

«РАССМОТРЕНО»
на заседании МО
воспитателей
протокол № 2
Лущенкина Е.В.

от «02» 09 2016г.

«СОГЛАСОВАНО»
зам. директора
по воспитательной
работе

Чернышова Я.С.
от «05» 09 2016г.

«УТВЕРЖДАЮ»
директор
лицей-интерната №6
ОАО «РЖД»

Нурлиева И.И.
Приказ № 11 от «09» 09 2016г.



Дополнительная общеразвивающая программа

«Белая ладья»

педагога дополнительного образования

Федукина Александра Павловича

Высшая квалификационная категория

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа кружка «Белая ладья» (далее - программа) составлена с учетом требований Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ, Концепции развития дополнительного образования (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008), а также на основе типовой программы А.Н. Костылева «Уроки шахмат»: подготовка юных шахматистов», шахматного учебника под редакцией В.А. Пожарского. Программа рассчитана на обучающихся 4 - х классов.

Цели и задачи

Цель программы: помочь обучающимся освоить азы шахматной игры и эффективно способствовать развитию логического мышления и памяти у детей.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением.

Все дети изначально талантливы. Но знакомя с элементарными правилами игры, школьнику, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело интересное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд упорный и настойчивый.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания кружковцев то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шахматах.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень

шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать на занятиях и сделать своими руками.

4. Методы:

- словесные (рассказ, беседа, учебные дискуссии и др.)
- наглядные (демонстрация шахматных фигур, компьютерных презентаций);
- исследовательские (решение шахматных задач, задач на логику).

5. Сроки и этапы реализации программы

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

6. Ожидаемые результаты

В конце курса предполагается, что занимающиеся должны знать:

- основные правила игры;
- названия и силу шахматных фигур;

- цель шахматной игры.

Уметь ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и совокупности с другими фигурами, без нарушения шахматного кодекса, правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать, объявлять шахматы, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

II. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (4-е классы)

	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе		Дата проведения		Игры и задания
			теория	практика	По плану	Факт	
1	«Шахматная доска»	3	1,5	1,5			"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
	1. Шахматная доска.	1	0,5	0,5	08.09		
	2. Шахматная доска. Алгебраическое обозначение.	1	0,5	0,5	15.09		
	3. Условные обозначения, запись положения	1	0,5	0,5	22.09		
2	«Шахматные фигуры»	17	8,5	8,5			"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,
	4. Шахматные фигуры	1	0,5	0,5	29.09		
	5. Начальное положение фигур	1	0,5	0,5	06.10		
	6. Ладья. Свойства	1	0,5	0,5	13.10		
	7. Ладья. Ее сила.	1	0,5	0,5	20.10		
	8. Слон. Свойства	1	0,5	0,5	27.10		
	9. Слон. Его сила	1	0,5	0,5	10.11		

	10. Ладья против слона	1	0,5	0,5	17.11		формой.)
	11. Ферзь. Свойства	1	0,5	0,5	24.11		
	12. Ферзь. Его сила	1	0,5	0,5	01.12		
	13. Ферзь против ладьи и слона	1	0,5	0,5	08.12		
	14. Конь.Свойства	1	0,5	0,5	15.12		
	15. Конь. Его сила	1	0,5	0,5	22.12		
	16. Конь против ферзя, ладьи, слона	1	0,5	0,5	12.01		
	17. Пешка. Свойства	1	0,5	0,5	19.01		
	18. Пешка. Ее сила	1	0,5	0,5	26.01		
	19. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	0,5	0,5	02.02		
	20. Король. Свойства и сила	1	0,5	0,5	09.02		
	21. . Король. Свойства и сила	1	0,5	0,5	16.02		
	22. турниры. Подведение итогов	1		1	02.03		
3	«Ходы и взятие фигур»	8	4	4			"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти

