

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
Протокол № 02 от 04.08.2023

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО ОДОД  
Кучерявых  
Приказ № 093 от 07.08.2023



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ»**  
Физкультурно-спортивной направленности  
ознакомительный уровень  
возраст обучающихся 6-9 лет  
срок реализации 1 год

Автор-составитель программы:  
**Михайлова Наталья Викторовна,**  
педагог дополнительного образования

Кодинск  
2024

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка .....	3
2.	Цель и задачи дополнительной образовательной программы....	5
3.	Содержание программы .....	6
4.	Планируемые результаты освоения программы.....	10
5.	Комплекс организационно-педагогических условий.....	10
6.	Оценочные материалы образовательной программы.....	12
7.	Методические материалы.....	14
8.	Список литературы.....	16
9.	Приложение 1. Дидактические игры и задания.....	17

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Образовательная программа физкультурно-спортивной направленности.

Уровень программы: ознакомительный.

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих», разработана с учетом следующих документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.
- Концепция развития дополнительного образования детей, утв. распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 года № 1726-р. (ред. от 30.03.2020);
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. 2020 г.) «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждённая Распоряжением Правительства Российской Федерации (№ 996-р от 29.05.15);

Шахматы – это больше, чем игра. Занятия шахматами помогают научиться управлять своим поведением, воспитывают самокритичность, организованность, чувство коллективизма, развивают умение самостоятельно принимать решения в сложных ситуациях, положительно влияют на развитие и совершенствование психических процессов и таких качеств, как память, внимание, восприятие, пространственное воображение, логическое мышление.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Шахматное образование включает в себя знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала школьников, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера и повышение уровня общей образованности детей. Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом воспитанников: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолевать трудности.

**Программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы» авторской методики И.Г. Сухина.**

**Актуальность и практическая значимость программы.**

Актуальность программы определяется современными требованиями, связанными с развитием интеллекта ребенка дошкольного и младшего школьного возраста. Обучение игре в шахматы в раннем возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Программа «Шахматы для начинающих» 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.

### **Новизна**

В процессе реализации программы предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятие игровых ситуаций, дидактических занятий. Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна младшим школьникам. Важное значение, при изучении данной программы, имеет специально организованная игровая деятельность: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».

### **Отличительная особенность**

Для начинающих шахматистов разработан целый ряд интерактивных обучающих программ, которые будут применяться в ходе образовательного процесса. В данной программе, «Chess King Обучение (Шахматы и тактика)» в увлекательной, игровой форме учащиеся решают шахматные задачи, закрепляют на практике ранее изученный материал, обдумывают тактики, разрабатывают стратегии. Программа разделена на уровни подготовки, что позволяет оптимально подобрать задания. Программа может выступать в роли тренера, который ставит задачи и помогает в их решении, давая подсказки, объяснения и даже показывая опровержения ошибочных ходов, которые могут допустить дети.

**Педагогическая целесообразность** создания данной образовательной программы обусловлена наличием у детей стремления к всевозможным играм и состязаниям, новым ситуациям, преодолением трудностей, достижением успеха. Удовлетворению перечисленных потребностей в полной мере может содействовать игра в шахматы. «Шахматные баталии» используются также для решения педагогических задач. Во-первых, соревнования связаны с преодолением своих страхов (неуверенности в собственных силах, как умственных, так и физических и т.п.), что позволяет корректировать волевою сферу детей. Во-вторых, игра предусматривает

работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что дает возможность формировать у детей навыки делового общения. В-третьих, игра предполагает острые эмоциональные переживания участников и позволяет педагогически воздействовать на сферу саморегуляции детей.

## **II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы** – развитие логического мышления и аналитических способностей через обучение игре в шахматы.

### **Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить обучающихся с шахматной доской, понятиями вертикаль, горизонталь, диагональ;
- сформировать шахматный словарный запас;
- познакомить с фигурами, их названием, особенностями перемещения на доске;
- сформировать умение решать логические задачи с шахматными фигурами.

**Развивающие:**

- создать условия для развития памяти, мышления, воображения.

**Воспитательные:**

- создать условия для воспитания усидчивости, самостоятельности, целеустремленности;
- обеспечить возможность к проявлению ответственности за свои действия.

### **Сроки реализации программы:**

Программа рассчитана на 1 год обучения – 72 часа.

