

Утверждаю: \_\_\_\_\_

Руководитель ЦОЦИП С.М. Чистополов



Коррекционно-развивающая  
психолого-педагогическая программа

«Белая ладья»

Возраст обучающихся: 8-15 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель программы:  
Старикова Т.С. педагог ДО

## 1. Вид программы.

Одной из актуальных социально-экономических и демографических проблем современного российского социума является включение детей с ограниченными возможностями в общество. Актуальность этой проблемы объясняется многими обстоятельствами, сложившимися в современной России. Численность детей-инвалидов с физическими, интеллектуальными, психическими и сенсорными отклонениями среди населения страны неуклонно возрастает. Через внедрение программы обучения игре в шахматы в школе-интернате VIII вида мы даём возможность детям активно контактировать и общаться со своими сверстниками, как внутри школы, так и на соревнованиях с участниками из всего города и района. В дальнейшей жизни после учебного заведения игра в шахматы даёт возможность выпускникам легко найти общий интерес в иной социальной среде, с новыми людьми. Умея играть в шахматы, дети легко организуют свой досуг и свободное время т.к. сейчас в любой компьютер и даже телефон можно установить программу игры в шахматы и таким образом продолжать играть.

Шахматы необычайно многогранны, они дарят своим приверженцам разнообразные эмоции и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор не удаётся. Даже современные компьютер в миллионы раз превосходящие по быстродействию человеческий мозг, не может сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. Актуальность данной программы обусловлена еще и тем, что в рамках школы-интернета необходимо непрерывно развивать у учеников память, логическое мышление, внимание, воображение и усидчивость.

К тому же шахматы - замечательный повод для общения детей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы - одна семья». Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Начиная работу с особыми детьми, следует определиться, какие цели мы перед собой ставим, поскольку процесс обучения игре в шахматы можно рассматривать с двух точек зрения: первое, как процесс развития интеллекта ребенка и, второе, как собственно процесс обучения игре. Поскольку в нашем случае речь идет о детях с умственной отсталостью, то мы рассматриваем обучение игре в шахматы как развивающий процесс. При этом следует учитывать психофизиологические особенности обучаемых. В нашем случае у детей с ОВЗ, в большинстве своём, отсутствует сознательная мотивация к обучению, и поэтому принцип обучения игре в шахматы может быть только один – должно быть интересно. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. В программе не ставится задача подготовки спортсменов.

## **2. Участники программы.**

Ученики школы 2-11 классов (дети с лёгкой степенью умственной отсталости).

## **3. Цели и задачи программы.**

### **3.1. Цель программы.**

Обучение учеников школы-интерната игре в шахматы.

### **3.2. Задачи программы.**

- **Познавательная:**

Получить новые знания, активизировать мыслительную деятельность школьника, научить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.

- **Воспитательная:**

Тренировать настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер. Ребёнок, обучающийся игре в шахматы, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

- **Общеразвивающая:**

Развивать детскую фантазию. Помочь детям стать сильными духом, в чем-то преодолеть себя, достичь вершин умения играть в шахматы. Воспитывать лидерство, стремление стать первым, завоевывать высшие награды. Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через регулярные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

#### **4. Структура и содержание программы:**

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

- Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающее снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.
- Принцип вариативности – у детей есть право личного выбора (игры, партнёра, темпа игры).
- Принцип индивидуализации – обеспечивается возможность продвижения в обучении каждого ребенка своим темпом.
- Принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.
- Принцип творчества – приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности
- Принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

#### **4.1. Объем и реализация рабочей программы**

Рабочая программа рассчитана на два года обучения для учеников 2-4 классов школы-интерната VIII вида, с проведением одного занятия в неделю во второй половине дня.

Продолжительность занятия 1 час. Занятие проводится 1 раз в неделю, состоит из 2 частей. Первая половина занятия - теоретическая часть: лекция с наглядными примерами (используя раздаточный материал и проекции на интерактивную доску), вторая половина занятия - практическая часть: манипулирование с фигурами и доской, непосредственное обучение игре в шахматы. В ходе занятия проводится повторение и закрепление пройденного материала. Освоение материала происходит через использование дидактических сказок, шахматных задач, этюдов, игровых ситуаций и постоянной демонстрации позиций фигур на шахматной доске ученика. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики, Всего в год проводится 36 занятий, сюда входят конкурсы и турниры.

В целях успешного обеспечения результата и развития навыка игры в шахматы, занятия рекомендуется начинать со 2 класса. Внедрение данной программы в течение 2 лет позволит обеспечить непрерывность обучения и ощутимый результат.

#### **4.2. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учеником:**

Максимальная учебная нагрузка составляет 72 часа, в том числе:

- в первом году обучения 36 часов;
- во втором году обучения 36 часов.

#### **4.3. Основные формы работы на занятии:**

Индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

#### **4.4. Обобщенная структура занятия:**

- постановка цели занятия;
- повторение сформированных умений и навыков, являющихся опорой;

- выполнение проверочных заданий;
- ознакомление с новыми заданиями;
- упражнения на их освоение;
- упражнения на их закрепления;
- тренировочные упражнения по образцу, алгоритму;
- упражнения на перенос в сходную ситуацию;
- итог занятия;
- задание на дом.

#### 4.5. Учебно-тематический план.

Наименование разделов и тем	Количество часов		
	Всего	в том числе	
		Теоретич.	Практич.
<b>Первый год обучения</b>			
Раздел 1. Шахматная доска	4	1	3
Тема 1.1. Происхождение шахмат	3	1	2
Тема 1.2. Элементы шахматной доски	1	0	1
Раздел 2 Шахматные фигуры	26	8	18
Тема 2.1 Пешка	6	2	4
Тема 2.2 Ладья	3	1	2
Тема 2.3 Слон	4	1	3
Тема 2.4 Ферзь	4	1	3
Тема 2.5 Конь	4	1	3
Тема 2.6 Король	5	2	3
Раздел 3. Шахматные позиции	4	1	3
Раздел 4. Рокировка	2	1	1
<b>ИТОГО: Первый год обучения</b>	<b>36</b>	<b>11</b>	<b>25</b>
<b>Второй год обучения – развитие навыков игры.</b>			
Раздел 1. Повторение	12	3	9
Раздел 2. Развитие навыков игры	24	4	20

<b>ИТОГО: Второй год обучения</b>	36	7	29
<b>Всего</b>	72	18	54

### **5. Ресурсы, необходимые для эффективной реализации программы.**

Специалист, реализующий программу обучения игры в шахматы, должен, прежде всего, сам уметь играть в шахматы. Важно передать своё позитивное отношение к игре детям. Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми в группе. Педагогу необходимо поддерживать положительную эмоциональную атмосферу, как на занятиях, так и в период отдыха.

Оборудование кабинета:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (тренировочные диаграммы, иллюстрации);
- настольные шахматы разных видов;
- шахматные часы;
- простые карандаши и листы бумаги;
- компьютерная программа игры в шахматы;

Технические средства: ПК, интерактивная доска, принтер, доступ в Интернет.

### **6. Ожидаемый результат реализации программы.**

**К концу первого года обучения ученики должны:**

**знать:**

- название фигур и уметь их отличить;
- правила и цель игры;
- основные шахматные термины;
- ходы и взятие фигур;
- ценность фигур.

**уметь:**

- предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;
- правильно защищать короля от угроз;
- составлять простейший план действий в игре;
- ставить мат в один ход.

### **К концу второго года обучения дети должны:**

#### **знать:**

- в каких случаях партия заканчивается вничью;

#### **уметь:**

- правильно делать рокировку;
- ставить мат королю противника различными фигурами (ферзем, двумя ладьями);
- ставить мат в один ход;
- решать 1-2- ходовые задачи;
- от начала до конца грамотно разыгрывать шахматную партию.

## **7. Критерии оценки достижения планируемых результатов.**

### **Методика обследования уровня развития умений и навыков детей при игре в шахматы.**

#### **Критерии уровней развития детей**

**Высокий:** ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в



пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях. У ребенка развито логическое мышление.

**Средний:** ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

**Низкий:** ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Для удобства фиксирования результатов освоения игры можно использовать следующую таблицу.

За каждый освоенный пункт начисляется 1 балл.

0-3 балла – низкий уровень освоения игры.

4-6 баллов – средний уровень освоения игры.

7 баллов – высокий уровень освоения игры.

	<b>знает</b>	<b>умеет</b>	
--	--------------	--------------	--

<b>Ф.И. ребёнка, класс</b>	<b>Шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль.</b>	<b>Название шахматных фигур и их отличия.</b>	<b>Правила хода, взятие каждой фигуры.</b>	<b>Ориентировка на шахматной доске.</b>	<b>Играть каждой фигурой.</b>	<b>Правильно располагать доску.</b>	<b>Правильно располагать фигуры.</b>	<b>Итого баллов</b>
1.								
2.								
3.								
...								
n								

Для анализа развития у играющих в шахматы детей высших психических функций мы используем тесты на определение внимания, памяти, мышления. Проводим первичное обследование в начале программы, в конце первого года обучения игре и в середине второго года.

### **«Палочковый тест» Гольдштейна — Ширера.**

Выявление объема зрительного запоминания, конструктивных умений.

#### Процедура исследования.

Ребенку предлагается по памяти воспроизвести из палочек разной длины 6 фигур, предъявляемых по очереди в виде образцов (Рисунок 1). Первые три фигуры ребенок воспроизводит, глядя на образец. Остальные 6 только по памяти после кратковременного показа образца (3—5 секунд).

#### Материал и оборудование.

Ребенку предлагаются для работы карандаши или палочки разной длины.

#### Инструкция.

Посмотри на эту фигуру внимательно, а после того как я ее уберу, постарайся по памяти построить точно такую из этих палочек (карандашей).

