяет те или иные алгоритмы на разных этапах партии, проявляет смекалку и осознает необходимость физических упражнений для укрепления собственного здоровья.

2 уровень – средний. У учащегося есть трудности в эффективном распределении времени, что проявляется в спешке во время окончания партии. Во время проигрывания типовых дебютов, могут возникать неточности и ошибки, учащийся демонстрирует хорошее развитие коммуникативных навыков, правильно формулирует вопросы, умеет высказывать свое мнение и отстаивать правоту собственных взглядов корректно, по отношению к другим участникам учебного процесса, применяет логические построения для выбора верного решения игровой ситуации, осознает необходимость физических упражнений для укрепления собственного здоровья.

3 уровень – низкий. У учащегося не всегда получается правильно распределить время, выделенное на партию, что проявляется или в долгом обдумывании ходов или в чрезмерной поспешности, так же имеются трудности в логических построениях, часто использует стандартные ходы и разыгрывания дебютов, если возникает спорная ситуация, то учащемуся трудно сформулировать суть возникшей проблемы. Неохотно выполняет набор физических упражнений для укрепления здоровья.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий;

Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий.

Критерии оценивания личностных результатов освоения программы.

По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками.

1 уровень – высокий. Учащийся демонстрирует хорошее развитие коммуникативных навыков, проявляет инициативу и толерантность в отношении младших и менее опытных участников образовательного

процесса, умеет планировать свою работу, Внимательно относится к своему здоровью, уважительно относится к соперникам, умеет вступать в диалог и корректно отстаивать свое мнение, успешно работает в группе, наблюдателен и усидчив.

2 уровень – средний. Учащегося есть незначительные трудности в общении, неохотно берет на себя инициативу, но самостоятельно работает очень ответственно и успешно, демонстрирует умение планировать свою деятельность, но не всегда следует намеченному плану, Внимательно относится к своему здоровью, уважительно относится к соперникам, умеет вступать в диалог и корректно отстаивать свое мнение, успешно работает в группе, не очень усидчив.

3 уровень – низкий. Учащийся демонстрирует хорошее развитие коммуникативных навыков, но во время поединка плохо контролирует собственные эмоции, и не всегда корректно делает замечания своему сопернику, не всегда может сразу найти выход из проблемной ситуации, проявляет толерантность в отношении младших и менее опытных участников образовательного процесса. Умеет самостоятельно планировать свою работу, но не очень внимателен к деталям. Следит за своим здоровьем успешно работает в группе, не всегда терпелив.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы ДОП

2.1. Методическое обеспечение

Организация развивающего обучения обеспечивает решение задач интеллектуального и личностного развития учащихся, формируя у детей устойчивый интерес к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

Формы организации образовательного процесса, используемые в данной программе, следующие: лекции, познавательные игры, рассказы-демонстрации, беседы, практические занятия, разбор игровых ситуаций, беседы в виде вопрос-ответ.

Методы организации образовательного процесса.

Для того, чтобы у учащегося сформировалось мышление шахматиста, ему необходимо пройти несколько ступеней освоения знаний, начиная с *репродуктивного* повторения стандартных алгоритмов и техник игры в типовых положениях, до самостоятельного творческого поиска выхода из сложившейся ситуации на доске, реализуя собственные идеи и приемы, уходя от заученного стереотипного характера игры. В начале обучения

используются следующие методы: *игровой, наглядный и репродуктивный*. Они применяются при:

- изучении шахматных фигур;
- знакомстве с шахматной доской;
- освоении правил игры;
- получении материального перевеса.

Для педагога выбор *продуктивного метода* обучения очень важен, так как в ходе решения игровой задачи обучающиеся углубляют свои знания по конкретному вопросу, развивают умения решать поставленную задачу, применяя принципы ведения шахматной партии на разных этапах, развивают социальные и коммуникативные навыки. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

Частично-поисковый метод может быть использован при изучении дебютной теории. Учащиеся под руководством педагога строят самостоятельные рассуждения, решают познавательные задачи, проводят анализ возникающих затруднений, сопоставляют, обобщают, формулируют выводы. Результатом вышеперечисленных действий является получение осознанных крепких знаний. Важно в этом методе то, что большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

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

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.