### **Условия реализации программы:**

Данная программа разработана для детей 6-9 лет, желающих научиться играть в шахматы, не имеющих (или имеющих минимальные познания) знаний и навыков в игре.

Комплектование групп происходит на основе нормативных документов.

Наполняемость одной группы – 10-15 человек.

**Формы организации детей:** индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям). В случае необходимости программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Формы подведения итогов:** участие обучающихся в соревнованиях.

**Режим организации занятий:**

Занятия проводятся 2 раза в неделю продолжительностью 45 минут (1 академический час). В структуре каждого занятия предусмотрен перерыв для снятия умственного и физического напряжения продолжительностью до 5 минут. Это может быть динамическое упражнение с речевым сопровождением, упражнения для глаз или упражнение на релаксацию. В конце каждого занятия подводится итог.

### III. СОДЕРЖАНИЕ

#### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название тем	Общее количество учебных часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	Практика	
1.	Шахматная доска	6	2	4	Игра «Где фигура», Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
2.	Шахматные фигуры	4	2	2	
3.	Начальное положение	2	1	1	
4.	Ладья	2	1	1	Игра в слепую, игра «Волшебный мешочек»,
5.	Слон	6	1	5	
6.	Ладья	4	1	3	«Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля»,
7.	Ферзь	4	1	3	
8.	Ферзь против ладьи и слона	4	1	3	Тренировочные партии, «Перехитри часовых», «Захват контрольного поля».
9.	Конь	4	1	3	
10.	Конь против ферзя, ладьи, слона	4	1	3	Мини-турнир, «Двойной удар»
11.	Пешка	4	1	3	
12.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	4	1	3	Решение задач, «Ограничение
13.	Король	4	1	3	

14.	Король против двух фигур	4	1	3	подвижности».
15.	Шах	4	1	3	Конкурс «Решение этюдов»
16.	Мат	4	1	3	
17.	Пат, ничья	2	1	1	Сеанс одновременной игры
18.	Рокировка	2	1	1	
19.	Шахматная партия	4	2	2	Мини-турнир
20.	Итого часов	72	22	50	

### Содержание учебного плана программы

#### Тема 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

**Теория:** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали.

**Практика:** Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Расположение доски между партнерами. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль». «Диагональ».

#### Тема 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

**Теория:** Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».

**Практика:** Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?», «Большая и маленькая».

#### Тема 3. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

**Теория:** Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».

**Практика:** Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

#### Тема 4. ЛАДЬЯ.

**Теория:** Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

**Практика:** Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного

поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 5. СЛОН.**

**Теория:** Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Легкая и тяжелая фигура.

**Практика:** Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 6. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.**

**Теория:** Термин «стоять под боем».

**Практика:** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 7. ФЕРЗЬ.**

**Теория:** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

**Практика:** Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 8. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.**

**Теория:** Позиция: ферзь против ладьи и слона.

**Практика:** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 9. КОНЬ.**

**Теория:** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

**Практика:** Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 10. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.**

**Теория:** Позиции коня против ферзя, ладьи и слона.

**Практика:** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»,



«Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 11. ПЕШКА.**

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

**Практика:** Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 12. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.**

**Теория:** Позиция пешки против ферзя, ладьи, коня и слона.

**Практика:** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### **Тема 13. КОРОЛЬ.**

**Теория:** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

**Практика:** Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).

#### **Тема 14. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.**

**Теория:** Позиция короля против других фигур.

**Практика:** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».

#### **Тема 15. ШАХ.**

**Теория:** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах

**Практика:** Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Двойной шах. Дидактические задания «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

#### **Тема 16. МАТ.**

**Теория:** Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

**Практика:** Дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры), Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

#### **Тема 17. НИЧЬЯ, ПАТ.**

**Теория:** Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

**Практика:** Дидактическое задание «Пат или не пат».

#### **Тема 18. РОКИРОВКА.**

**Теория:** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

**Практика:** «Рокировка».

### **Тема 19. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.**

**Теория:** Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

**Практика:** Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»

## **IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **Предметные образовательные результаты:**

#### **Учащийся**

- ориентируется на шахматной доске;
- правильно помещает шахматную доску между партнерами;
- правильно расставляют фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- играет каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- решает элементарные задачи на мат в один ход объявлять шах;
- ставить мат;

способен прогнозировать результат.