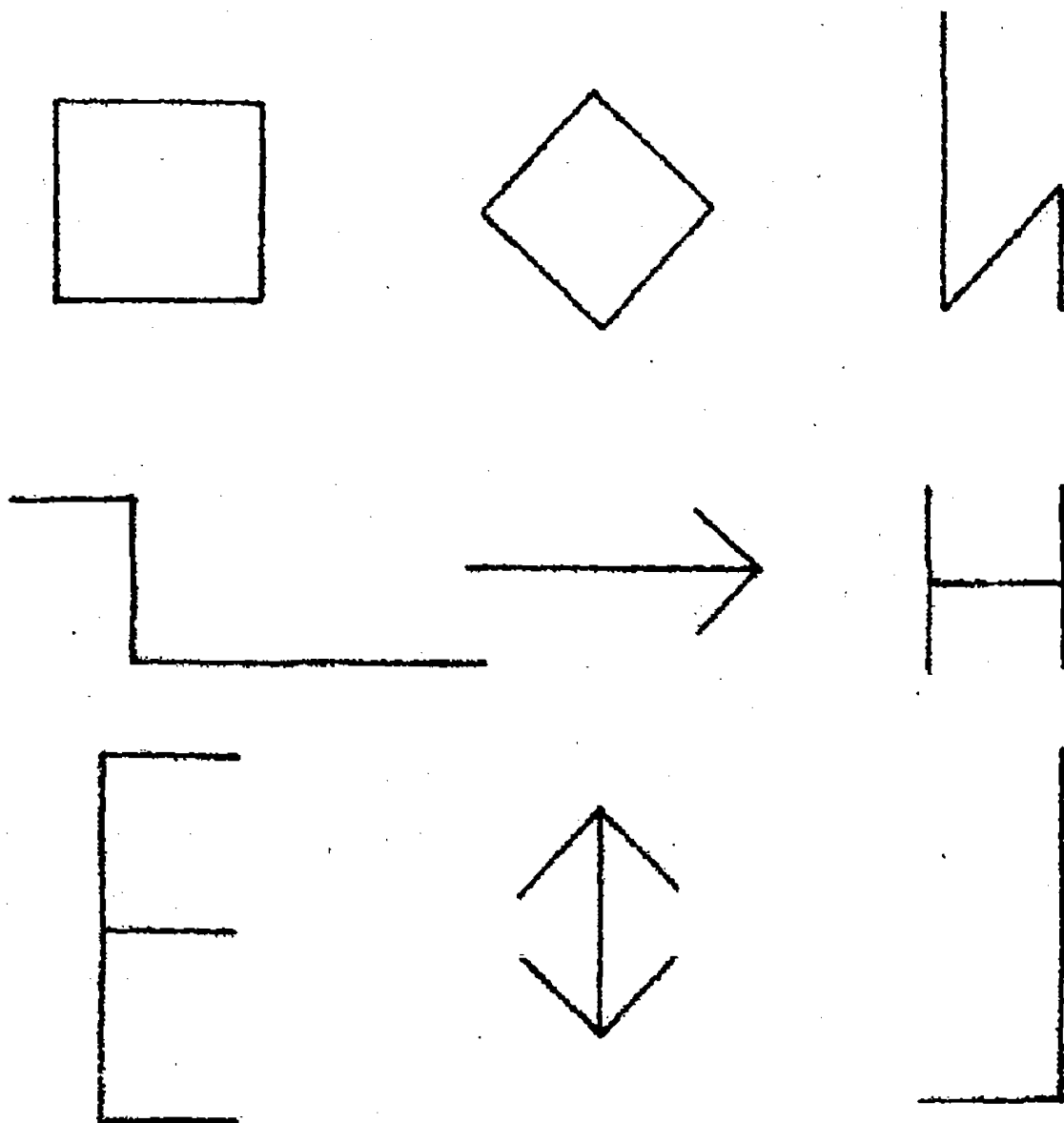


Рисунок 1.

Оценка. Правильное воспроизведение фигур №1,2,3, и № 4, 5, и 6 оценивается в 1 балл, при ошибках — в 0 баллов. Фигуры № 7, 8, и 9 оцениваются в 2 балла, при искажении размеров — в 1 балл, при других ошибках — 0 баллов.

8 - 9 баллов - высокий уровень.

4 - 7 баллов - средний уровень.

0 - 3 баллов – низкий уровень.

Допускается 1—2 ошибки в виде инверсий (поворотов фигуры) или искажения размеров.

Для старшеклассников задание не должно представлять никаких трудностей.

### **Исследование кратковременной памяти по методике Джекобсона**

#### Материал и оборудование.

Бланк с четырьмя наборами рядов чисел (Рисунок 2), лист для записи, ручка и секундомер.

#### Процедура исследования.

Исследование можно проводить с одним испытуемым и с группой из 8 – 16 человек. Оно состоит из четырех аналогичных серий. В каждой серии экспериментатор зачитывает испытуемому один из наборов следующих цифровых рядов.

<b>Первый набор</b> 5241 96023 254061 7842389 34682538 598374623 6723845207	<b>Второй набор</b> 7106 89934 856086 5201570 82744525 715843413 1524836897
<b>Третий набор</b> 1372 64805 725318 0759438 52186355 132697843 3844528716	<b>Четвертый набор</b> 7106 89934 856086 5201570 82744525 715843413 1524836897

Рисунок 2.

Элементы ряда предъявляются с интервалом 1с. После прочтения каждого ряда через 2-3с по команде «Пишите!»(говорите, если не умеют писать) испытуемые на листе для записей воспроизводят элементы ряда в том же порядке, в каком они предъявлялись экспериментатором. В каждой серии

независимо от результата читаются все семь рядов. Инструкция во всех сериях опыта одинаковая. Интервал между сериями не менее 6-7 мин.

### Инструкция.

Я назову Вам несколько цифр. Слушайте внимательно и запоминайте их. По окончании чтения по моей команде "Пишите!", запишите то, что запомнили, в том же порядке, в каком читались цифры. Внимание! Начинаем!

### Обработка результатов.

В процессе обработки результатов исследования необходимо установить:

- ряды, воспроизведенные полностью и в той же последовательности, с которой они предъявлялись экспериментатором. Для удобства их обозначают знаком «+»;
- наибольшую длину ряда, который испытуемый во всех сериях воспроизвел правильно;
- количество правильно воспроизведенных рядов, больших, чем тот, который воспроизведен испытуемым во всех сериях;
- коэффициент объема памяти, который вычисляют по формуле:

$$P_k = A + \frac{C}{n}, \text{ где}$$

- $P_k$  – обозначение объема кратковременной памяти,
- $A$  – наибольшая длина ряда, который испытуемый во всех опытах воспроизвел правильно;
- $C$  – количество правильно воспроизведенных рядов, больших чем  $A$ ;
- $n$  – число серий опыта, в данном случае – 4.

### Анализ результатов.

Для анализа результатов пользуются следующей оценкой уровня объема кратковременного запоминания:

Шкала оценки уровня кратковременного запоминания	
Коэффициент объема памяти / $P_k$ /	Уровень кратковременного запоминания

10	очень высокий
8-9	высокий
7	средний
6-5	низкий
3-4	очень низкий

Анализируя результаты исследования, важно обратить внимание на крайние варианты получаемых уровней запоминания. Запоминание, равное 10, как правило, является следствием использования испытуемым логических средств или специальных приемов мнемотехники. В редких случаях такое запоминание является феноменом.

Если получен очень низкий уровень запоминания, то исследование памяти испытуемого нужно повторить через несколько дней. В норме объем памяти 3-4 вызывается непринятием инструкции.

Низкий и средний уровень кратковременного запоминания может быть повышен благодаря систематической тренировке памяти по специальным программам мнемотехники.

### **Тест на внимание ребенка 4 - 7 лет "Найди отличие"**

Эта методика позволяет определить уровень внимания.

#### Процедура исследования.

Тест проводится индивидуально. Ученику для примера даётся простая пара картинок, на которой он отмечает отличия. После предъявляют две пары картинок, на которой 7 и 10 отличий, по мере усложнения можно предлагать сюжетные картинки.

#### Материал и оборудование.

Разнообразные пары рисунков черно-белых и цветных, простой карандаш, секундомер.

#### Инструкция.

Посмотри на картинки. На первый взгляд они совсем одинаковые. Но это не так. Внимательно присмотрись и найди различия.

#### Обработка результатов.

Оценивают сколько нашлось отличий и, как быстро ребенок нашел все отличия. Всего отличительных признаков в первой паре картинок - 10, во второй - 7. Следовательно, ребенок максимально может набрать - 17 баллов. Время на выполнение этого задания - 4 минуты.

Оценка результатов

16-17баллов — высокий уровень;

13-15 баллов — выше среднего;

8-12 баллов - средний уровень;

4-7балла — ниже среднего;

0-3 балла — низкий уровень.

Найди 10 отличий.

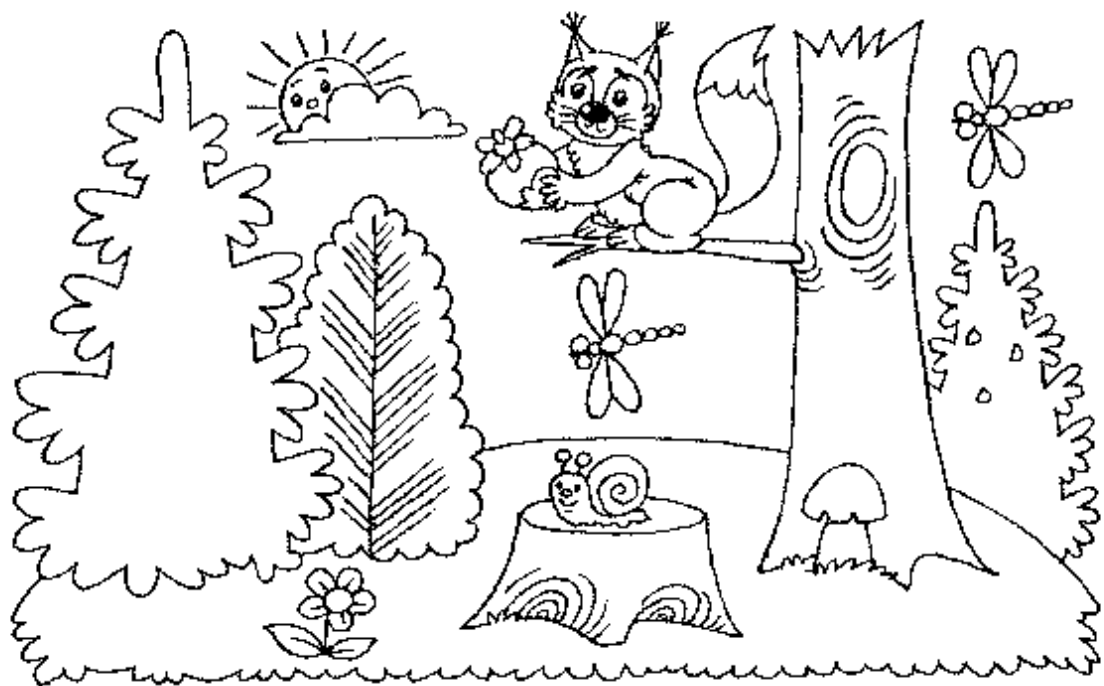
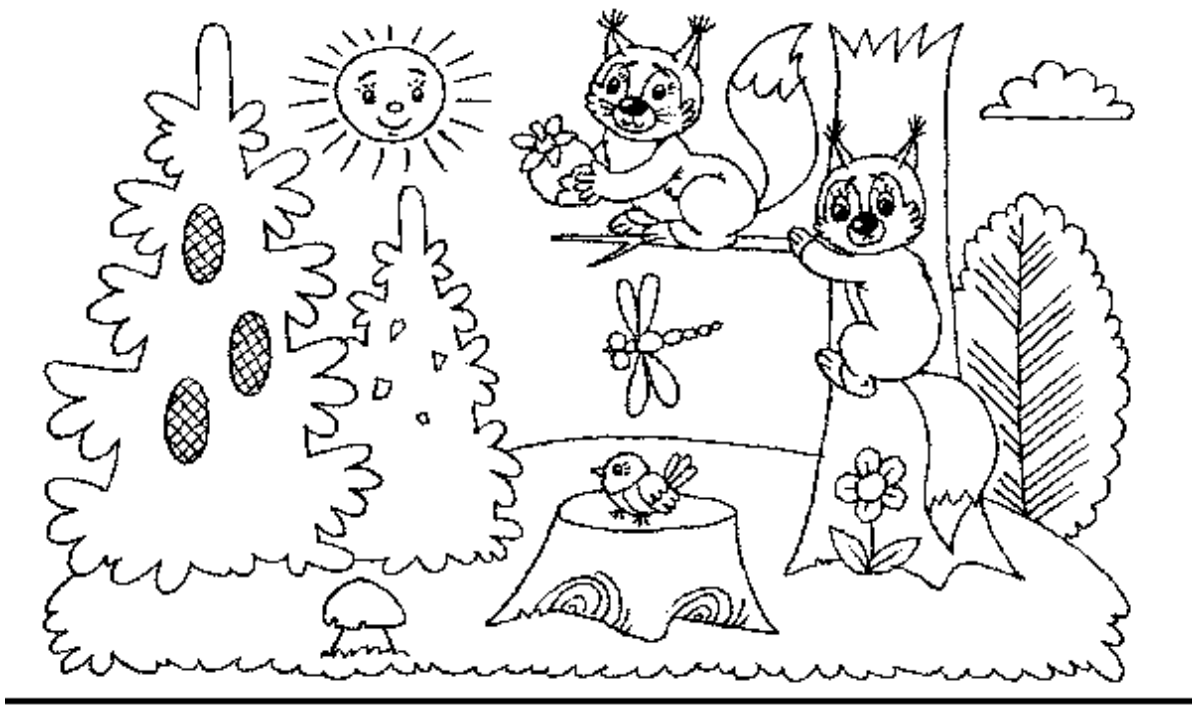