23. Король против других фигур	1	0,5	0,5	02.03		фигуры рядом в начальном положении.
24. Шах. Три способа защиты	1	0,5	0,5	09.03		<p>"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.</p> <p>"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).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"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</p>
25. Открытый шах. Двойной шах.	1	0,5	0,5	16.03		
26. Мат	1	0,5	0,5	23.03		
27. Мат. Техника матования	1	0,5	0,5	06.04		
28. Мат в один ход	1	0,5	0,5	13.04		
29. Ничья, пат	1	0,5	0,5	20.04		
30. Рокировка	1	0,5	0,5	27.04		
31. Шахматная партия	1	-	1	04.05		
32. Шахматная партия	1	-	1	11.05		
33. Шахматная партия	1	-	1	18.05		
34. Повторение пройденного	1	0,5	0,5	25.05		

						<p>фигур.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"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.</p> <p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p>
--	--	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

						<p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p><u>Примечание.</u> Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном виде те или иные реальные ситуации, 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.</p>
	ИТОГО	34	14,5	19,5		

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа кружка «Белая ладья» (далее - программа) составлена с учетом требований Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ, Концепции развития дополнительного образования (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008), а также на основе типовой программы А.Н. Костылева «Уроки шахмат»: подготовка юных шахматистов», шахматного учебника под редакцией В.А. Пожарского. Программа рассчитана на обучающихся 6-7 - х классов.

Цели и задачи

Цель программы: продолжить формирование навыков шахматной игры. Развитие логического мышления и памяти у детей.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением.

Все дети изначально талантливы. Но знакомя с элементарными правилами игры, школьнику, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело интересное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд упорный и настойчивый.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания кружковцев то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шахматах.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать на занятиях и сделать своими руками.

4. Методы:

- словесные (рассказ, беседа, учебные дискуссии и др.)
- наглядные (демонстрация шахматных фигур, компьютерных презентаций);
- исследовательские (решение шахматных задач, задач на логику).

5. Сроки и этапы реализации программы

Программа рассчитана на 70 часов (2 часа в неделю).

6. Ожидаемые результаты

В конце курса предполагается, что занимающиеся должны знать:

- основные правила игры;
- названия и силу шахматных фигур;

- цель шахматной игры.

Уметь ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и совокупности с другими фигурами, без нарушения шахматного кодекса, правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать, объявлять шахматы, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (6-7 классы)

№	Темы и разделы занятий	Кол-во часов	В том числе		Дата проведения	
			Теория	Практика	По плану	Факт
1.	Объяснение игры	8	4	4		
	Шахматная доска. Алгебраическое обозначение. ТБ.	2	1	1	03.09	
	Шахматная нотация. Специфика действий фигур и пешек.	2	1	1	10.09	
	Изменение ударной силы одиночных фигур и пешки.	2	1	1	17.09	
	Типовая относительная ценность фигуры пешек. Размены.	2	1	1	24.09	
2.	Цель игры. Способы ее завершения	12	6	6		
	Шах. Три способа защиты.	2	1	1	01.10	
	Ничья. Пат. Типовые патовые конструкции.	2	1	1	08.10	
	Вечный шах. Бешеные фигуры.	2	1	1	15.10	
	Техника матования одиночного короля ферзем и ладьей, 2 ладьями.	2	1	1	22.10	
	Техника матования одиночного короля 2 слонами и королем	2	1	1	29.10	
	Техника матования одиночного короля слоном и конем с королем.	2	1	1	12.11	
3.	Техника расчета в эндшпиле	8	4	4		
	Правило квадрата. Подсчет ходов.	2	1	1	19.11	
	Отдаленная проходная.	2	1	1	26.11	
	Подсчет количества ударов. Блуждающий квадрат.	2	1	1	03.12	