### **Метапредметные образовательные результаты:**

#### **Учащийся**

- владеет активный шахматный словарный запас;
- умеет решать логические задачи развитие памяти, мышления, воображения;
- умеет сравнивать, анализировать

### **Личностные образовательные результаты:**

#### **Учащийся**

- проявляет самостоятельность, устойчивое внимание, способен контролировать свою деятельность.

## **V. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **Календарный учебный график**

№	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1	2023-2024	01.09.2023	31.05.2024	36	36	72	1 занятие в неделю/ 2 часа	Декабрь\ май

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Материально-техническое обеспечение.

Доска шахматная демонстрационная с фигурами демонстрационными – 1 комплект;

Доска шахматная с фигурами шахматными – 8 комплектов; Интерактивная панель – 1 шт.;

Стол шахматный – 8 шт.;

Часы шахматные – 8 шт.

Учебные тетради (по необходимости) И.Г. Сухин «Шахматы». Там клетки черно-белые чудес и тайн полны»;

Простые карандаши;

Линейки.

### Информационное обеспечение:

Справочники.

Энциклопедия шахматных дебютов:

Том I - Белград, 2004 – 348с.

Том II - Белград, 2005 – 398с.

Том III - Белград, 2006 – 402с.

Том IV - Белград, 2008 – 464с.

Малая дебютная энциклопедия – Я.Б. Эстрин, М. Калинченко – М.: Фис. 2005-672с.

Шахматные дебюты. Полный курс - М.: Фаир-Пресс, 2006-707с.

Учебные пособия.

2000 шахматных задач 1-2 разряд.

В. Костров, Б. Белявский – Шахматный решебник. Часть I. Связка. Двойной удар.- СПб 2004г.- 91с. Часть II. Отвлечение. Завлечение.- СПб 2004г.- 91с.

Часть III. Шахматные комбинации.- СПб 2004г.- 91с. Часть IV. Шахматные окончания.- СПб 2004г.- 91с.

В.Костров, П. Рожков - Шахматный решебник. Книга В.- СПб, 2004-96с.

В.Костров, Б. Белявский – Как играть шахматные окончания. Тест партии: 1 год – СПб, 2006-95с.

Тест партии. В какую силу я играю?

Часть 2 Полуоткрытые дебюты - СПб – 2010-95с. Часть 3 Закрытые дебюты - СПб – 2010-95с.

«Методические рекомендации по проведению учебных занятий»

Наглядные средства обучения:

Демонстрационная доска, фигуры.

#### **Кадровое обеспечение.**

Квалификационные требования: высшее или среднее педагогическое образование, соответствие специальности и квалификации по диплому профилю программы без предъявления требования к стажу работы. Необходимые компетенции: (см. пункт 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт).

## **VI. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

#### **Формы подведения итогов:**

В ходе обучения применяются следующие формы подведения итогов:

- игровые упражнения;
- индивидуальные задания для детей;
- рефлексия занятия.

Обеспечение программы

#### **Оценочные материалы образовательной программы.**

Контрольно-измерительные материалы

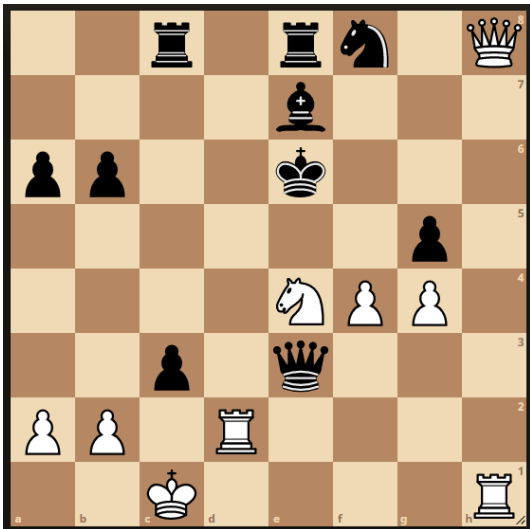
Отслеживание образовательных результатов обучающихся позволяет объективно оценить качество освоения программы. Для отслеживания результатов используется несколько видов контроля:

Текущий контроль осуществляется на протяжении всего занятия. В ходе наблюдения за деятельностью ребенка, его ответами, выполнением заданий, формируется представление об усвоении изучаемого материала. Также обучающимся предлагается самостоятельно выполнить какое-либо задание.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года в форме контрольных заданий по содержанию программного материала.