Рисунок 3



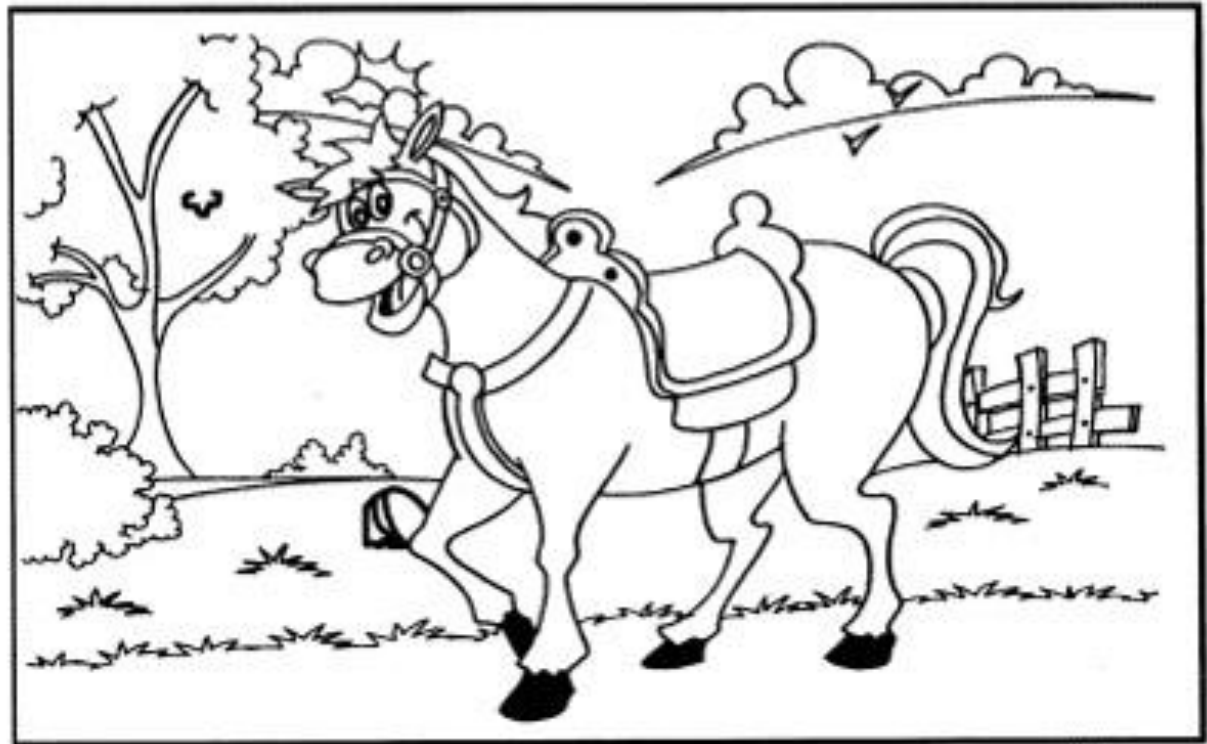
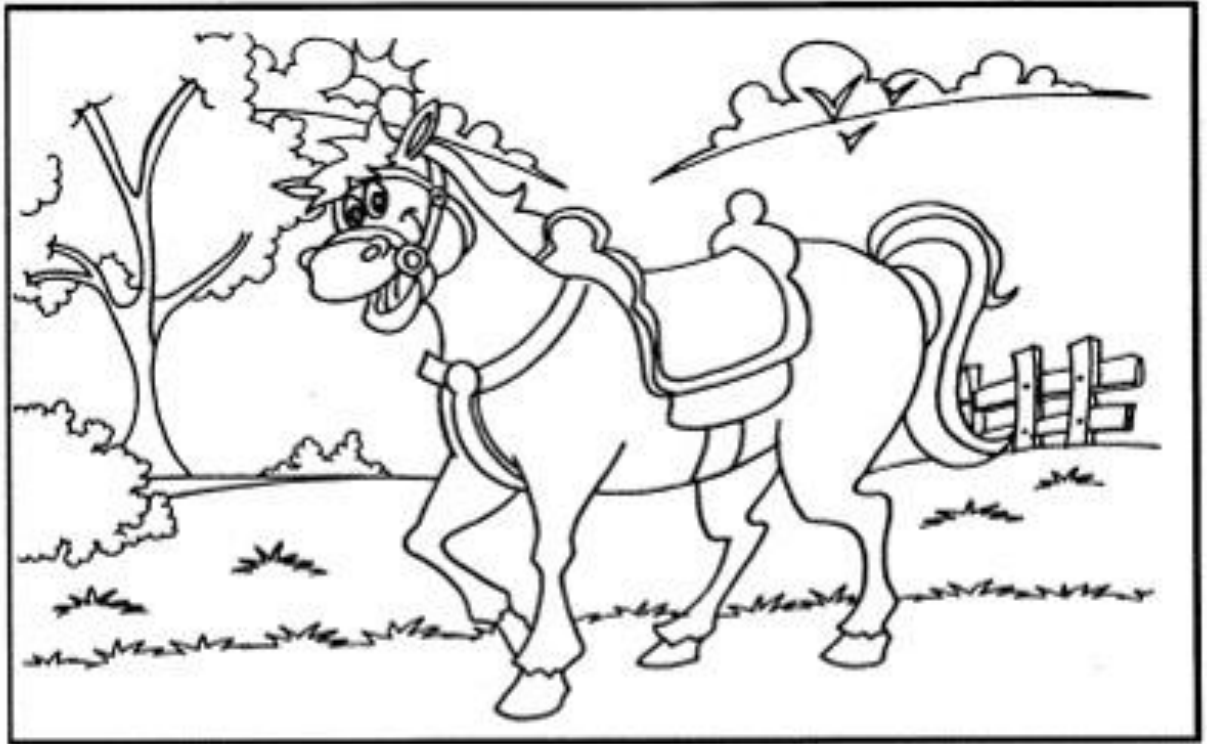