	Критические поля.	2	1	1	10.12	
4. Основные принципы разыгрывания дебюта		10	5	5		
	Три главных дебютных принципа. Центр. Атака Греко.	2	1	1	17.12	
	Мобилизация (Пол Морфии). Безопасность (Андерсен).	2	1	1	24.12	
	Итальянская партия.	2	1	1	14.01	
	Анализ дебютных ошибок в коротких партиях	2	1	1	21.01	
	Анализ дебютных ошибок в коротких партиях	2	1	1	28.01	
5. Тактика (первый уровень сложности)		24	12	12		
	Двойной удар. Возможные защиты.	2	1	1	04.02	
	Связка. Возможные защиты от связки.	2	1	1	11.02	
	Открытое нападение. Открытый шах.	2	1	1	18.02	
	Комбинация на завлечение. Блокировка.	2	1	1	25.02	
	Комбинации на отвлечение. Спертый мат.	2	1	1	04.03	
	Комбинации на освобождение поля.	2	1	1	11.03	
	Комбинации на освобождение линии	2	1	1	18.03	
	Комбинации на уничтожение защитника. Перекрытие.	2	1	1	08.04	
	Разрушение пешечного прикрытия короля.	2	1	1	15.04	
	Промежуточный ход. Выигрыш темпа.	2	1	1	22.04	
	Рентген. Преследование.	2	1	1	29.04	
	Ограничение материала. Игра на мат.	2	1	1	06.05	
6. Турниры. Подведение итогов		6	-	6	10.05	
					13.05	
					20.05	
					27.05	

				03.06	
				05.06	
	Итого:	68			

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа кружка «Белая ладья» (далее - программа) составлена с учетом требований Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ, Концепции развития дополнительного образования (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008), а также на основе типовой программы А.Н. Костылева «Уроки шахмат»: подготовка юных шахматистов», шахматного учебника под редакцией В.А. Пожарского. Программа рассчитана на обучающихся 5 - х классов.

Цели и задачи

Цель программы: сформировать навыки владения элементами шахматной игры.

Знакомя с элементарными правилами игры, школьнику, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд упорный и настойчивый.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания кружковцев то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии,

постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шахматах.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать на занятиях и сделать своими руками.

4. Методы:

- словесные (рассказ, беседа, учебные дискуссии и др.)
- наглядные (демонстрация шахматных фигур, компьютерных презентаций);
- исследовательские (решение шахматных задач, задач на логику).

5. Сроки и этапы реализации программы

Программа рассчитана на 35 часов (1 час в неделю).

6. Ожидаемые результаты

В конце курса предполагается, что занимающиеся должны знать:

- основные правила игры;
- названия и силу шахматных фигур;
- цель шахматной игры.

Уметь ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и совокупности с другими фигурами, без нарушения шахматного кодекса, правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать, объявлять шахматы, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

II. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (5-е классы)

№	Темы и разделы занятий	Кол-во часов	В том числе		Дата проведения	
			Теория	Практика	По плану	Факт
1.	Формирование навыков игры с соблюдением главного шахматного закона – ограничения ударной силы фигур соперника	5	2,5	2,5		
	Приемы заграждений	1	1		08.09	
	Приемы отрезания полей	1		1	15.09	
	Приемы стеснения положения, оттеснения фигур соперника на край доски	1	1		22.09	
	Приемы перегрузки по защите важных пунктов	1	0,5	0,5	29.09	
	Прием выигрыша темпов (во времени) по перемещению фигур на активные позиции	1		1	06.10	
2.	Формирование комбинационных навыков игры фигурами, имеющих различные логические действия	6	2	4		
	Ладья	1		1	13.10	
	Слон	1	1		20.10	
	Ферзь	1		1	27.10	
	Конь	1		1	10.11	
	Пешка	1	1		17.11	
	Король	1		1	24.11	
3.	Изучение техники пешечного эндшпиля	6	2	4		

	Оппозиция	1		1	01.12	
	Поля соответствия. Треугольник	1	1		08.12	
	Правило квадрата	1	0,5	0,5	15.12	
	Игра на поле	1	0,5	0,5	22.12	
	Ферзь против пешки, стоящей на предпоследней горизонтали и поддерживаемой королем	1		1	12.01	
	Ладья и пешка против ладьи	1		1	19.01	
4. Изучение дебютов в объеме формирующего уровня		10	5	5		
	<u>Открытые начала:</u>	1	0,5	0,5	26.01	
	• Итальянская партия, гамбит Эванса					
	• Защита 2 коней, дебют слона	1	0,5	0,5	02.02	
	• Дебют 4 коней, латышский гамбит	1	0,5	0,5	09.02	
	• Венская партия, центральный дебют	1	0,5	0,5	16.02	
	• Королевский гамбит, русская партия	1	0,5	0,5	02.03	
	• Испанская партия, шотландская партия	1	0,5	0,5	09.03	
	<u>Закрытые дебюты:</u>	1	0,5	0,5	16.03	
	• Принятый ферзевой гамбит, дебют ферзевых пешек, отказанный ферзевый гамбит					
	• Защита Грюнфельда	1		1	23.03	
	• Защита Нимцовича	1	1		06.04	
	Итоговое занятие по разделу	1	0,5	0,5	13.04	
5. Изучение основ стратегии в объеме формирующего уровня		8	4	4		
	Пешечные слабости	1	0,5	0,5	20.04	
	Сдвоенные пешки	1	0,5	0,5	27.04	
	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	1	0,5	0,5	04.05	
	Проходная пешка	1	0,5	0,5	11.05	