Для организации развивающего обучения в данной программе используются следующие *педагогические технологии*: информационно-коммуникационные, здоровьесберегающие, проблемного обучения, игровые и технология развития критического мышления.

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

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого 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.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- ✓ Кабинет для занятий;
- ✓ Рабочие столы, стулья, шкафы для хранения оборудования, стол педагога;
- ✓ Ноутбук, мультимедийный проектор, экран;
- ✓ Раздаточные материалы;
- ✓ Принтер;
- ✓ Шахматные доски с набором шахматных фигур, по одной доске с набором фигур на пару учащихся;
- ✓ Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- ✓ Шахматные часы
- ✓ Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- ✓ Шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- ✓ Портреты известных шахматистов;

Информационно-методические и дидактические материалы:

- ✓ Методическая и учебная литература, справочные материалы (сборники задач, литература о шахматах);
- ✓ Наглядные материалы: карточки задач на мат в один ход и в два хода, видеоролики партий известных шахматистов.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования;

Оценочные материалы:

Для выявления уровня результативности программы по текущему этапу контроля используются следующие формы контроля:

На первом этапе обучения:

- партии и их анализ;
- анализ результатов турниров;
- конкурсы решения задач;
- опрос;
- викторина;
- анализ решённых шахматных задач;
- турниры.

На втором этапе обучения:

- анализ шахматных партий;
- анализ результатов турниров;
- конкурсы решения задач;
- опрос;
- викторина;
- анализ решенных шахматных задач;
- анализ качества партий;
- анализ результатов игры;
- анализ результата консультационных партий;
- анализ итогов конкурсов.

Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися 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. Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом.

Высокий уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; показывает широкие возможности практического применения в собственной творческой деятельности приобретенных знаний умений и навыков.
Средний уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой

	деятельности, которая является содержанием программы; может применять на практике в собственной творческой деятельности приобретенные знания умения и навыки.
Низкий уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; не стремится самостоятельно применять на практике в своей деятельности приобретенные знания умения и навыки.

**2.3. Календарный учебный график дополнительной образовательной общеразвивающей программы
физкультурно-спортивной направленности «Шахматы»
для детей 7 – 15 лет.**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Знакомство с шахматами (4 ч.)								
1				Рассказ-демонстрация.	1	Знакомство с шахматами	Кабинет центра	
2				Путешествие по шахматной доске.	1	Шахматная доска	Спортивный зал школы	
3				Игра «Почтальон»	1	Шахматная нотация	Кабинет центра	Задания с выбором ответа
4				Презентация. Дидактические задания	1	Начальное положение	Кабинет центра	
Раздел 2. Шахматные фигуры (12 ч.)								
5				Разбор игровых ситуаций	1	Пешка	Кабинет центра	
6				Задачи и упражнения	1	Виды пешек	Кабинет центра	
7				Дидактическая игра	1	Ладья	Кабинет центра	
8				Задания в Шахматной	1	Сильные и слабые	Кабинет центра	

				тетради		стороны ладьи		
9				Решение шахматных задач.	1	Слон	Кабинет центра	
10				Работа с диаграммами	1	Как играть слонами	Кабинет центра	
11				Дидактические игры.	1	Король	Кабинет центра	Контрольные вопросы «Ладья, слон, король»
12				Разбор игровых моментов	1	Король – защита и нападение	Кабинет центра	
13				Дидактические задания.	1	Ферзь	Кабинет центра	
14				Дидактические задания	1	Боеспособность ферзя	Кабинет центра	
15				Игры «Лабиринт» и «Загони коня в угол»	1	Конь	Кабинет центра	
16				Задания из Шахматной тетради	1	Как правильно играть конем	Кабинет центра	Задания с выбором ответа «Ферзь, конь пешки»
Раздел 3. Элементы шахматной игры (16 ч.)								
17				Проигрывание ситуаций мата,	1	Территория игры.	Кабинет центра	