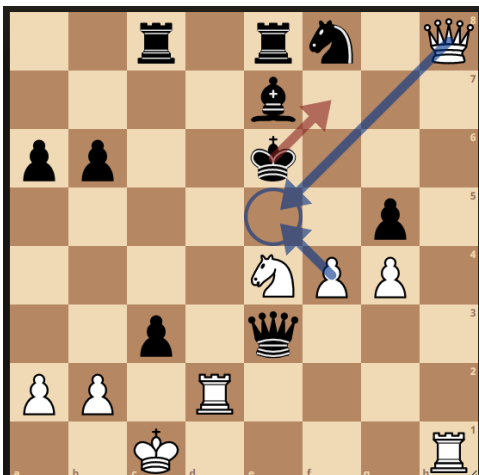
Контрольно-измерительные материалы. Поставь мат в один ход (ход белых):

Задание №1. Белые ставят мат в один ход.

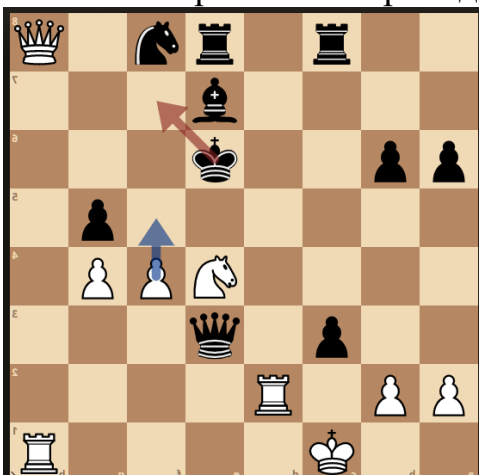


Решение:

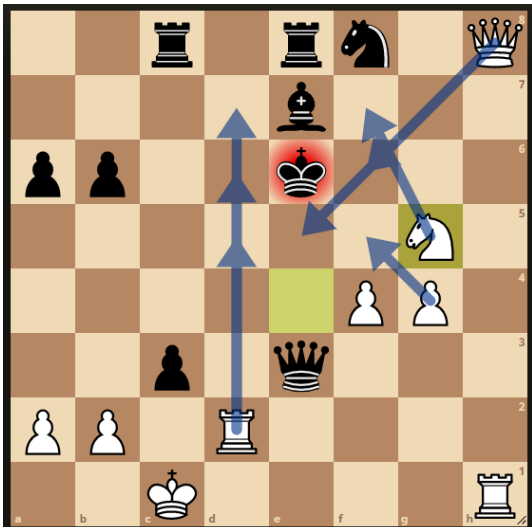
Ладья d2 отрезает короля по линии d. Но не проходит Ферзь e5, ферзь защищен пешкой f4, т.к. король черных убежит на f7



