

Программа
учебного модуля «Шахматы»
для учащихся 2-4-х классов

Оглавление

Пояснительная записка	3
1. Планируемые результаты освоения учебного модуля «Шахматы»	5
2. Содержание учебного модуля «Шахматы»	5
3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы	9

Пояснительная записка

Программа учебного модуля «Шахматы» предназначена для обучающихся 2-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя, (авт. И.Г.Сухин).

Учебный модуль «Шахматы» вводится не ради шахмат (не самоцель), а для наиболее эффективного развития у детей высших психических функций. Шахматы являются уникальным надпредметным и наднациональным средством развития детей и, помимо всего прочего, пропедевтикой математики и логики – все достоинства шахмат реализованы в данной программе.

Учебный модуль «Шахматы» как пропедевтика математики и логики. В.А.Сухомлинский писал: *«Ребенку с плохой памятью трудно мыслить, соображать. Меня давно беспокоил вопрос, как укрепить, развить память детей, обогатить ее понятиями, истинами и обобщениями, которые всегда могли бы быть использованы в качестве орудия мышления... В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность... Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы»* [10, с. 131–132].

В учебном модуле «Шахматы» используется новая здоровьесберегающая педагогическая технология – «Технология развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала» или иначе – «Шахматно-задачная технология И.Г. Сухина» (далее – «Шахматно-задачная технология»). Эта технология основывается на системно-деятельностном подходе, предполагающем развитие личностных качеств детей на основе усвоения универсальных учебных действий и учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей детей [11].

Цель программы:

позапное развитие у детей фундаментальной способности действовать «в уме», через шахматы научить детей искать решения, развивать логическое и алгоритмическое мышление, осознать значимость чтения и русского языка. Способность действовать «в уме» (СДУ) – одна из универсальных характеристик человеческого сознания, один из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления и заключается в возможности индивида оперировать в мысленном плане с заместителями реальных предметов (не совершая с ними развернутых операций в пространстве).

Задачи:

- формирование и развитие ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Традиционно шахматы рассматриваются как триединство науки, искусства и спорта. В учебном модуле «Шахматы» – шахматы являются исключительно сплавом науки и искусства. Речь идет не об игре в шахматы как таковой, где СДУ складывается стихийно, а

о разработке и использовании системы дидактических шахматных заданий и игр, предназначенных для развития СДУ. Фоном развития СДУ при таком подходе является процесс обучения детей шахматным основам. На смену тезису: «Шахматы – это наука, искусство и спорт» приходит тезис: «Шахматы – школьная учебная дисциплина», представляющая собой четко структурированную здоровьесберегающую систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Соревновательная часть в нем отсутствует полностью, и урок шахмат является здоровьесберегающим сочетанием науки и искусства. И это является важным, принципиальным и ключевым моментом.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают *игровой, наглядный и репродуктивный* методы. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно. На более поздних этапах в обучении применяется *творческий* метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод *проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Форма организации учебного процесса – урок.

Основные формы и средства обучения:

- 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.

Формы контроля

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

1. Планируемые результаты освоения учебного модуля «Шахматы»

К концу первого года обучения ученик научится:

- различать белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
- размещать шахматную доску между партнерами;
- ориентироваться на шахматной доске;
- назвать шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- расставлять фигуры перед игрой (начальное положение);
- осуществлять ход и взятие каждой фигурой;

К концу первого года обучения ученик получит возможность научиться

- *играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;*
- *выполнять длинную и короткую рокировку;*
- *объявлять шах;*
- *ставить мат;*
- *решать элементарные задачи на мат в один ход.*

К концу второго года обучения ученик научится:

- ценить шахматные фигуры, сравнительную силу фигур.
- записывать шахматную нотацию;
- проводить элементарные комбинации.

К концу второго года обучения ученик получит возможность научиться:

- *записывать шахматную партию;*
- *матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;*

К концу третьего года обучения ученик научится:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- основным принципы игры в дебюте;

К концу третьего года обучения ученик получит возможность научиться:

- *основным тактическим приемам;*
- *точно разыгрывать простейшие окончания.*

2. Содержание учебного модуля «Шахматы»

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

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий год обучения предполагает обучению решения шахматных задач. 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.

Первый год обучения

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

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски 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.

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

Дидактические игры и задания

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их. "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя. "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю. "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха. "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

Дидактические игры и задания

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

Второй год обучения

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" и т.п. "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет. “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее. “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?” “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны. “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса. “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

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

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

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

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

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

“Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру. “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько). “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить. “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы. “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату. “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра. “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют. “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры. “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

Первый год обучения

№	Содержание	Кол-во часов
1)	Шахматная доска	3 ч
2)	Шахматные фигуры	20 ч
3)	Шах	2 ч
4)	Мат	5 ч
5)	Шахматная партия	4 ч
	ИТОГО	34

Второй год обучения

№	Содержание	Кол-во часов
1)	Повторение	2 ч
2)	Шахматная нотация	3 ч
3)	Ценность шахматных фигур	3 ч
4)	Техника матования одинокого короля	4 ч
5)	Достижение мата без жертвы материала	4 ч
6)	Шахматная комбинация	8 ч
7)	Повторение	2 ч
	ИТОГО	34

Третий год обучения

№	Содержание	Кол-во часов
1)	Повторение	16 ч
2)	Основы дебюта	18 ч
	ИТОГО	34

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
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

Учебно–методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. 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.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Список литературы

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. – Кишинев: Лумина, 1978. – 240 с.
11. Сухин И.Г. Шахматно-задачная технология, на которой базируется курс «Шахматы – школе» // Международная научно-практическая конференция «Кадровый потенциал Зауралья: вектор развития», 2 июня 2015 года: материалы секции «Интеллектуал Зауралья» («Шахматный всеобуч») / Институт развития образования и социальных технологий. – Курган, 2015. – С. 17–25.
12. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
13. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
14. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
15. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
16. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.