Рисунок 4



Рисунок 5

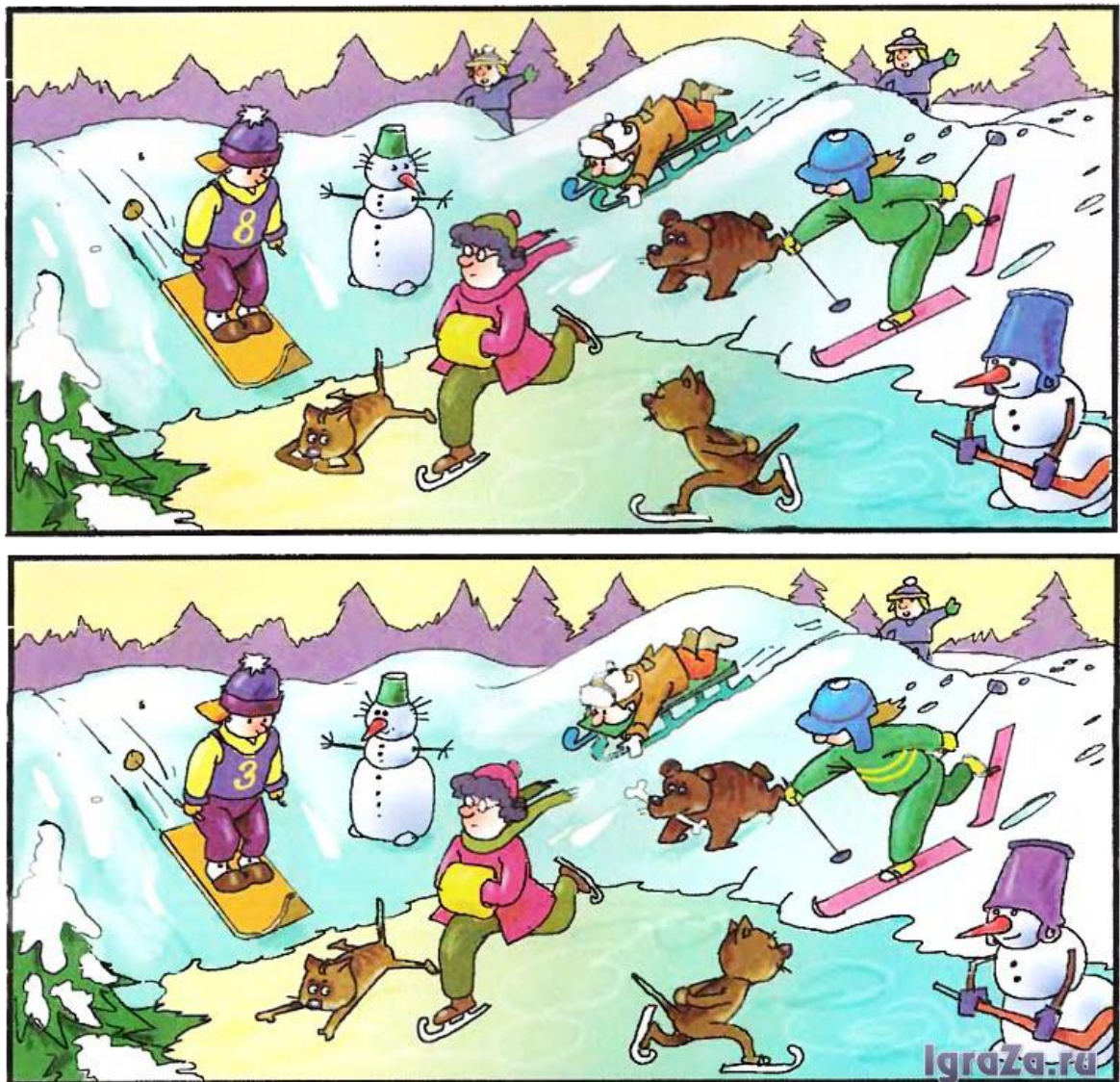


Рисунок 6

Найди 7 отличий

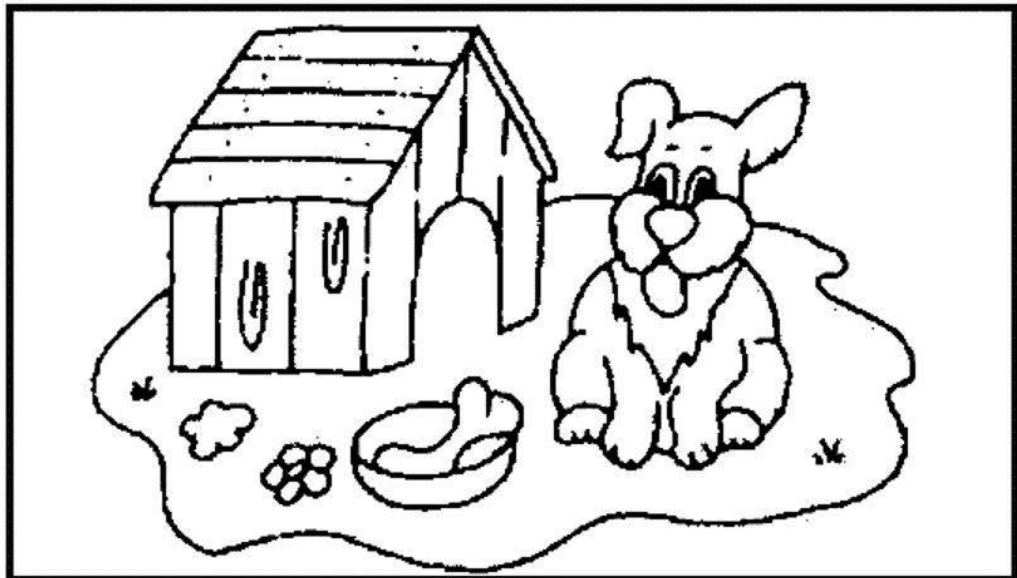
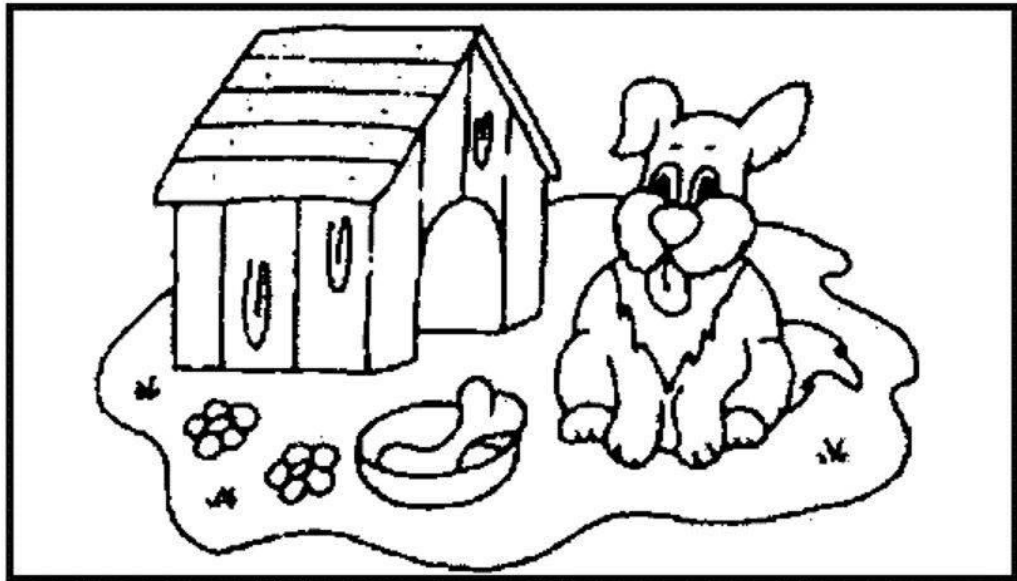
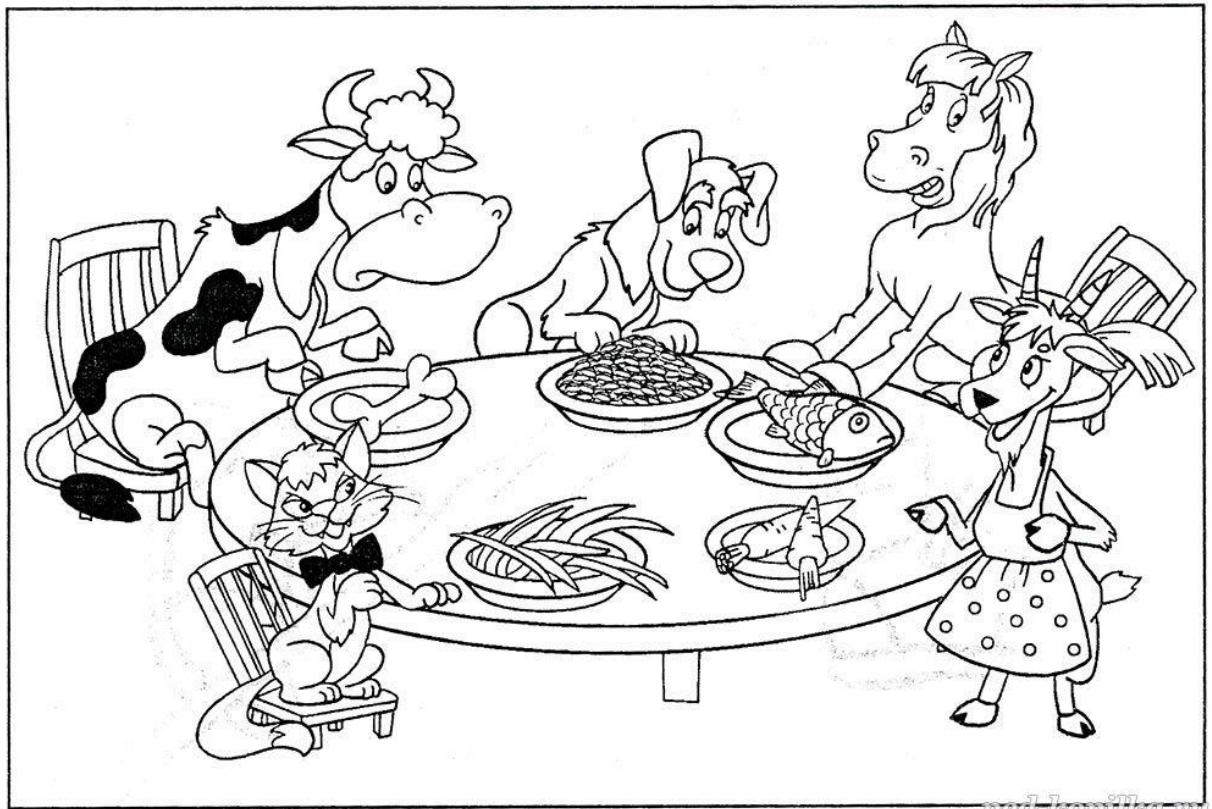
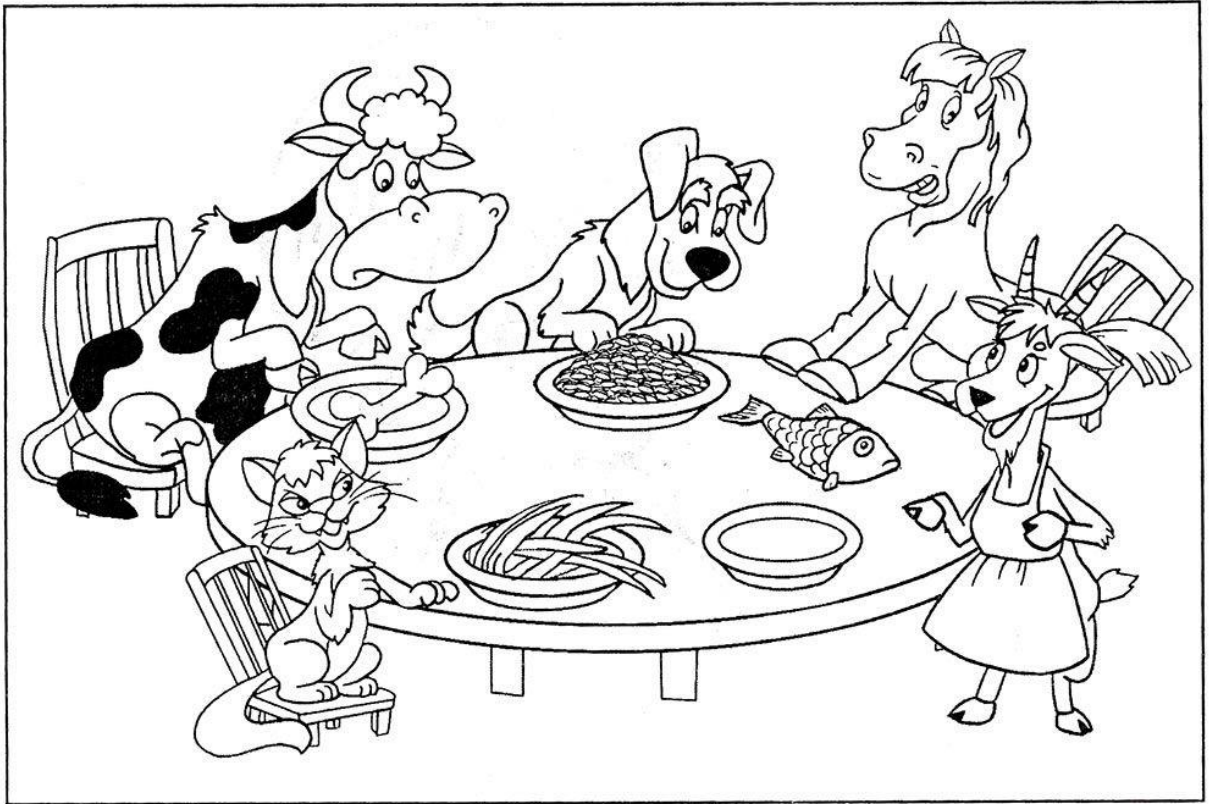


