


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Герасимовка
муниципального района Алексеевский Самарской области

Проверено
Заместитель директора по УР
 /Е.Е. Некрылова/
«31» августа 2021г.



ТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ с. Герасимовка
/Н.А. Саяпина/
Приказ № 383 от «31» августа 2021г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности

Наименование курса	Шахматы				
Направление внеурочной деятельности	Общеинтеллектуальное				
Уровень образования, классы	Начальное общее образование, 2-4 классы				
Сроки реализации программы	1 года				
Количество часов по плану внеурочной деятельности	2 класс	3 класс	4 класс		
- в год	34	34	34		
Составитель программы	Зотова Наталия Виталиевна				
Год составления программы	2021				

Принято
на педагогическом совете
ГБОУ СОШ с. Герасимовка
Протокол от 30.08.2021 № 1

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, основной общеобразовательной программой начального общего образования ГБОУ СОШ с. Герасимовка на основе авторской программы Е.А. Прудниковой, Е.И. Волковой [/https://docviewer.yandex.ru/view/83281327](https://docviewer.yandex.ru/view/83281327)

Данный курс реализуется, исходя из запросов учащихся и их родителей, и направлен на развитие логического мышления.

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

Задачи:

- формирование системного и конкретного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого воображения;
- формирование умений производить логические операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- формирование навыков самостоятельной работы при игре в шахматы;
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению.

Программа курса внеурочной деятельности рассчитана на 102 часа: во 2 классе - 34 часа, в 3 классе – 34 часа, в 4 классе - 34 часа.

Форма курса – кружок.

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Данная программа обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов

Личностные результаты освоения программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Метапредметные результаты освоения программы - характеризуют уровень сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета.

К концу второго учебного года (второго класса) учащиеся должны:

- уметь видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры, нападать и создавать свои угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;

- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигур, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с партнером от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовать большое материальное преимущество.

К концу третьего учебного года (третий класс) учащиеся должны:

- владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

К концу четвертого учебного года (четвертый класс) учащиеся должны:

- владеть основными шахматными позициями,
- владеть основными элементами шахматной тактики и технике расчета вариантов в практической игре,
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в два-три хода,
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте, открытые дебюты и их теоретические варианты,
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках,
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции,
- уметь реализовывать материальное преимущество,
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

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.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Данная программа ориентирована не на запоминание обучающимися информации, которой в изобилии снабжает учитель, а на активное участие самих школьников в процессе ее приобретения.

Значительное количество занятий направлено на практическую деятельность – самостоятельный творческий поиск, совместную деятельность обучающихся и педагога. Принимая активное участие, школьник тем самым раскрывает свои способности, самовыражается и самореализуется в общественно полезных и лично значимых формах деятельности. Наблюдается рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Ученик приобретает теоретические знания и практические навыки в

шахматной игре, осваивает новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

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

Особенность реализации 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.

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. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

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.

При изучении теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает 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.

2 класс

Теоритические основы и правила шахматной игры (21ч)

Сведения из истории шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая

рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта.

Практико-соревновательная деятельность (13ч)

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник.

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

3 класс

Теоритические основы и правила шахматной игры (21ч)

Сведения из истории шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и нерокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы анализа шахматной партии, основы пешечных эндшпилей.

Практико-соревновательная деятельность (13ч)

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

4 класс

Теоритические основы и правила шахматной игры (23ч)

Сведения из истории шахмат.

История появления шахмат на Руси. Роль шахматной игры в современном обществе.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, защита, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, стадии шахматной партии, основные тактические приемы; шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и нерокировавшегося короля в начале партии, атака на равносторонних и разносторонних рокировках, основы анализа шахматной партии, основы пешечных, ладейных и легкофигурных эндшпилей.

Практико-соревновательная деятельность (11ч)

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник.