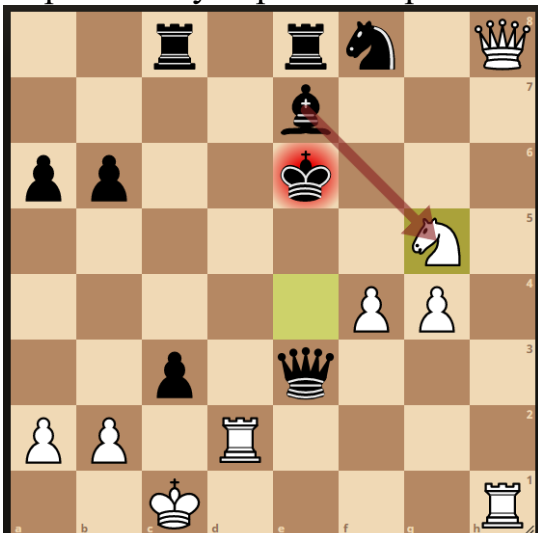
По той же причине не проходит f4-f5



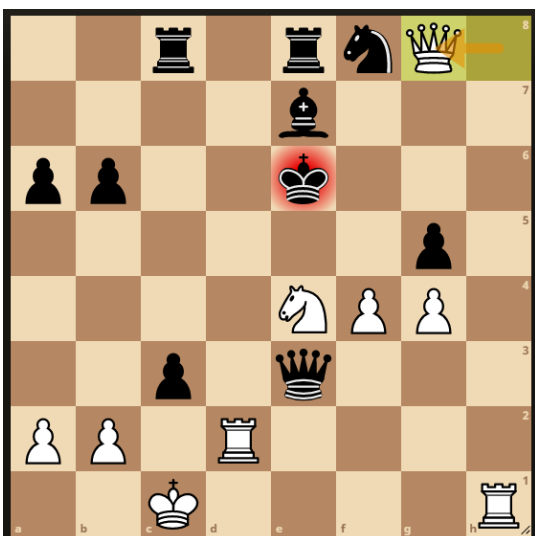
У белых имеется ход Конь g5+, откуда конь делает шах и контролирует поле f7, все поля вокруг короля черных отрезаны, но...



Черные могут просто забрать коня своим слоном е7, и мата нет.



Верное решение:  
Ферзь g8!



**Критерии оценивания:**

Высокий уровень: умеет ставить мат в один ход, правильно выполняет предложенные задания;

Средний уровень: старается поставить мат в один ход, но допускает ошибки в 1-2 заданиях;

Низкий уровень: не видит мата, не может самостоятельно выполнить задания.

## **VII. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Принципы освоения программного материала**

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Все дидактические игры и задания программы ((Приложение 1), даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Как бьет конь», где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей реальных ситуаций, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Основной формой организации учебного процесса при реализации программы является учебное занятие.

Примерная структура учебного занятия:

I этап – организация;

II этап – теоретическая часть;

III этап – практическая часть;

IV этап – окончание занятия.

Организация занятия

Первые 3 минуты занятия необходимо отвести на выполнение целого ряда организационных действий:

сбор детей; подготовка их к занятию; подготовка рабочих мест учащихся.

Педагогу следует поприветствовать всех детей и по возможности каждого из них; поинтересоваться их делами в школе и дома. Затем нужно создать в группе рабочую обстановку, настроить детей на продуктивную деятельность во время занятия. Завершается организационная часть объявлением темы занятия и постановкой учебных задач.

Теоретическая часть занятия:

Теоретическая часть занятия включает в себя следующие элементы: изложение теоретических данных по теме занятия; объяснение специальных терминов по теме занятия; описание и показ основных технических приемов выполнения практической работы и их последовательности (технологии выполнения); правила техники безопасности.

Теоретическая часть - занятия не должна превышать 10-15 мин, поэтому педагогу необходимо тщательно продумать и отобрать содержание и методы изложения теоретического материала.

Практическая часть предполагает игру в шахматы, выполнение дидактических игр, практических заданий для закрепления теоретического материала. Педагог контролирует деятельность учащихся, оказывает помощь и консультирует, подводит итоги и проверяет правильность выполнения каждого задания. Практическая часть занятия занимает 15-20 мин. Окончание занятия (последние 5-10 мин) За несколько минут до окончания занятия педагогу необходимо предупредить об этом детей.

Завершение занятия включает в себя:

подведение итогов практической работы; закрепление учебного материала; объяснение домашнего задания; организацию дежурства (при необходимости).

Затем педагог прощается с детьми и напоминает о дне и времени следующей встречи. Особенности домашнего задания в системе дополнительного образования детей: необязательность его наличия и выполнения; творческий характер; для самостоятельного выполнения дома даются лишь задания, которые не требуют постоянного контроля со стороны педагога и владения сложными техническими приемами. Представленная структура является примерной, т.е. необязательной.

Возможные варианты организации учебных занятий:

Методы и приемы работы: - словесный метод (объяснение, разъяснение, инструкция к выполнению задания);  
- наглядный метод (демонстрация видеоматериалов);  
- практические методы (вовлечение в процесс игры).

## **VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Весела И., Веселы И. «Шахматный букварь». – М.: Просвещение, 1983.
2. Зак В., Длуголенский Я. «Я играю в шахматы». – Л.: Детская литература, 1985.
3. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны», учебник в 2-х частях – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
4. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год, или Учусь и учу», пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2015.
5. Сухин И. «Приключения в Шахматной стране». – М.: Педагогика, 1991.
6. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991
7. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 07.05.2013 с изменениями, вступившими в силу с 19 мая 2013 года) «Об образовании в Российской Федерации».