Рисунок 7





ped-kopilka.ru

Рисунок 8

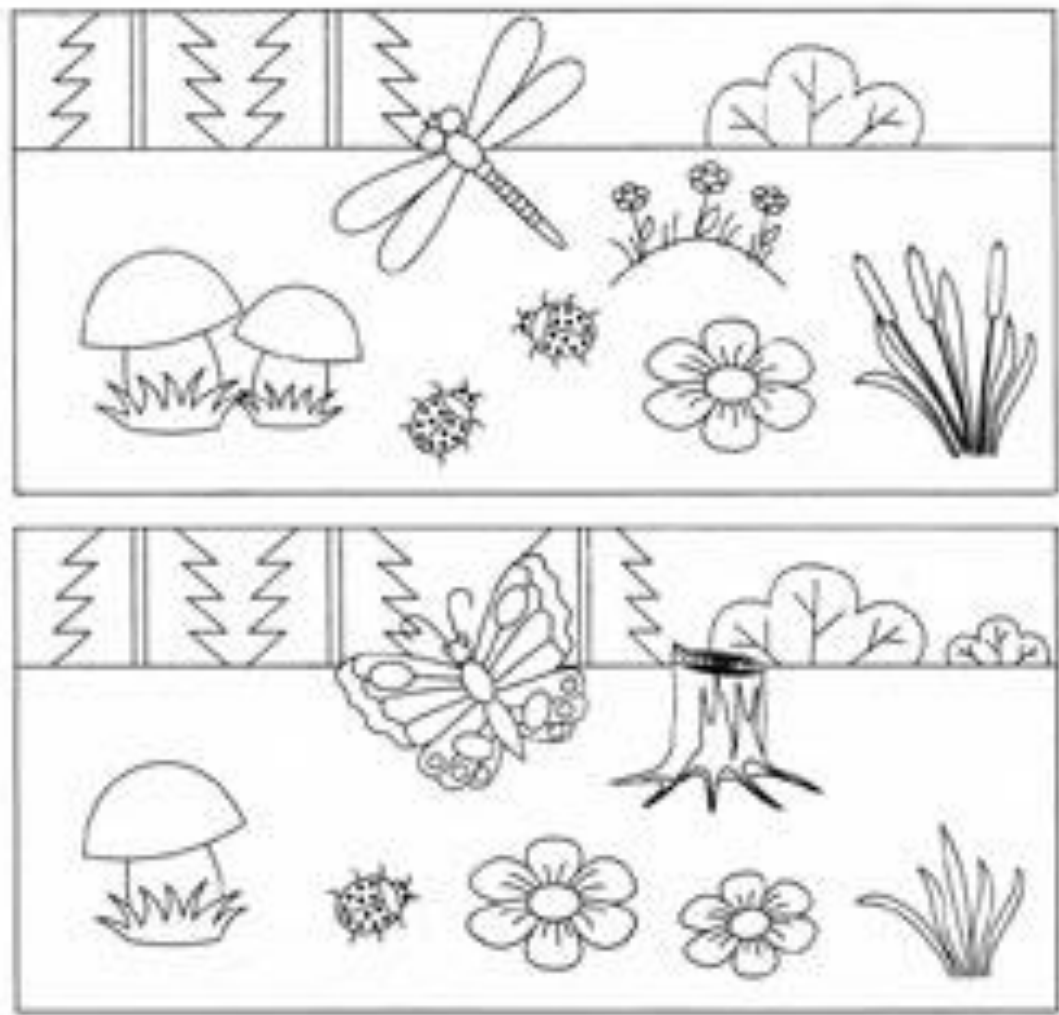


Рисунок 9



Рисунок 10

## 9. Содержание программы по разделам и темам.

### Раздел 1. Шахматная доска

#### Тема 1.1. Происхождение шахмат.

Первое занятие хорошо начать беседой о происхождении шахмат. Для возникновения у детей интереса можно начать с чтения сказки.

*Сказка.*

В некотором царстве. В некотором государстве, давным-давно жил-был король. Было у него два сына: Белый Королевич и Черный Королевич. Так их звали за то, что один любил наряжаться в белую одежду, а другой в черную.

После смерти старенького короля сыновья заспорили о наследстве и объявили друг другу войну. Много воинов полегло с той и с другой стороны, а войне конца не видать. Но вот в королевстве объявился старый мудрец, пришел он к Белому Королевичу, упал в ноги и говорит:

- Государь мой, позволь мне помирить тебя с братом. Знаю я одно такое средство надёжное.

- Если обманешь, - молвил грозно Королевич, - не сносить тебе головы!

Достал мудрец из котомки клетчатую доску и расставил на ней какие-то фигурки. Обступили мудреца придворные, не видели они раньше такой диковинной штуки, глаза и рты пораскрывали от удивления.

- Игра эта «Шахматы» называется, - говорит мудрец, - Она так интересна, что забудете про всё на свете. И стал мудрец обучать Белого Королевича.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается.

Научился Белый Королевич играть, да так увлёкся, что просиживал за шахматами дни и ночи. Позабыв про ссору, посылает он к брату Черному Королевичу быстрых гонцов и предлагает ему помириться, обещая показать невиданную игру-забаву.

И наступило долгожданное перемирие. Королевичи сражались теперь только за шахматной доской. Все были довольны, что войны больше нет.

- Чем же тебя одарить, наградить, мудрый старец? – Обратились Королевичи к мудрецу, - Проси всё, что хочешь, всё исполним!

- Ваши Королевские величества, - молвил старик, - в войнах, которые вы вели между собой, у меня погибли сын и внук, прикажите же своим войскам больше не проливать кровь людскую. Пусть все битвы ваши идут здесь. За шахматной доской. А чтобы вам не скучать без войска, назовите фигуры, как на войне:

пехота - пешки, крепость - ладья,

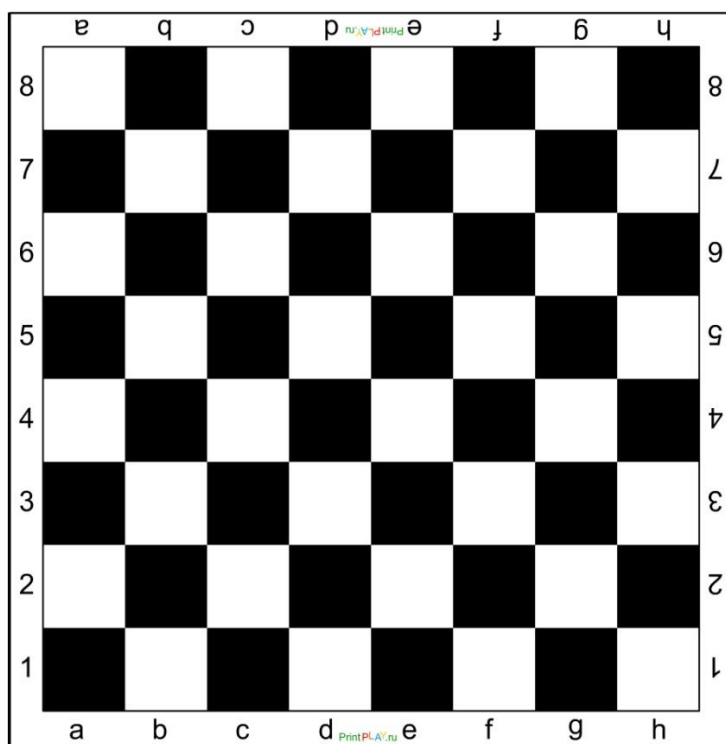
королева - ферзь, конница - конь,

телохранитель - слон, царь - король.

Так впервые появились шахматы! Потом в игру мудрецов стали играть всюду, во всех царствах и государствах, богатые и бедные!

После прочтения сказки необходимо детям показать шахматные доски и фигуры. Рассмотреть какие они разные по форме.

*Графические примеры.*



*Рисунок 11 Шахматная доска*

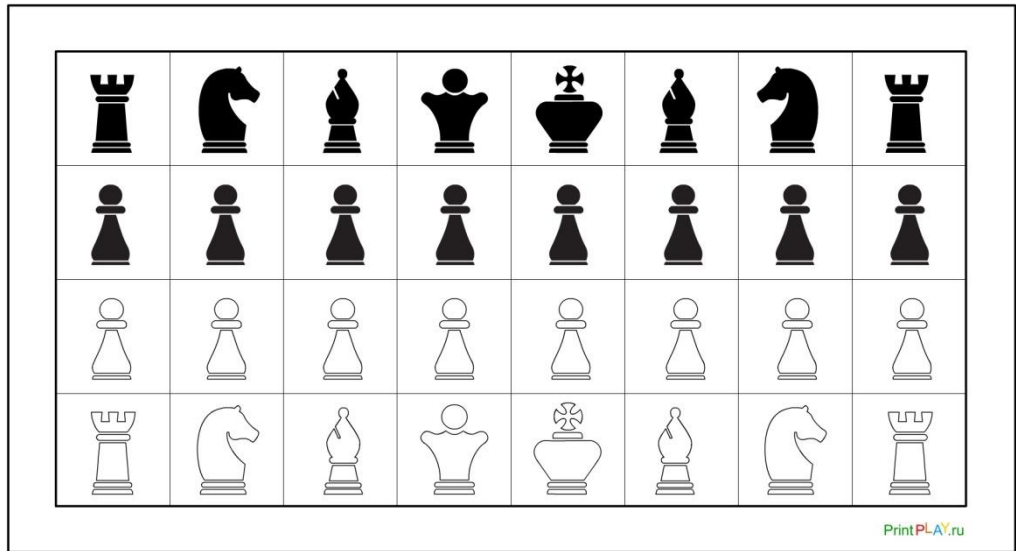


Рисунок 2 Шахматные фигуры



## **Тема 1.2. Элементы шахматной доски.**

Необходимо каждому ребенку для наглядности раздать шахматное поле. Далее происходит знакомство с шахматной доской.

- Белые и черные поля.
- Чередование белых и черных полей на шахматной доске.
- Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

После ознакомления с доской разделить детей на пары и разместить между ними доску и продолжить объяснять элементы шахматной доски.

- Расположение доски между партнерами.
- Горизонтальная линия.
- Количество полей и горизонталей на доске.
- Вертикальная линия.
- Количество полей в вертикали.
- Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
- Диагональ.
- Отличие диагонали от вертикали.
- Количество полей в диагонали.
- Большая белая и большая черная диагонали.
- Короткие диагонали.
- Центр.

При объяснении особенностей шахматной доски дети должны видеть наглядные примеры на рисунках, или через интерактивную доску. Все направления дети должны повторять фигурой на своей доске.