				шаха, пата.				
18				Проигрывание дебюта по правилам.	1	Сила и ценность шахматных фигур.	Кабинет центра	
19				Дидактические задания	1	Развитие. Открытый центр. Закрытый центр.	Кабинет центра	
20				Дидактическое задание «Запиши все ходы»	1	Частично блокированный центр. Напряжение в центре. партии	Кабинет центра	Контрольная запись шахматной партии
21				Дидактическая игра «Найди дебютную ошибку»,	1	Классический центр. Малый центр.	Кабинет центра	
22				Решение шахматных задач.	1	Еж. Связка Мароци. Фигурное давление.	Кабинет центра	
23				Составление таблицы силы и ценности фигур.	1	Особые правила. Взятие на проходе.	Кабинет центра	Контрольные вопросы

						Превращение.		
24				Выполнение дидактических заданий	1	Рокировка.	Кабинет центра	
Раздел 4. Матование одинокого короля (12 ч.)								
25				Дидактические задания.	1	Что такое шах, мат и пат.	Кабинет центра	
26				Квест	1	Мат ферзем.	Кабинет центра	
27				Решение шахматных задач.	1	Мат двумя ладьями	Кабинет центра	Решение шахматных задач
28				Дидактические игры.	1	Мат двумя слонами	Кабинет центра	
29				Решение шахматных задач и игровых ситуаций.	1	Мат ладьей	Кабинет центра	
30				Дидактические задания	1	Мат слоном и конем	Кабинет центра	Запись продолжения партии с поставленным матом. №7
Раздел 6. Тактика (4 ч.)								
31				Игровые упражнения	1	Связка. Виды связок.	Кабинет центра	
32				Дидактические	1	Вилка	Кабинет	

				задания			центра	
33				Решение шахматных задач	1	Двойной удар. Сквозной удар	Кабинет центра	
34				Разбор позиций.	1	Открытое нападение. Открытый шах.	Кабинет центра	

2.4. Оценочные материалы

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

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

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

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

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура 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, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

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

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

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

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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

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

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

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

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

«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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

Динамические паузы, упражнения для снятия утомления и укрепления здоровья учащихся и подвижные игры.

Гимнастика для глаз. Двигать глазами вверх — вниз, влево — вправо. Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти. Круг. Представить себе

большой круг. Обводить его глазами по часовой стрелке, потом против часовой стрелки. Квадрат. Предложить детям представить себе квадрат. Переводить взгляд из правого верхнего угла в левый нижний – в левый верхний, в правый нижний. Ещё раз одновременно посмотреть в углы воображаемого квадрата. Покорчим рожи. Учитель предлагает изобразить мордочки различных животных или сказочных персонажей. Grimаса ёжика – губки вытянуты вперёд – влево – вправо – вверх – вниз, потом по кругу в левую сторону, в правую сторону. Рисование носом. Дети закрывают глаза. Представляют себе, что нос стал длинным и рисуют предложенный учителем предмет, букву и т. д. Расширение поля зрения. Указательные пальцы обеих рук поставить перед собою, причём за каждым пальцем следит свой глаз. Развести пальчики в стороны и свести вместе. Свести их и направить в противоположные стороны на чужие места, но каждый глаз следит за своим пальчиком. Вернуться на свои места. Буратино. Предложить детям закрыть глаза и посмотреть на кончик своего носа. Учитель медленно считает до 8. Дети должны представить, что их носик начинает расти, они продолжают с закрытыми глазами следить за кончиком носа. Затем, не открывая глаз, с обратным счётом от 8 до 1, ребята следят за уменьшением.