Слабые поля в лагере противника	1	0,5	0,5	18.05	
Использование открытых и полуоткрытых линий	1	0,5	0,5	25.05	
Борьба за открытую линию	1	0,5	0,5	27.05	
Форпост на открытой и полуоткрытой линии	1	0,5	0,5	01.06	
Итого:	35	15,5	19,5		

Для реализации программы используются следующие средства:

1. Комплекты шахматных фигур с досками – 10 шт.
2. Доска демонстрационная с комплектом фигур на магнитах – 1шт.
3. Часы шахматные – 1 шт.
4. 4. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1995
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1996
3. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры. – Терра-Спорт, 2002
4. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Ростов-на-Дону, 2010
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000

ПРЕДМЕТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997
2. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 1981
3. Спутник шахматиста: Справочник/В.П.Елесин, Б.М.Волков, А.И.Крюков. – М.:Воениздат,1992
4. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. – М.: Агентство «ФАИР»,1997
5. Гродзенский С.Я. Шахматы в жизни ученых. – М.:Наука,1983
6. Линдер И.М., Шахматы на Руси. – М.:Наука,1975

Приложения

Занятие №1

Вводное занятие. Шахматы - игра военная. Поле боя - шахматная доска. Два войска: черное и белое. Солдаты – шахматные фигуры. Названия шахматных фигур: король, ферзь, слон, конь, ладья, пешки.

Расстановка фигур на доске. Правило «Ферзь любит свой цвет».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.1 «В стране шахматных чудес»).

Игра «Перепуталка» (педагог показывает фигуру и называет её правильно – все встают, если называет неправильно – все сидят молча).

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл. 2 «В стране шахматных чудес»).

Игра «Волшебный сундучок» (Дети по очереди с закрытыми глазами достают одну из фигур, определяют ее форму и называют фигуру).

Занятие № 2.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.3 «Волшебная доска»).

Горизонталь, вертикаль, диагональ. Правильное расположение доски: угловое поле справа белого цвета. Игра «Волшебный сундучок», игра «Кто быстрее» (две команды расставляют чёрные и белые фигуры на доске).

Занятие № 3.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.4. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»). Шахматная нотация - язык шахматистов всего мира.

Игра «Где живет фигура» (шахматную фигуру нужно поставить на загаданную клетку (а4, в7 и т.д.).

Игра «Волшебный сундучок».

Занятие № 4.

Творческая работа: дети рисуют шахматную доску, подписывают дорожки, рисунки отправляются в шахматное королевство в подарок королю. Дети пишут письмо королю с приглашением приехать к ним в гости.

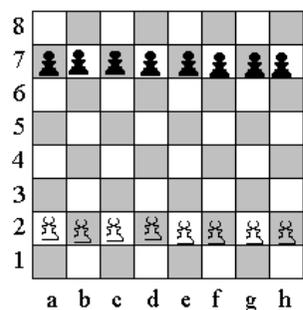
Занятие №5.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.5 «Ни шагу назад»).

Как ходят пешки. Как бьют пешки. Правило «превращения пешки».

«Пешечный бой» на демонстрационной доске: чья пешка скорее дойдет до края доски и превратится, – тот победил. Дети играют по цепочке с преподавателем.



Занятие № 6.