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

III. Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Кол-во часов	
		всего	из них на практическую деятельность
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	82	40
2	Практико-соревновательная деятельность	20	20

Календарно-тематическое планирование по курсу внеурочной деятельности
«Шахматы»
во 2 классе на 2021-2022 учебный год

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира	1
2.	Шахматные фигуры (повторение)	1
3.	Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. Рокировка (повторение)	1
4.	Мат. Пат. Мат в один ход (повторение). Мат одинокому королю королем и ладьей	1
5.	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры	1
6.	Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение	1
7.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
8.	Тактический прием «двойной удар»	1
9.	Тактический прием «связка»	1
10.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
11.	Тактический прием «ловля фигуры»	1
12.	Тактический прием «сквозной удар»	1
13.	Мат на последней горизонтали	1
14.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
15.	Тактический прием «открытый шах»	1
16.	Тактический прием «двойной шах»	1
17.	Шахматный турнир	1
18.	Шахматный турнир	1
19.	Шахматный турнир	1
20.	Шахматный турнир	1
21.	Основы игры в дебюте: дебютные ловушки	1
22.	Основы игры в дебюте: атака на короля	1
23.	Основы игры в дебюте: атака на короля	1
24.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества	1
25.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества	1
26.	Основы анализа шахматной партии	1
27.	Основы анализа шахматной партии	1
28.	Основы анализа шахматной партии	1
29.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
30.	Шахматный турнир.	1
31.	Шахматный турнир	1
32.	Шахматный турнир	1
33.	Шахматный турнир	1
34.	Шахматный турнир	1

Календарно-тематическое планирование по курсу внеурочной деятельности
«Шахматы»
в 3 классе на 2021-2022 учебный год

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Их истории возникновения соревнований по шахматам. Система проведения шахматных соревнований.	1
2.	Матование одинокого короля разными фигурами (повторение)	1
3.	Тактические комбинации и приемы «связка», «сквозной удар», «двойной удар», «ловля фигуры» (повторение)	1
4.	Тактические комбинации и приемы «двойной шах», «открытый шах»	1
5.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
6.	Тактический прием «завлечение»	1
7.	Тактический прием «отвлечение»	1
8.	Тактический прием «уничтожение защитой»	1
9.	Тактический прием «спертый мат»	1
10.	Сочетание тактических приемов	1
11.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
12.	Борьба за инициативу	1
13.	Основы дебюта: атака на нерокировавшегося короля	1
14.	Основы дебюта: атака на рокировавшегося короля	1
15.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
16.	Шахматный турнир	1
17.	Шахматный турнир	1
18.	Шахматный турнир	1
19.	Шахматный турнир	1
20.	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план	1
21.	Основы пешечного эндшпиля: проходная пешка, правило квадрата	1
22.	Основы пешечного эндшпиля: крайняя пешка, «отталкивание плечом»	1
23.	Основы пешечного эндшпиля: оппозиции и ключевые слова	1
24.	Основы пешечного эндшпиля: король с пешкой против короля с пешкой	1
25.	Основы пешечного эндшпиля: король против пешек, правило блуждающего квадрата	1
26.	Теоретические позиции пешечного эндшпиля: ферзь против пешки	1
27.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
28.	Сыграй как чемпион. Партия В. Крамник – Д. Садвакасов	1
29.	Сыграй как чемпион мира. Партия В. Ананд – М. Карлсен	1
30.	Шахматный турнир	1
31.	Шахматный турнир	1
32.	Шахматный турнир	1
33.	Шахматный турнир	1
34.	Шахматный турнир	1

Календарно-тематическое планирование по курсу внеурочной деятельности
«Шахматы»
в 4 классе на 2021-2022 учебный год

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России	1
2.	Основные принципы игры в дебюте	1
3.	Перевес в развитии фигур	1
4.	Атака на короля	1
5.	Перевес в пространстве	1
6.	Оценка позиций	1
7.	План игры	1
8.	Выбор хода	1
9.	Открытые дебюты	1
10.	Полуоткрытые дебюты	1
11.	Закрытые дебюты	1
12.	Гамбиты	1
13.	Тактический прием «мельница»	1
14.	Тактический прием «перекрытие»	1
15.	Тактический прием «рентген»	1
16.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
17.	Анализ шахматной партии: выбери ход	1
18.	Шахматный турнир	1
19.	Шахматный турнир	1
20.	Шахматный турнир	1
21.	Шахматный турнир	1
22.	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королем против ладьи и короля	1
23.	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королем против ладьи и короля	1
24.	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королем против ладьи и короля	1
25.	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королем против ладьи и короля	1
26.	Простейшие ладейные эндшпили: мат двумя слонами одинокому королю	1
27.	Простейшие легкофигурные окончания: мат конем и слоном одинокому королю	1
28.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
29.	Роль шахмат в жизни человека. Как стать сильным шахматистом	1
30.	Шахматный турнир	1
31.	Шахматный турнир	1
32.	Шахматный турнир	1
33.	Шахматный турнир	1
34.	Шахматный турнир	1

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Игра на уничтожение”— важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом

фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приложение 2.

Дидактические задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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