Комплекс упражнений для глаз. 1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4–5 раз. 2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть глаза и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4–5 раз. 3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4–5 раз. 4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1–4, потом перевести взор вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз. 5. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 1–2 раза. 6. Сидя, руки на пояс. Повернуть голову вправо, посмотреть на локоть правой руки, повернуть голову влево, посмотреть на локоть левой руки, вернуться в и.п. Повторить 4 – 5 раз. 7. Сидя руки вперёд, посмотреть на кончики пальцев, поднять руки вверх (вдох), следить глазами за руками, не поднимать головы, руки опустить (выдох). Повторить 5 – 6 раз.

Упражнения для улучшения мозгового кровообращения.

1. Исходное положение – сидя на стуле. 1–2. Плавное наклонить голову назад, наклонить голову вперед, не поднимая плеч. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.
2. Исходное положение – сидя, руки на поясе. 1. Поворот головы вправо. 2.

Исходное положение. 3. Поворот головы влево. 4. Исходное положение. Повторить 6–8 раз. Темп медленный. 3. Исходное положение – стоя или сидя, руки на поясе. 1–2. Взмахом левую руку занести через правое плечо, голову повернуть влево. 4. Исходное положение. 4–5. То же повторить правой рукой, поворачивая голову вправо. 6. Исходное положение. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.

Упражнения для шейного отдела позвоночника. Каждое упражнение выполнять 6 – 8 раз.

1. Скольжение подбородком по грудиने вниз. 2. «Черепашка»: наклоны головы вперед – назад. Наклоны головы вправо – влево. 3. «Собачка»: вращение головы вокруг воображаемой оси, проходящей через нос и затылок. 4. «Сова»: поворот головы вправо – влево. 5. «Тыква»: круговые движения головой в одну и другую сторону.

Упражнения для снятия утомления с плечевого пояса и рук. 1. Исходное положение – стоя или сидя, руки на поясе. 1–2. Правую руку вперед, левую вверх. 3–4. Переменить положение рук. Повторить 3–4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний. 2. Исходное положение – стоя или сидя, кисти тыльной стороной на поясе. 1–2. Свести локти вперед, голову наклонить вперед. 3–4. Локти отвести назад, прогнуться. Повторить 6–8 раз, затем опустить руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный. 3. Исходное положение – сидя. 1–2. Поднять руки через стороны вверх. 3–4. Сжать кисти рук в кулак. Разжать кисти рук. Повторить 6–8 раз, затем руки расслабленно опустить вниз и потрясти кистями. Темп средний.

Упражнения для нормализации осанки.

Упражнения в ходьбе на месте. 1. Стоя, пятки вместе, носки врозь, плечи отведены, лопатки соединить, живот подтянуть, подбородок приподнять. 2. Ходьба обычная, следя за осанкой. 3. Ходьба на носках, руки за головой. 4. Ходьба на пятках, руки на поясе. 5. Ходьба на наружном крае стопы, пальцы поджаты, руки на поясе, локти отведены назад. Упражнения стоя. 1. Поднять руки вверх, отводя ногу назад, сделать вдох, вернуться в исходное положение (основная стойка — выдох). То же самое другой ногой. 2. Ноги на ширине плеч, руки на поясе. 1 – 2 — развести локти в стороны, сводя лопатки — вдох, 3—4 — исходное положение — выдох. 3. Приседание с прямой спиной на носках (на пятки не опускаться), колени развести в стороны, руки вперед или в стороны на счет 1 – 2, на 3 – 4 медленно вернуться в исходное

положение.

4. Ноги на ширине плеч, кисти к плечам. Вращение в плечевых суставах назад.

5. Ноги на ширине плеч, кисти к плечам. Наклон корпуса вперед с прямой спиной.

6. Соединить кисти рук за спиной (сверху то правая, то левая рука). 7. Ноги на ширине плеч, руки в стороны. Вращение рук назад. 8. Поднимание прямых рук через стороны вверх — вдох. Возвращение в исходное положение — выдох.