*Графические примеры.*

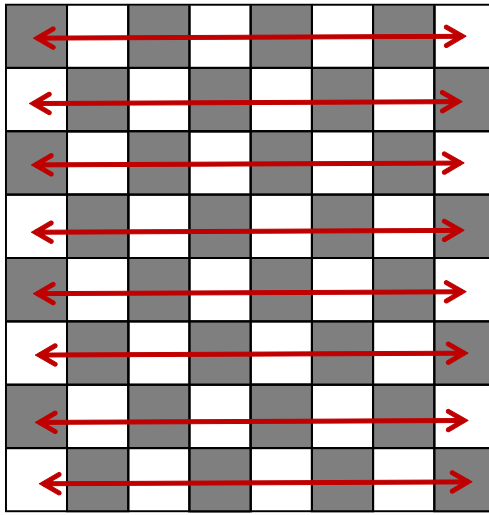


Рисунок 13 Горизонталь

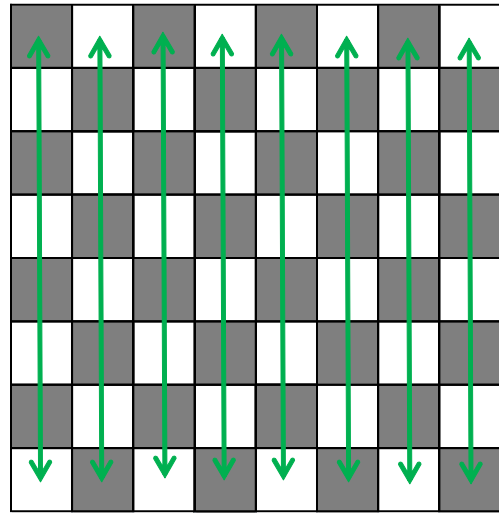


Рисунок 14 Вертикаль

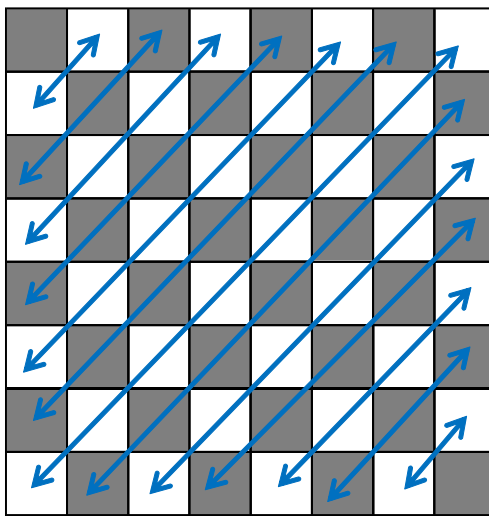


Рисунок 15 Диагональ

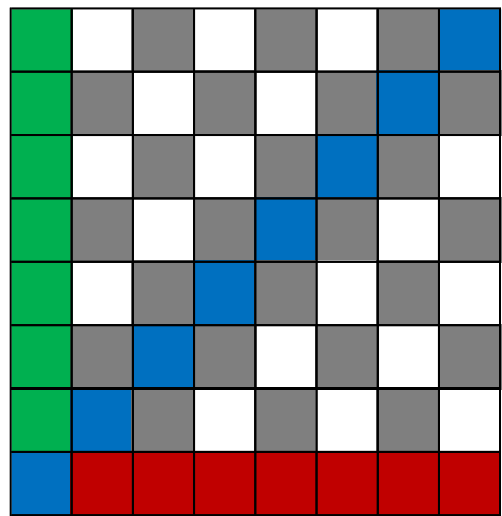


Рисунок 16 Диагональ,  
вертикаль,горизонталь

## Раздел 2 Шахматные фигуры

### Тема 2.1 Пешка

На данном занятии детей знакомят с шахматной фигурой – пешка. (Дети сидят в паре с одной шахматной доской).

#### *Инструкция.*

У каждого игрока по 8 белых, или черных пешек. Размещают их, считая от себя на второй линии с одной и другой стороны шахматной доски.

(Дети расставляют пешки на нужной линии. Далее, объясняете и показываете, как ходит пешка).

Она самая маленькая, но и самая смелая, идет только вперед.(Детям предлагают оставить по одной пешке с разных сторон доски).

Итак, пешка ходит прямо вперед по одному шагу, за исключением только первого хода, когда она может продвинуться сразу на две клеточки вперед.

Начните ходить по очереди, выиграет тот, кто быстрее пройдет до последней линии.(Дети вскоре выясняют, что тот, кто первый ходит, тот быстрее и доходит до последней линии).

Бьют фигуры противника пешки только наискосок влево и вправо.

Дети, теперь вы знаете где ставят пешки, как ими ходить, как уничтожают фигуры противника. А сейчас мы сыграем с вами в шахматы лишь одними пешками.

Условие следующее:

Выигрывает тот, кто побьет больше пешек противника. Играем до 5 очков. Каждая пешка оценивается в 1 очко. Если пешка пройдет до конца доски – 8 линии, игрок получает сразу 3 очка. В том случае, если пешек поровну, а другими играть нельзя, получается ничья - никто не победил.



В конце темы можно предложить детям такие пешечные заповеди:

- начинайте игру центральными пешками, чтобы мешать продвижению пешек партнера, не давая им самим занять центр. Пешка в центре сильнее, она контролирует два поля, а с края одно.

- все пешки идущие в «бой», становятся сильнее, когда идут плотной цепью, как бы взявшись за руки.

- не допускать сдваивания пешек, так как цепь будет разорванной. Когда пешки идут по одной и той же линии одна за другой, мешают друг другу двигаться быстрее вперед.

Уже, начиная с игры пешками, следует соблюдать правило «тронул-ходи». Это означает, что игрок, дотронувшись до фигуры, обязан ею ходить. Исключение составляет такое положение, когда фигура плохо стоит на доске.

*Графические примеры.*

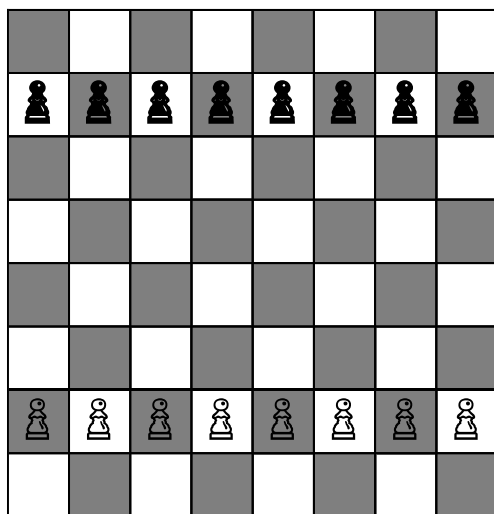


Рисунок 17

Положение пешек на доске

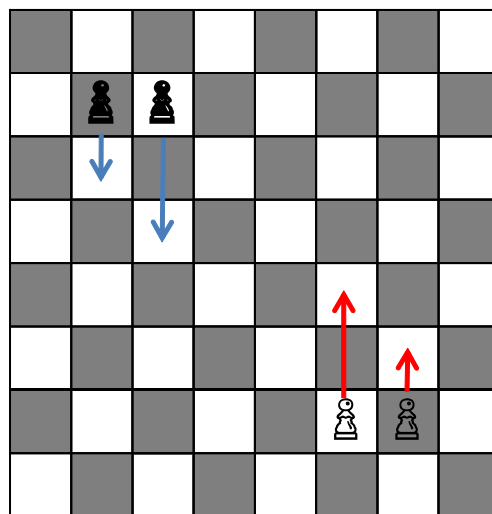


Рисунок 18

Так ходит пешка

## Тема 2.2 Ладья

На данном занятии происходит знакомство с новой фигурой - ладьей.

- Местом ладьи в начальном положении.

- Ход и взятие ладьи.

(У всех детей должна быть своя шахматная доска)

*Инструкция.*

Поставьте ладью по углам. Крайние поля первой и восьмой линии. Во время игры у каждого игрока по 2 ладьи нужного цвета. Ходит она, как пешка – прямо, но в отличие от неё, на несколько клеточек сразу, а так же может ходить и в стороны, и назад, если поля не заняты своими, или чужими фигурами. Ходит она и на 1, и на 7 клеток сразу и берет фигуры таким же образом, как и ходит.



Для закрепления знаний о фигуре детям даются простые задания – упражнения.

*Пример.*

1. Если ладья стоит в центре доски, то насколько сторон она может пойти? (Ответ. На 4 стороны – вперед, назад, влево, вправо. Ребенок показывает фигурой, как именно ходит).

2. Расставьте на доске 8 ладей так, чтобы они не могли при своем ходе на одно поле, или несколько полей встретиться с другой ладьей.

После ознакомления с фигурой и выполнения упражнений на закрепление понятий, дети расставляют пешки и добавляют в игру ладьи. Игра становится интересней.

*Графические примеры.*

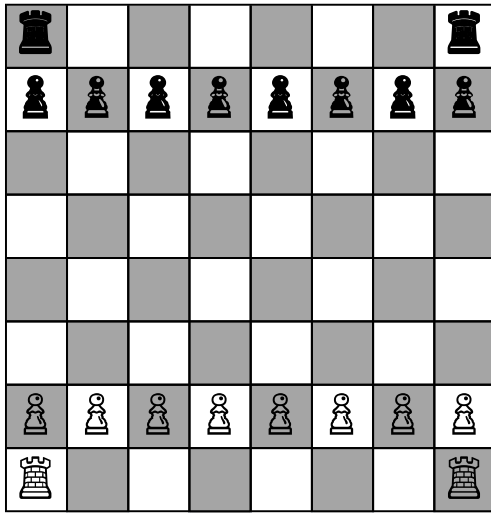


Рисунок 19

Положение ладьи на доске

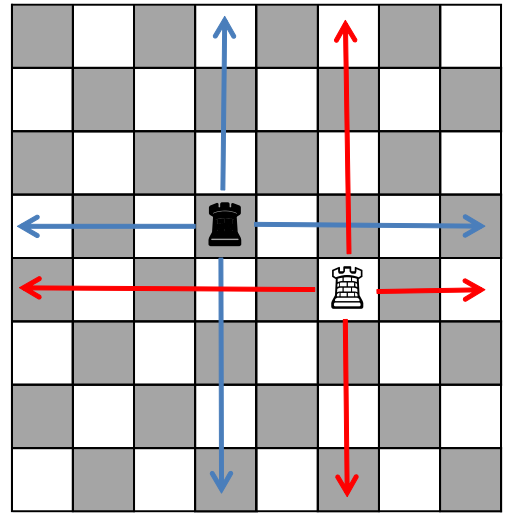


Рисунок 20

Так ходит ладья

## Тема 2.3 Слон.

В начале занятия ученики повторяют информацию о том, как ходит пешка и ладья, а после переходят к ознакомлению с новой фигурой. (В начале урока у каждого ребенка своя доска, после ознакомления с фигурой дети делятся на пары и играют на одной доске).



Знакомство со слоном.

- Место слона в начальном положении.

- Ход слона, взятие.

- Белопольные и чернопольные слоны.

- Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов.

*Инструкция.*

Исходная позиция для слонов находится на 1 и 8 горизонталях через одну клетку от ладьи. Ходят они не прямо, как ладья и пешка, а наискосок (по диагонали) на одну и больше клеточек по свободным от фигур полям того цвета, на которых он стоит на своём первоначальном месте, берет слон фигуры противника таким же образом, как и ходит. Слоны, которые стоят на местах разного цвета, никогда не встречаются друг с другом, так как ходят по дорожкам неодинакового цвета. Слонов 4 – по 2 у каждого игрока. (Дети расставляют на своих досках слонов и показывают, как они ходят).

