


Российская Федерация
Иркутская область
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Усть-Кудинская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано:
Заведующая ЦОЦиГП
«Точка Роста»
 О.Н. Крутенко
«23» октября 2023г.

Утверждено:
Директор МОУ ИРМО
«Усть-Кудинская СОШ»
Г.Г. Чеснокова
«23» октября 2023г.



Дополнительная общеразвивающая программа

«Шахматы»

Автор: Беломестных И.А.,
педагог дополнительного образования
Целевая аудитория: обучающиеся 5-8 классов
Срок реализации: 144 часа

2023-2024
Усть-Куда

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность:

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ:

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в

активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

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

ЗАДАЧИ:

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.

Данная программа рассчитана на четыре года обучения, состоящего из двух этапов.

ВИД ПРОГРАММЫ – модифицированная.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ:

Программа рассчитана на 1 год обучения (144 ч).

ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:
теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);

практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

ОСОБЕННОСТ НАБОРА ДЕТЕЙ – свободный.

ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:

групповая работа;

работа в парах;

индивидуальная работа;

практическая игра;

решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

дидактические игры и задания, игровые упражнения;

теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

участие в турнирах и соревнованиях.

УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:

1 уровень:

учащиеся должны знать:

шахматную доску и ее структуру;

обозначение полей линий;

ходы и взятия всех фигур, рокировку;

основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

уметь:

играть партию от начала до конца по шахматным правилам;

записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;

находить мат в один ход в любых задачах такого типа;

оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;

планировать, контролировать и оценивать действия соперников;

определять общую цель и пути ее достижения;

решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

2 уровень:

учащиеся должны знать:

выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;

понимать причины своего выигрыша и проигрыша;

сравнивать и анализировать действия других игроков;

разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

3 уровень:

учащиеся должны знать:

основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

осуществлять простейшие комбинации;

определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На

основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

II. ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

III. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание курса:

- Основные принадлежности и правила игры в шахматы (количество часов- 10);
- Техники матования короля (количество часов-6);
- Простейшие схемы достижения матовых ситуаций (количество часов-12);
- Второй уровень мастерства. Тактика. Нападение (количество часов-14);
- Защита (количество часов-8);
- Создание угрозы мата (количество часов-8);

Эндшпиль (количество часов-6);
 Дебют (количество часов-8);
 Закрепление навыков игры в шахматы второго уровня мастерства (количество часов-6);
 Третий уровень мастерства. Тактика (количество часов-46);
 Эндшпиль (количество часов-12);
 Закрепление навыков игры в шахматы третьего уровня мастерства (количество часов-8).
 На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Материально-технические условия реализации программы

Программа реализуется на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка Роста» с привлечением в образовательный процесс ресурсов «Точки Роста».

Для успешного освоения данной программы используются:

- стол шахматный;
- шахматные доски;
- стенд для обучения шахматам;
- набор шахматных фигур;
- часы шахматные;
- нетбуки Acer с сенсорным экраном, 10 шт.;
- интерактивная доска с ПО на базе Android;
- ноутбук учителя Acer;
- манипулятор типа «мышь», 10 шт.;
- МФУ.

IV. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

N п/п	Содержание программы	Количество часов			Формы деятельности
		Всего	Теория	Практика	
1	Основные принадлежности и правила игры в шахматы				
1-2	Шахматная доска; Знакомство с игровым полем	2	1	1	Опрос
3-4	Шахматная доска, ее внешний вид, количество белых и черных полей	2	1	1	Анализ деятельности
5-6	Шахматные фигуры - основной материал игры. Их количество, функции каждой фигуры.	2	1	1	Анализ деятельности
7-8	Цель игры в шахматы. «Шах», «мат», «пат»	2	1	1	Анализ деятельности

9-10	Шахматная партия	2	1	1	Конкурс
2	Техники матования короля				
11-12	Шахматные комбинации. Король против нескольких фигур	2	1	1	Анализ деятельности
13-14	Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы	2	1	1	Анализ деятельности
15-16	Параллельный мат. Мат двумя ладьями	2	1	1	Конкурс
3	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций				
17-18	Мат в один, два, три и более ходов	2	1	1	Анализ деятельности
19-20	Задачи на постановку мата в несколько ходов	2	1	1	Анализ деятельности
21-22	Гамбиты, пункт f2 (f7) в дебюте	2	1	1	Анализ деятельности
23-24	Задачи на постановку мата в несколько ходов. Понятие о шахматном турнире	2	1	1	Анализ деятельности
25-26	Мобилизация фигур, борьба за центр	2	1	1	Анализ деятельности
27-28	Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Игровая практика.	2		2	Шахматный турнир
4	Второй уровень мастерства. Тактика. Нападение				
29-30	Создание удара, направленного на фигуру	2	1	1	Анализ деятельности
31-32	Устранение защищающего удара, направленного на фигуру	2	1	1	Анализ деятельности
33-34	Нападение одной фигурой на несколько фигур	2	1	1	Анализ деятельности
35-36	Сквозное нападение на фигуры	2	1	1	Анализ деятельности
37-40	Сочетание простого и вскрытого нападений на несколько фигур	4	1	3	Анализ деятельности
41-42	Сочетание приёмов, на которых основано	2	1	1	Конкурс