8. <https://classinform.ru/profstandarty/01.003-pedagog-dopolnitelnogo-obrazovaniiadetei-i-vzroslykh.html> - Профстандарт: 01.003 Педагог дополнительного образования детей и взрослых.
9. <https://apps.apple.com/ru/app/chess-king-learn-to-play/id1305823239>
10. В. Костров, Б. Бежавский – Шахматный решебник. Часть I. Связка. Двойной удар.- СПб 2004г.- 91с. Часть II. Отвлечение. Завлечение.- СПб 2004г.- 91с.
11. Часть III. Шахматные комбинации.- СПб 2004г.- 91с. Часть IV. Шахматные окончания.- СПб 2004г.- 91с.
12. В.Костров, П. Рожков - Шахматный решебник. Книга В.- СПб, 2004-96с.
13. В.Костров, Б. Бежавский – Как играть шахматные окончания. Тест партии: 1 год – СПб, 2006-95с.
14. Тест партии. В какую силу я играю? Часть 2 Полуоткрытые дебюты - СПб – 2010-95с. Часть 3 Закрытые дебюты - СПб – 2010-95с.

## Приложение 1

### **Дидактические игры и задания.**

**Материалы для игры:** Шахматная доска. Шахматные фигуры.

#### **«Лабиринт».**

Белая фигура должна добраться до контрольного поля, не становясь на поля с кружочками и не перепрыгивая их. Но здесь не требуется найти кратчайший маршрут - достаточно добраться по цели.

Цель: развитие внимательности, логического и пространственного мышления, умения ориентироваться на листе бумаги, концентрации внимания; закрепить с детьми, как правильно ходят шахматные фигуры. Ход игры: педагог предлагает детям пройти лабиринт и найти выход. Играть можно небольшими фигурками или карандашом.

Находить все варианты прохождения «лабиринта» не требуется. И, в то же время, необходимо найти кратчайший путь к цели. Для этого нужно просто не делать «лишних» ходов.

Важно! От «лишних» ходов в решении избавляет подсказка: «Можем ли мы срубить что-нибудь своим ходом?»

При выполнении задания для пешки полезно напомнить об её превращении, прохождение «лабиринта» поэтому заканчивается ходом фигуры, в которую превратилась пешка.

Важно! Каждый «лабиринт» начинается с единственно возможного взятия!

#### **«Перехитри часовых».**

Белая ладья должна добраться до контрольного поля, не становясь на поля, атакованные черными ладьями-часовыми (а так же не становясь на поля с кружочками и не перепрыгивая их). Хотя в этом задании двигается только

белая ладья, а черные ладьи стоят на месте, они побьют белую ладью-разведчика, если она встанет под бой. Для облегчения поиска решения в таких задачах можно разрешить ребятам сначала карандашом проставить точки на те поля, которые атакуют черные ладьи, и сразу станет ясно, каких клеток следует избегать (точки ставятся на диаграммах в учебнике)

Цель: развитие внимательности, логического и пространственного мышления, умения ориентироваться на листе бумаги, концентрации внимания; закрепить с детьми, как правильно ходят шахматные фигуры. Ход игры: педагог предлагает детям пройти лабиринт и найти выход. Играть можно небольшими фигурками или карандашом.

#### **«Кратчайший путь»**

Задачи: познакомить с правилами хода и взятия каждой из фигур.

Правила игры:

За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

#### **«Захват контрольного поля».**

Задачи: игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле.

Правила игры: запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

#### **«Защита контрольного поля».**

Задачи: игра подобна предыдущей.

Правила игры: 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.

#### **«Игра на уничтожение»**

Задача: это важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры).

Правила: выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

#### **«Один в поле воин».**

Задачи: белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске.

Правила: уничтожить каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

#### **«Двойной удар».**

Задача: белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

#### **«Взятие».**

Задача: Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

**«Защита».**

Задача: здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**«Шах или не шах».**

Задачи: приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Защита от шаха».**

Задачи: белый король должен защититься от шаха.

**«Мат или не мат».**

Задачи: приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Первый шах».**

Задача: Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

**«Рокировка».**

Задача: ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**«Как бьет Конь»**

Нужно обозначить стрелками ход Конем и закрасить те клетки, которые бьет Конь.

## ОТМЕТЬ КЛЕТКИ, КОТОРЫЕ БЬЕТ КОНЬ