9. Ноги на ширине плеч, руки за спиной. Боковые наклоны корпуса в сторону на выдохе.

Упражнения для эмоциональной разрядки.

нахмуриться, как осенняя туча, рассерженный человек, злая волшебница

улыбнуться, как кот на солнце, Буратино, хитрая лиса, ребенок, который увидел чудо

устать, как папа после работы, человек, поднявший груз, муравей, притащивший большую муху

отдохнуть как турист, снявший тяжелый рюкзак, ребенок, который много потрудился, уставший воин

Подвижные игры

Самый ловкий?

По обе стороны площадки выкладывают бруски на расстоянии 60—70 см один от другого. По одной стороне площадки дети бегут, перепрыгивая через бруски, по другой — прыгают попеременно на правой и левой ноге. Дети с небольшим интервалом выполняют задание в колонне по одному. При увеличении количества пособий упражнение проводят в две колонны.

Пингвины.

Дети встают в 2—3 колонны. У тех, кто стоит первыми, мяч (мешочек с песком). Они кладут его между колен и по сигналу учителя прыгают на двух ногах к флажку, находящемуся на расстоянии 7—8 м. Затем берут мяч (мешочек) в руку, оббегают флажок, возвращаются к своей колонне и передают мяч следующему игроку. Выигрывает та колонна, которая быстрее выполнит задание.

Канатоходец.

Дети встают в две колонны перед чертой. У направляющих в руке мешочек с песком. По сигналу учителя они быстрым шагом, держа руки в стороны, доходят до финишной черты (расстояние 6 м). Перешагнув через

нее, они бегут к своей колонне, передают мешочек следующему, сами встают в конец строя. Выигрывает колонна, быстрее выполнившая задание.

Замени предмет.

Играющие распределяются на 2—3 команды. Перед каждой на расстоянии 6—8 м в небольшом круге лежит какой-либо предмет (кубик, обруч). У первых в руке кегля. По сигналу учителя направляющие бегут к кружкам, ставят в него кегли, берут кубик и передают его следующему игроку. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

Пробеги с мячом.

У каждого играющего мяч. Дети выстраиваются в шеренгу, кладут мяч на землю перед собой. По команде учителя они, подбивая мяч ногами (не слишком сильно), передвигаются на другую сторону площадки.

Проведи мяч.

Ребята выстраиваются в 2—3 колонны. Перед каждым коридор из веревок (ширина 50 см, длина 3 м). У стоящих в колонне первыми - мяч. Надо, ударяя его о пол (землю), провести по коридору, обойти коридор с внешней стороны и передать мячи следующему игроку.

Шахматная эстафета.

С двух сторон очерчивают берега, в центре шахматное поле. На одном из берегов находится ферзь (за чертой). Пешки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см). Пешки прыгают с кочки в центр. Ферзь ловит тех пешек, которые находятся в центре. Пойманная пешка идет в гнездо ферзя. После того как ферзь поймает несколько пешек, выбирают нового ферзя из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Метко в цель.

Посередине площадки проводят черту, на которую ставят 10—12 предметов (кубики, кегли). Играющие распределяются в две равные команды. Первая получает малые мячи, выходят на исходную линию (на расстоянии 5 м от предметов), бросают по мишеням. Затем соревнуется вторая команда. Каждая команда бросает 2—3 раза. Выигрывает команда, метко бросавшая в цель.

Быстрые и ловкие.

Играющие распределяются на три команды и встают в колонны у линии старта, в руках у каждого мешочек с песком. Первые бегут к линии финиша (расстояние 10 м), бросают мяч в обруч, расположенный от линии финиша в 3 м, и бегом возвращаются в конец колонны. Следующий начинает бег, как только предыдущий игрок пересечет линию старта. Побеждает команда, которая забросила большее число мячей и быстрее выполнила задание.

Бросок.