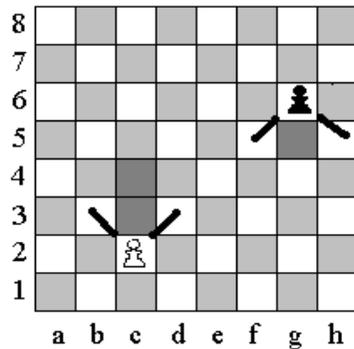
Практика. Учащиеся играют между собой в «Пешечный бой». Все победы фиксируются преподавателем. Применяется система стимулов (например: за 10 очков – «пятерка» либо по иной системе оценивания – например, символические корона, кубок, нагрудный знак или медаль и пр.).

Занятие № 7.

Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение хода пешки, взятия.

Сказка «О чём плакала пешка».



Схематическое изображение в тетрадах возможных пешечных ходов (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, на которые может пойти пешка, и рисуются рожки-указки).

Три главных правила поведения во время игры: не шуми, не подсказывай, тронул фигуру - ходи ею.

Занятие № 8. Практика. «Пешечный бой».

Занятие № 9. Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение хода пешки, взятия, правила «превращения».

Правило взятия на проходе: «пешка может споткнуться, перепрыгивая через рожки пешки противника».

«Пешечный бой» на демонстрационной доске с применением правила взятия на проходе. Класс играет по цепочке с педагогом.

Занятие № 10.

Практика. «Пешечный бой» с применением правила взятия на проходе.

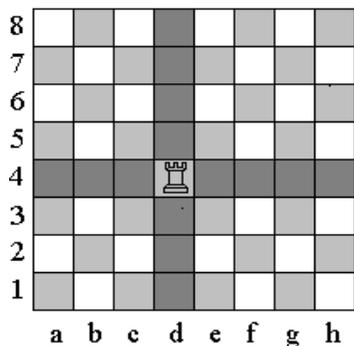
Занятие № 11.

Разминка - игра «Перепуталка».

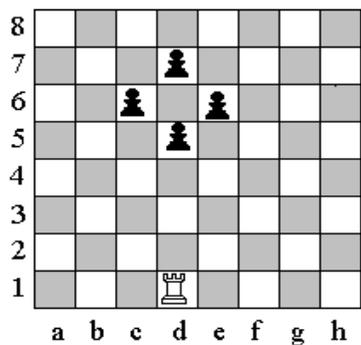
Повторение: Вертикаль, горизонталь, диагональ

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.6 «Прямая бесхитростная фигура»). Ход ладьи. Взятие ладьей.

Схематическое изображение в тетрадах возможных ходов ладьи (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, по которым ходит и бьет ладья)



Игра «Ладья против 4-х пешек» с классом на демонстрационной доске. Ладья стремится перебить все пешки. Если хоть одна пешка доходит до поля превращения, выиграли пешки.



Занятие № 12.

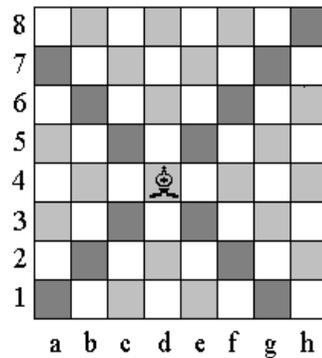
Практика. Ладья против 4-х пешек. Партнеры играют, друг с другом 2 раза, меняясь фигурами.

Занятие №13.

Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение названий вертикалей.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.7 «Вежливые слоны»). Ход слонем. Взятие слонем. Схематическое изображение в тетрадах возможных ходов слона (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, по которым ходит слон).



Чернопольные и белопольные слоны.

Игра на демонстрационной доске «слон против трех пешек». Слон стремится перебить пешки, пешки стремятся достичь края доски.

Занятие №14.

Практика. «Слон против 3-х пешек».

Занятие №15.

Разминка – игра «Перепуталка».

Повторение названий вертикалей.

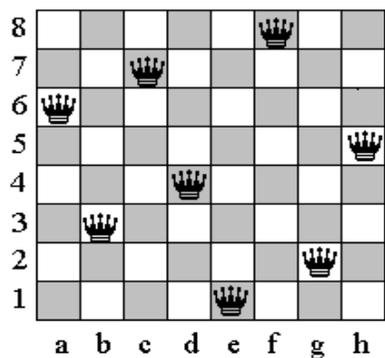
Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.8 «Могучая фигура»). Ход ферзем. Взятие ферзем.