	нападение на несколько фигур				
5	Защита				
43-44	Создание удара, направленного на фигуру	2	1	1	Анализ деятельности
45-46	Избавление от нападающего удара, направленного на фигуру	2	1	1	Анализ деятельности
47-50	Защита от нападения на несколько фигур	4	2	2	Конкурс
6	Создание угрозы мата				
51-52	Создание угрозы мата в один ход: двумя фигурами, одна из которых ферзь	2	1	1	Анализ деятельности
53-54	Создание угрозы мата двумя фигурами, среди которых нет ферзя	2	1	1	Анализ деятельности
55-56	Противодействие угрозы мата в один ход	2	1	1	Конкурс
7	Эндшпиль				
57-58	Мат одинокому королю ладьёй и королём	2	1	1	Анализ деятельности
59-60	Правило квадрата	2	1	1	Анализ деятельности
61-62	Противодействие сторон при соотношении король и пешка против короля	2	1	1	Конкурс
8	Дебют				
63-64	О преждевременных ходах ферзём	2	1	1	Анализ деятельности
65-66	О препятствии фигуре своими же фигурами	2	1	1	Анализ деятельности
67-68	О вертикали и диагонали, по которым осуществляется атака на короля	2	1	1	Анализ деятельности

69-70	О пункте, с которого нередко в дебюте даётся мат	2	1	1	Анализ деятельности
9	Закрепление навыков игры в шахматы второго уровня мастерства				
71-76	Практические занятия; Обобщающий контроль ЗУН	6		6	Шахматный турнир
10	Третий уровень мастерства. Тактика.				
77-80	Операции, основанные на превосходстве количества ударов.	4	1	3	Анализ деятельности
81-86	Одновременное нападение на несколько объектов	6	1	5	Анализ деятельности
87-90	Операции по освобождению поля или линии	4	1	3	Анализ деятельности
91-94	Операции по завлечению фигуры	4	1	3	Анализ деятельности
95-100	Операции по отвлечению защищающей фигуры	6	1	5	Анализ деятельности
101-104	Операции по развязыванию нападающей фигуры	4	1	3	Анализ деятельности
105-108	Уничтожение или связывание защищающей фигуры	4	1	3	Анализ деятельности
109-112	Операции по привлечению фигуры	4	1	3	Анализ деятельности
113-114	Операции, основанные на промежуточном ходе	2	1	1	Анализ деятельности
115-116	Операции, основанные на недостаточной защищённости крайней горизонтали	2	1	1	Анализ деятельности
117-118	Операции, основанные на незащищённости некоторых полей предпоследней горизонтали	2	1	1	Анализ деятельности

119-120	Операции по разрушению пешечного прикрытия короля	2	1	1	Анализ деятельности
121-122	Операции, основанные на возможности превращения пешки	2	1	1	Анализ деятельности
123-124	Операции, основанные на возможности возникновения пата	2	1	1	Конкурс
11	Эндшпиль				
125-126	Типичные ситуации пешечного эндшпиля	2	1	1	Анализ деятельности
127-128	Король и ферзь против короля и пешки	2	1	1	Анализ деятельности
129-130	О разнообразии средств и позиционной ничьей	2	1	1	Анализ деятельности
131-132	Легкофигурный эндшпиль	2	1	1	Анализ деятельности
133-136	Дебюты гроссмейстеров	4	1	3	Анализ деятельности
12	Закрепление навыков игры в шахматы третьего уровня мастерства				
137-144	Практические занятия; Обобщающий контроль ЗУН	8		8	Шахматный турнир
		144	52	92	

V. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности

Материально-техническое обеспечение

шахматные доски с набором шахматных фигур

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

Учебно – методическое обеспечение

Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы по программе

Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.

Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.

В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .

Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.

Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.

Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.

Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.

Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.

В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.

В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2002.

О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.

И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.

Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“Кто сильнее?”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

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

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приложение 2.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. “Поймай ферзя”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.