Играющие распределяются на пары и встают на расстоянии 2 м друг от друга. У одного из детей мяч, ударом ноги (правой и левой) он посылает мяч партнеру точно в ноги. Тот уступающим движением ноги останавливает мяч и таким же ударом направляет его обратно.

Мяч в кругу.

Ребята распределяются на пары и встают на расстоянии 2 м друг от друга по кругу, в середине водящий с мячом. У одного из детей мяч, ударом ноги (правой и левой) он посылает мяч ведущему точно в ноги. Тот уступающим движением ноги останавливает мяч и таким же ударом направляет его обратно.

Два и три.

Играющие разбегаются по всей площадке. На сигнал учителя “Два!” дети образуют пары с любым рядом стоящим. На “сигнал “Три!” встают тройками.

Брось—поймай.

Играющие встают перед натянутой веревкой (на высоте поднятой вверх руки ребенка), в руках у каждого мяч (диаметр 20—25 см). Дети перебрасывают мяч через веревку, пробегают под ней и ловят мяч двумя руками после отскока от земли (пола).

Стой!

Дети встают в шеренгу на одной стороне площадки. На противоположной стороне чертят линию финиша, за ней спиной к играющим стоит водящий, он громко говорит: “Быстро шагай, смотри не зевай! Стой!” На каждое произносимое слово играющие продвигаются шагом вперед. На последнее слово все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Тому, кто не успел во время остановиться, водящий предлагает сделать два шага назад. Затем водящий снова поворачивается спиной и вновь произносит текст. Все продолжают движение. Тот, кто успеет пересечь линию финиша прежде чем будет сказано слово “Стой!”, становится водящим. Игра повторяется.

Через клетку.

На площадке проводят две линии на расстоянии 5—7 м (это берега). Играющие выстраиваются в 4—5 звеньев перед первой чертой, в руках у каждого по две дощечки (из фанеры или картона). Надо перебраться через ручей на другой берег, наступая только на дощечки, перекладывая их перед собой. Выигрывает то звено, которое быстрее перебралось на другой берег, не намочив ног.

Кони против слонов.

Играющие разбегаются по всей площадке и по сигналу учителя “Кони” бегут, высоко поднимая колени. На сигнал “Слоны” — обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Учитель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Шахматные прятки.

Играющие строятся в две колонны (парами, впереди — водящий). С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонн — один слева, другой справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если

водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

Найди свое место.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки встает водящий.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Водящий догоняет их и старается коснуться рукой. Пойманные останавливаются на том месте, где их настиг водящий, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Шире шаг.

На одной стороне площадки (зала) дети выстраиваются в шеренгу, по сигналу учителя надо перебежать на другую сторону с меньшим количеством шагов (чем шире шаг, тем быстрее можно преодолеть дистанцию).

Диагональ.

Дети пешки. Один из играющих - король, другой - ферзь. Пешки ходят по площадке. Король внимательно следит за ними. По указанию учителя (незаметно для всех) король и ферзь кричат диагональ и натягивают ленту, кто из ребят-пешек не успел встать на свое место, выбывает. Также король может крикнуть вертикаль, горизонталь.

Передай шайбу.

Играющие распределяются парами и встают на расстоянии 2 - 3 м. У каждого клюшка. Несильным движением они перебрасывают шайбу друг другу так, чтобы она скользила по снегу и попадала точно на клюшку партнера.

Кто быстрее?

Участвуют 2 - 3 команды. Дети выстраиваются в колонны у стартовой линии. Перед каждой на расстоянии 5 м поставлены предметы. По сигналу "Марш" первые в колонне клюшкой ведут шайбу к предмету, обводят ее вокруг предмета, так же ведя шайбу, возвращаются и передают клюшку следующему в колонне. Побеждает та команда, которая быстро справилась с заданием.

Поймай мяч.

Дети распределяются по трое. Двое из них встают на расстоянии 3 м и перебрасывают мяч друг другу. Третий становится между ними и старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если это ему удастся, он меняется местами с тем, кто бросал мяч.