Схематическое изображение в тетрадах возможных ходов ферзя (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, на которые может встать ферзь).

Занятие №16.

Практика. «Загадка о 8 ферзях».

Расставить 8 ферзей так, чтобы один другого не бил. Например, один из вариантов:

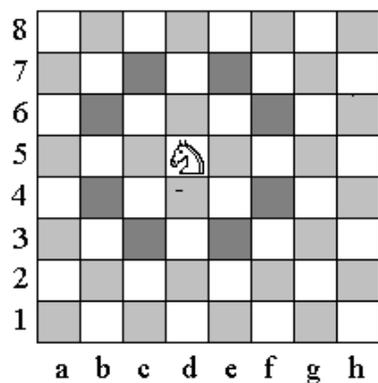


Занятие № 17.

Разминка – игра «Перепуталка».

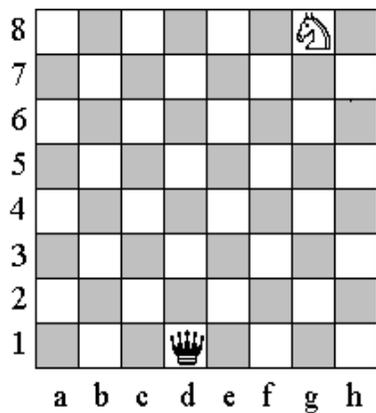
Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.9 «Прыг, скок и вбок»). Ход Коня.

Схематическое изображение в тетрадах возможных ходов коня (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, на которые прыгает конь).



Сравнивается сила коня в зависимости от положения на доске.

Игра с классом на демонстрационной доске «Ферзь ловит коня». Если конь продержался на доске 20 ходов или убил ферзя, он выиграл.



Если эта игра окажется для детей слишком сложной, ее можно заменить на игру «Конь против двух пешек».

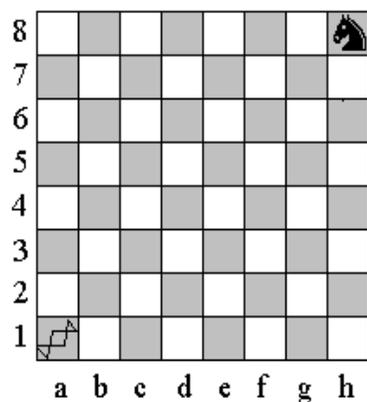
Занятие №18.

Практика. «Ферзь ловит коня» или «конь против двух пешек».

Занятие №19.

Разминка – игра «Перепуталка».

Повторение шахматной нотации. Повторение хода и взятия конем.



Игра «Помоги коню съесть конфетку».

Занятие №20.

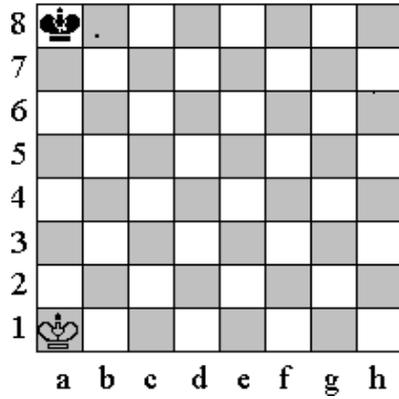
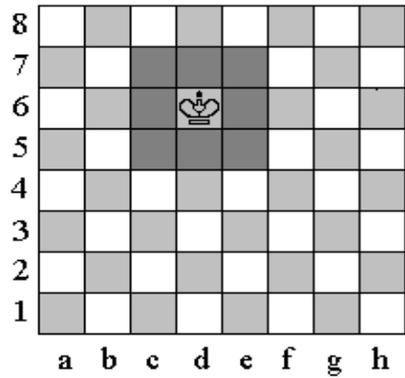
Практика. «Ферзь ловит коня».

Занятие №21.

Разминка – игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.10 «И король жаждет боя»). Ход короля.