Для закрепления знаний о фигуре детям даются простые задания – упражнения.

*Пример.*

1. Со своего места слон может пойти на две разные стороны, найдите на доске такие поля, с которых слон мог бы пойти на 4 стороны.

После ознакомления с фигурой и выполнения упражнений на закрепление понятий, дети расставляют пешки, ладьи и добавляют в игру слонов. Игра усложняется, поэтому необходимо наблюдать, каждую пару играющих, чтобы откорректировать и подсказать вероятные ходы.

*Графические примеры.*

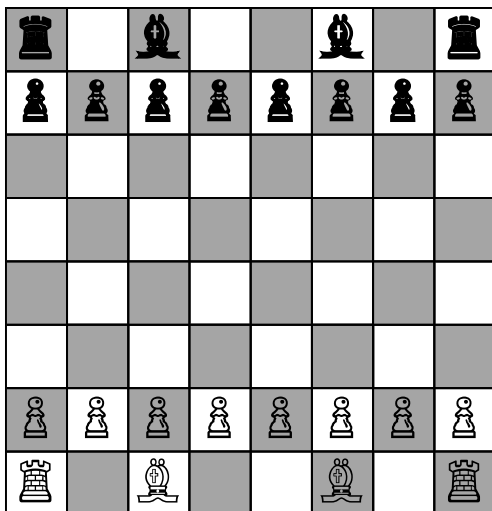


Рисунок 21

Положение слона на доске

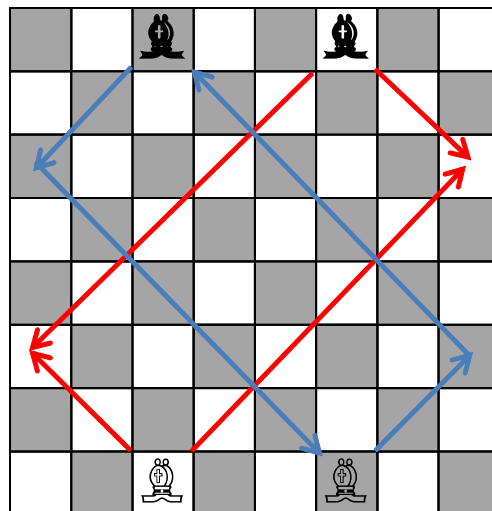


Рисунок 22

Так ходит слон



## Тема 2.4 Ферзь.

В начале занятия ученики повторяют информацию о том, как ходит пешка и ладья, а после переходят к ознакомлению с новой фигурой. (В начале урока у каждого ребенка своя доска, после ознакомления с фигурой дети делятся на пары и играют на одной доске).



Знакомство с ферзем.

-Место ферзя в начальном положении.

-Ход ферзя, взятие.

*Инструкция.*

Сильнейшая фигура в шахматах – ферзь. Сила его заключается в том, что он может ходить и брать фигуры противника и как ладья, и как слон. Ферзя очень трудно поймать, тогда как он сам, благодаря своей ловкости и большей силе, легко расправляется с другими фигурами противника.

Ферзей всего два – по одному у каждого игрока. Есть правило: «ферзь любит свой цвет», поэтому, расставляя фигуры для игры, следует белого ферзя ставить на белое поле, а черного на черное.

Если пешка достигает первой, или восьмой линии противника, она может превратиться в любую фигуру, но игроки разумно, чаще всего выбирают ферзя, как сильнейшую фигуру. Поэтому во время игры ферзя рано не выводят, чтобы не потерять сразу. (Дети пробуют ходить на своей доске).

Для закрепления знаний о фигуре детям даются простые задания – упражнения.

*Пример.*

1. Расставьте 7 ферзей так, чтобы они не могли побить один другого.

После ознакомления с фигурой и выполнения упражнений на закрепление понятий, дети расставляют пешки, ладьи, слонов и добавляют в игру ферзей.

Игра усложняется, поэтому необходимо наблюдать, каждую пару играющих, чтобы вовремя откорректировать и подсказать вероятные ходы.

*Графические примеры.*

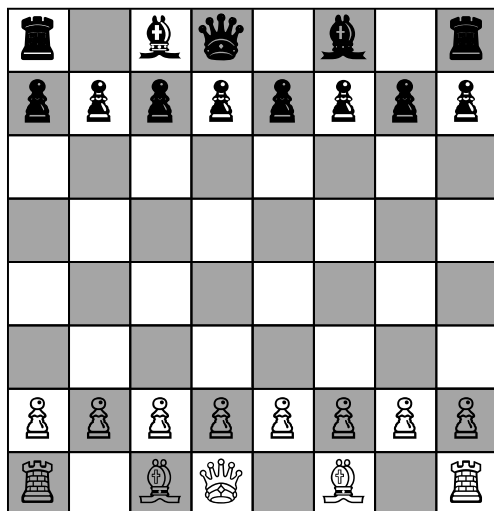


Рисунок 23

Положение ферзя на доске

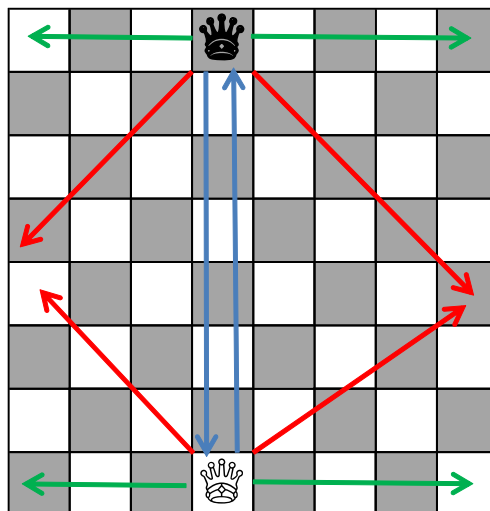


Рисунок 24

Так ходит ферзь

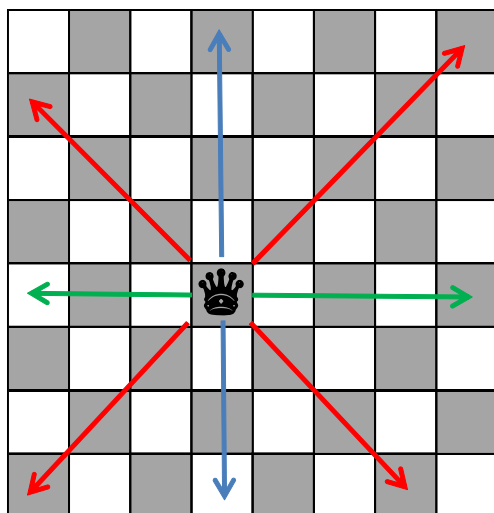
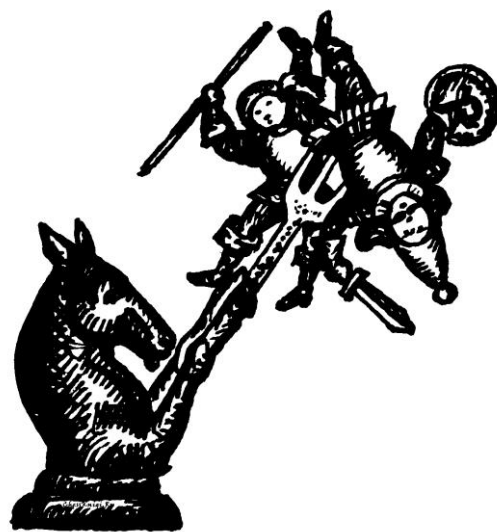


Рисунок 25

Так ходит ферзь из центра доски

## Тема 2.5 Конь

В начале занятия ученики повторяют информацию о том, как ходит пешка, ладья, слон и ферзь, а после переходят к ознакомлению с новой фигурой. (В начале урока у каждого ребенка своя доска, после ознакомления с фигурой дети делятся на пары и играют на одной доске).



Знакомство с конем.

-Место коня в начальном положении.

-Ход коня, взятие.

-Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона.

*Инструкция.*

- Дети, рядом с ладьёй располагается очень интересная и знакомая вам по виду фигура. Скажите как она называется? (Дети отвечают: лошадь, коняшка, конница).

- Верно, вот только в шахматах она называется «Конь». Их всего 4 – по 2 у каждого игрока. Ходит конь особенно, не как все фигуры. Он как бы скажет, делает один ход – прыжок вперед и затем сразу на две клеточки в сторону вправо или влево, или на две клеточки прямо, на одну в сторону. Конь – единственная фигура, которая может перепрыгивать через все остальные фигуры.

Существует правило, которое поможет лучше запомнить ход конём: если конь стоял на белом поле, то после правильного хода он должен стать только на черное поле и наоборот. И еще одно правило: конь всегда ходит по три шага и встаёт на свободные от фигуры клеточки (поля).

Кони стоят сразу за ладьями и берут фигуру противника так же, как ходят. (Дети на своих шахматных полях пробуют ходить конём).

Для закрепления знаний о фигуре детям даются простые задания – упражнения.

*Пример.*

Со своего места, где конь стоит в начале игры, он может пойти на три разных клеточки. А на сколько разных полей может пойти конь, если его поставить на середину доски? (Не обязательно детям называть и показывать все 8 клеточек, это небольшое упражнение научит их мыслить шире).

После ознакомления с новой фигурой и выполнения упражнений на закрепление понятий, дети расставляют пешки, ладьи, слонов, ферзей и добавляют в игру коней.

Игра усложняется, поэтому необходимо наблюдать, каждую пару играющих, чтобы вовремя откорректировать и подсказать вероятные ходы.

*Графические примеры.*

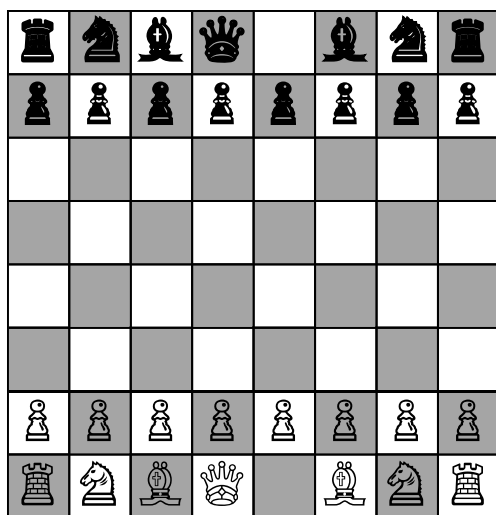


Рисунок 26

Положение коня на доске

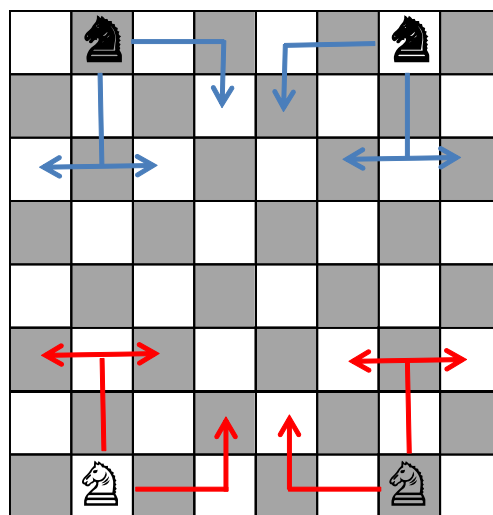


Рисунок 27

Так ходит конь

## Тема 2.6 Король

В начале занятия ученики повторяют информацию о том, как ходит пешка, ладья, слон и ферзь, конь, а после переходят к ознакомлению с новой фигурой - королём. (В начале урока у каждого ребенка своя доска, после ознакомления с фигурой дети делятся на пары и играют на одной доске).