Займи свободный кружок.

Игра проводится с подгруппой 8 - 10 детей. (Если позволяет площадка, то участвуют все дети, распределяясь по командам.) Каждый играющий, кроме водящего, чертит кружок (диаметр 50 см) на расстоянии 1,5 м один от другого. Стоя в кружках, дети перебрасывают мяч друг другу (игрокам своей команды). Водящий старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если это ему удалось, то учитель дает сигнал, все игроки быстро меняются

местами (перебегают из кружка в кружок), водящий старается также занять кружок. Кто не успел это сделать, становится водящим. Игра повторяется.

Эстафета с обручами.

Дети встают в 2 - 3 колонны. Перед каждой колонной на расстоянии 6 м обруч (диаметр 50 см). По команде “Раз, два, три — беги!” первые бегут к обручу, поднимают его вверх, пролезают в него, кладут на место, бегут к своей колонне, касаются рукой следующего в колонне ребенка, а сами встают в конец строя. Каждый последующий игрок выполняет то же задание. Выигрывает команда, быстрее закончившая эстафету.

Попади в кольцо.

Дети встают за чертой и поочередно забрасывают мяч (диаметр 20 - 25 см) в кольцо (на высоте 120 - 130 см). Выигрывает тот, кто раньше наберет определенное (условленное) число очков.

Защита.

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные вверх руки — это “домики” зайцев. Выбирается двое водящих — “заяц” и “охотник”. Заяц убегает от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник осалил зайца, то они меняются ролями.

Караси и щука.

На противоположных сторонах площадки отмечают место “норы”, где от щуки прячутся караси. Щука живёт в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, а берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуя сеть. Пойманных становится всё больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзину, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда переловлены все караси.

Пешки и ферзь.

Чертится большой круг диаметром 3-4 м (или выкладывается шнур). Один из детей — Ферзь, сидит в середине круга. Все остальные — пешки, становятся за чертой круга. Пешки по сигналу учителя прыгают в круг и выпрыгивают из него. Ферзь неожиданно вскакивает и старается поймать не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из игры. Когда ферзь поймает 2-3 пешки, выбирается другой ферзь из числа не пойманных, и игра возобновляется. Пойманных, можно не исключать из числа играющих, а запоминать. Ферзь ловит пешки только в кругу, пешки прыгают на двух ногах.

Тестовые задания по программе «Шахматы»

1. Какая страна родина шахмат?

- | | |
|------------|--------------|
| А) Россия; | В) Индия; |
| Б) Китай; | Г) Монголия. |
2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

А) 16;	В) 8;
Б) 64;	Г) 32.
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

А) Вертикали;	В) Диаграммы;
Б) Горизонталы;	Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

А) Конь;	В) Ладья;
Б) Слон;	Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь;	В) Слон;
Б) Пешка;	Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

А) Король;	В) Пешка;
Б) Конь;	Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

А) Конь;	В) Ладья;
Б) Слон;	Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. Одновременное нападение на две фигуры:

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

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

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

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

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

5. Ласкер Э. Учебник шахматной игры [Текст] : [Пер. с нем.] / Э. Ласкер. - Калининград :Янтар. сказ, 2002.
6. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007.
7. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2006.

Интернет-ресурсы.

1. <http://2ls.ru>
2. <https://www.chess.com/>
3. <http://chessknigi.ru/shahmaty-obuchenie.html>
4. <https://www.chess.com/ru/learn-how-to-play-chess>
5. <http://levico.ru/kak-nauchitsya-igrat-v-shaxmaty/>
6. <http://about-chess.ru/category/obuchenie-shaxmatam>
7. <https://www.shahimat.org/>
8. <https://infourok.ru/>
9. <https://nsportal.ru/>
10. <https://multiurok.ru/>
11. <https://kopilkaurokov.ru/>
12. <https://videouroki.net/>