Схематическое изображение в тетрадах возможных ходов короля (Раскрашиваются в тетрадах клеточки, на которые может пойти король).



Сказка «Почему короли не встречаются».

Игра 2-х королей: белый король должен пробраться в дом черного (a8, в8, с8). Черный король стремится его не пустить.

Это занятие можно провести в форме театрализованного праздника, на который приходит сам шахматный король и показывает свой ход.

Занятие №22.

Практика «Игра 2-х королей».

Занятие №23.

Разминка – игра «Перепуталка».

Рокировка - двойной ход короля и ладьи.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.11 «Как ладья похудела»).

Условия, при которых возможна рокировка:

- король и ладья не ходили,
- между королем и ладьей нет фигур,
- после рокировки король не должен оказаться под шахом,
- король не должен пересекать «битое поле»,
- король не под шахом.

Длинная и короткая рокировки.

Занятие №24.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника.

Занятие №25.

Разминка – игра «Перепуталка».

Ценность фигур. Пешка=1; С=К=3; Л=5; Ф=9; Король - бесценный.

Решение задач.

Занятие №26.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника.

Занятие №27.

Разминка - названия вертикалей.

Шах и три способа защиты от него: уйти, перекрыть линию нападения, убить нападающую фигуру. Мат – шах, от которого нельзя спастись. Пат.

Занятие №28.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие №29.

Разминка - названия вертикалей.

Мат. Решение задач «мат или не мат». Решение задач мат в один ход.

Занятие №30.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие № 31.

Разминка –3 задачи, мат в 1 ход.

Три фазы шахматной партии: дебют миттельшпиль, эндшпиль. Основные принципы развития дебюта.

Занятие №32.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие №33.

Разминка – 3 задачи, мат в 1 ход.

Все виды ничьей:

- Пат
- Вечный шах
- Одинокие короли
- Недостаточно материала для постановки мата
- Троекратное повторение позиции
- 50 ходов без взятия и хода пешкой

- По соглашению противников
- По решению судьи.

Занятие №34.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может - ставит мат.

Занятие №35.

Разминка - 3 задачи, мат в 1 ход.

Линейный мат.

Занятие №36.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №37.

Разминка – решение задач.

Мат ладьей и королем одинокому королю.

Занятие №38.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №39.

Разминка – решение задач.

Мат ферзем и королем одинокому королю.

Занятие №40.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №41.

Разминка- решение задач.

Детский мат. Защита от детского мата.

Занятие №42.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №43.

Разминка – решение задач.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.17 «Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»)

Миттельшпиль. Простейшие матовые батареи. Упражнения на простейшие матовые батареи.

Занятие №44.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №45.

Разминка – решение задач.

Тактические приемы. Связка. Вилка.

Занятие №46.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №47.

Разминка – решение задач.

Мат двумя слонами и королем одинокому королю.

Занятие №48.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №49.

Разминка – решение задач.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл. 13 «Волшебный квадрат»)

Эндшпиль. Правило квадрата.

Занятие №50.

Практика. Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие № 51.

Разминка – решение задач.

Король и крайняя пешка против короля.

Занятие №52. Практика.

Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №53.

Разминка – решение задач.

Король и не крайняя пешка против короля.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.14 « Спасительница - оппозиция»)

Занятие №54. Практика.

Игра всеми фигурами. Королю ставим мат или поражение присуждается игроку, сделавшему 3 невозможных хода.

Занятие №55.

Разминка – решение задач.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.12 « Нотация волшебной доски»)

Запись шахматной партии.

Занятие №56. Практика.

Игра всеми фигурами с записью.

Занятие №57. Разминка – решение задач.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.19. «В гостях хорошо, а дома лучше»).

Дискуссионная беседа на тему «Зачем мне нужны шахматы?».

Занятия №58 – 68. Итоговые занятия: турнир. Первенство класса.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Объекты и средства материально-технического обеспечения курса:

Стол компьютерный - -15 шт.

Компьютеры в сборе -15 шт

Проектор – 1 шт

Шахматы – 10 шт.

Презентации – 4 шт. (пополнение по мере надобности)