Знакомство с королем.

- Место коня в начальном положении.
- Ход короля, взятие.
- Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки.
- Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
- Защита от шаха.
- Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
- Партия.

*Инструкция.*

На этом занятии мы поговорим о короле – единственной фигуре, которая не может стоять рядом с королём противника. Он ходит, как ферзь, прямо и наискось, но только по одному ходу на одну клетку. Как он ходит, так и берет незащищенную фигуру противника, кроме короля, которому объявляется только шах и мат (королей не бьют).

От мата королю не спрятаться - это проигрыш, а от шаха спасение есть: можно пойти королём в другое безопасное место, можно загородиться от шаха своей фигурой, можно уничтожить фигуру противника, которая объявляет шах королю.

Встречается и такое положение в шахматах, если королю шах не был объявлен, а ходить ему некуда: тогда королю объявляется пат и выигрыш не присуждается никому, то есть ничья. Никто не выигрывает и тогда, когда у обоих игроков остаётся по одному королю.

Король во время игры не любит первым ввязываться в бой и прячется во время битвы в безопасное место, под охрану своих фигур, спасаясь от шаха и особенно от мата.

Но в конце битвы, когда всё войско (или почти всё) погибает, он вынужден оставить свой «трон» и вступить в бой. (Дети на своих шахматных полях пробуют ходить королём).

После ознакомления с новой фигурой и выполнения упражнений на закрепление понятий, дети расставляют пешки, ладьи, слонов, ферзей, коней и добавляют в игру короля.

Дети начинают играть всеми фигурами.

Выигрыш, для начала, достаётся тому игроку, который возьмет (побьет) определенное, заранее обусловленное количество фигур. Потренировавшись, начнёт побеждать тот, что поставит мат королю.

### Графические примеры

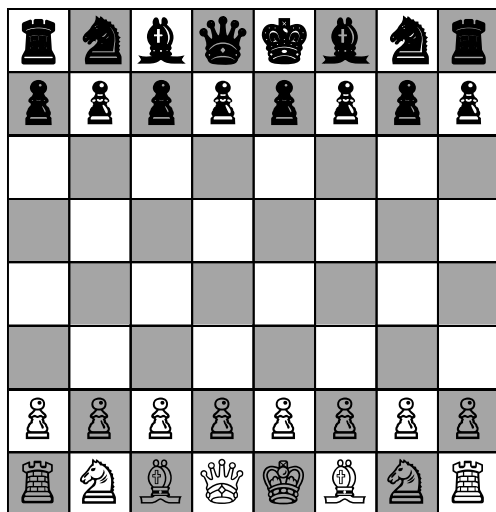


Рисунок 28

Положение короля на доске

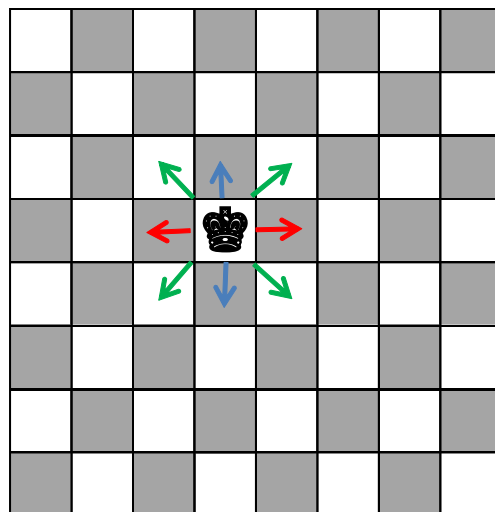


Рисунок 29

Так ходит король

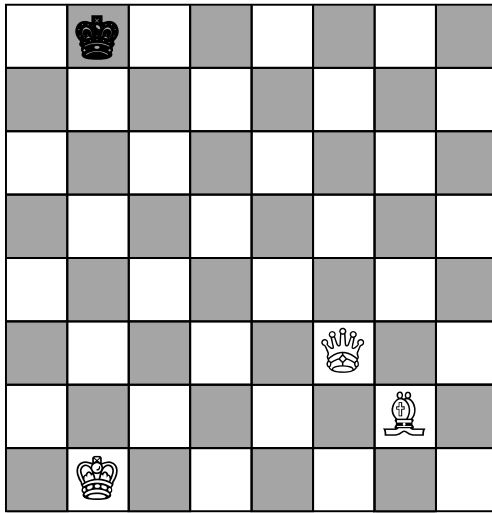


Рисунок 30

Белые начинают, мат в один ход

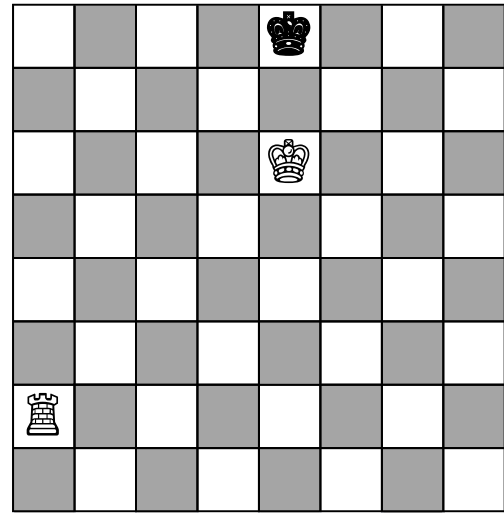


Рисунок31

Белые начинают, мат в один ход

### Раздел 3. Шахматные позиции

На данном занятии повторяется всё, что было пройдено ранее, для восполнения возможных пробелов и закрепления полученной информации. Убедившись в том, что дети освоили материал, можно подготовить и провести на одном из занятий шахматную викторину (на знание правил игры в шахматы), а после и шахматный турнир.



Повторяются следующие темы.

-Поля.

-Горизонталь.

-Вертикаль.

-Диагональ.

-Центр.

-Ходы фигур, взятие.

-Шах.

-Мат.

-Пат.

-Игра пешками, слоном, ладьей, ферзем, королем. Правило «Короля не бьют».

Для лучшего запоминания начальной расстановки хорошо использовать любой известный стишок на эту тему, например вариант шахматиста Г.Зенкова:

«По краям доски ладьи

Ставим мы как башни.

Следом, словно для погони

Встанут тут красавцы кони.



За конями и слоны  
 В строй скорее встать должны!  
 Не забудь взять на заметку,  
 Что с ферзями делаю:  
 Черный встал на черной клетке,  
 Белый любит белую!  
 Заполняй ряды скорей-  
 Ставь на место королей!  
 Закаленные в боях  
 Все фигуры на местах.  
 Перед ними есть стена –  
 Восемь пешек, как одна».

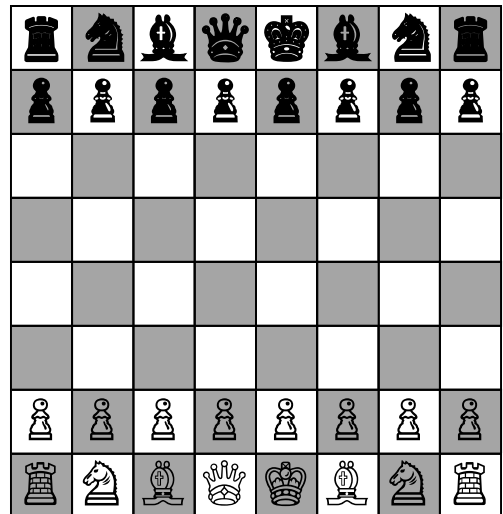


Рисунок 32

## Раздел 4. Рокировка

Для расширения знаний игры в шахматы мы вводим еще одно доступное для детей правило – это рокировка.

-Понятие рокировки.

-Длинная и короткая рокировка.

-Три правила рокировки.

*Инструкция.*

Рокировка – это ход двумя фигурами сразу: королём и ладьёй, когда ладья подставляется сбоку от своего короля и король ставится с противоположной стороны от ладьи, перешагивая через неё.

3 правила, когда рокировка запрещена:

1. Если король, или ладья уже сходили со своего места.
2. Если между королём и своей ладьёй стоят другие фигуры.
3. Если после рокировки король сразу попадает под удар (шах) фигур противника.

(Дети ставят на свои доски ладьи и короли, показывают, как они делают рокировку).

### Второй год обучения.

Во второй год обучения игре в шахматы занятия проходят в игровой форме, дети делятся на пары и непосредственно играют в шахматы.

Необходимо помогать разрешать, возникающие споры среди игроков. Тем детям, которые не достигли высокого уровня освоения игры, нужно вовремя напомнить правила движения фигур на шахматной доске.

## Приложение

### Краткий шахматный словарь

#### **А.**

Атака – наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

#### **Б.**

Белые – название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

#### **В.**

Вертикаль – одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку.

Взятие – уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной на то же поле ставится пешка или фигура другого цвета.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника.

#### **Г.**

Горизонталь – прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо или справа налево.

#### **Д.**

Доска – место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей.

Диагональ – линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий, состоят из полей одного цвета.

#### **З.**

Защита – умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

#### **М.**

**Мат** – безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю), означает конец игры.

## **Н.**

**Нападение** – пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было взять неприятельскую фигуру или пешку.

## **О.**

**Оборона** – когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

## **П.**

**Партия** – шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком, или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

**Пат** – разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

**Поле** – одна из 64 клеток на шахматной доске. По 32 белых и черных поля.

**Правила** – свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которой идет сражение на шахматной доске.

## **Р.**

**Размен** – обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки за слона или коня, и невыгодный – например, отдать ладью за слона и пешку.

**Рокировка** – одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля на другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место.

## **Х.**

**Ход** – любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди

## **Ч.**

**Чёрные** – название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

## **Ш.**

**Шах** – угроза только одному королю

## Используемая литература

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2009.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2009.
3. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002.
4. Гришин, В. Г. Малыши играют в шахматы. Москва, Просвещение, 1991;
5. Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
6. Карпов, А. Е. Весело учитесь шахматам / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
7. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
8. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи/ С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
9. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
10. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;
11. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
12. Хенкин, В.Л. Шахматы для начинающих / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008.