

Рецензия на методическую разработку
«Игра в шахматы как способ развития интеллектуальных и творческих
способностей обучающихся младшего возраста»
педагогов МАОУ ДО МО город Краснодар
«Межшкольный эстетический центр»
Подгородова Алексея Юрьевича и Погосяна Самвела Александровича

В данной методической разработке на тему «Игра в шахматы как способ развития интеллектуальных и творческих способностей обучающихся младшего возраста» педагогов Подгородова Алексея Юрьевича и Погосяна Самвела Александровича направлена на интеллектуальное и творческое развитие обучающихся, а также формирование у них познавательных процессов и важных качеств личности.

Польза от занятий шахматами очевидна и доказана многочисленными примерами и результатами. Данная игра способствует концентрации, внимания развитию памяти и логики.

Актуальность. Шахматы — очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора обучающегося, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения его развития. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме, умение обобщать и сравнивать, делать выводы. Шахматы положительно влияют на развитие у обучающихся таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, начальные формы волевого управления поведением.

Цель:

Создание условий для успешной самореализации обучающихся через обучение игре в шахматы.

Задачи:

Способствовать освоению обучающимися основных шахматных понятий.

Обеспечить успешное овладение элементарных навыков игры в шахматы.

Приобщать к самостоятельному решению логических задач, активизировать мыслительную деятельность обучающихся.

Сформировать такие качества, как настойчивость, выдержка, воля, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.

Организация здорового досуга.

В методической разработке авторами представлена методика обучению шахматам обучающимся младшего возраста, также даны конспекты игровой деятельности с шахматами. Очень важно, что в приложении дан краткий словарь шахматных терминов.

Процесс обучения, описанный в разработке, базируется на основных дидактических принципах системности и последовательности, создание ситуации успеха, и конечно, строится с учётом возрастных особенностей обучающихся.

Практическая значимость данной разработки достаточно высока, она может быть полезна педагогам дополнительного образования, тренерам.

Дата выдачи 29.09.2025 г.

Рецензент – заведующий кафедрой общей
и профессиональной педагогики, доцент,
к. п. н. ФГБОУ ВО «Кубанский государственный
университет физической
культуры, спорта и туризма»

Суворов В.В.

Подпись рецензента заверена



нач-ка ОК
И.П. БОРОДИНА К.Н.

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
муниципального образования город Краснодар
"Межшкольный эстетический центр"

Методическая разработка

**«Игра в шахматы, как развитие интеллектуальных и творческих
способностей обучающихся младшего возраста».**

Составители:
педагоги дополнительного образования
Подгородов Алексей Юрьевич
Погосян Самвел Александрович

Краснодар, 2025 г.

Содержание

Введение.....	3
История происхождения шахмат	4
Шахматы и развитие интеллекта обучающихся.....	8
Формы и методы работы.....	9
Этапы формирования предметных знаний обучающихся.	10
Дидактические игры по обучению игре в шахматы.....	14
Заключение	17
Приложение	
Краткий словарь шахматных терминов.....	18
Конспект занятия на тему: «Шахматная доска и расстановка фигур».....	22
Конспект занятия на тему: «Начальное положение. Пешка».	24
Список используемой литературы.....	28

Введение

Шахматы — это не просто игра, это увлекательный мир, одна из популярных интеллектуальных игр. Польза от занятий шахматами очевидна и доказана многочисленными примерами и результатами.

Сегодня шахматы самая распространённая настольная игра, сочетающая в себе элементы спортивного мастерства, науки просчитывать многоходовые комбинации и искусства, психологического владения игрой и молчаливого воздействия на противника. Безусловно, игра в шахматы имеет большое воспитательное значение, она учит логически мыслить, развивает усидчивость и концентрацию внимания, учит проявлять выдержку и не поддаваться панике во время игры, планировать свои действия на 3-5 шагов вперёд, способствует становлению настоящей творческой личности. Во время игры в шахматы у игроков проявляется характер, и открываются многие особенности личности, о которых они даже не подозревали.

Раннее обучение игре в шахматы позволяет обучающимся обеспечить более комфортное вхождение в учебный процесс, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности, повышение продуктивности его мышления.

Актуальность. Шахматы — очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора обучающегося, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения его развития. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме, умение обобщать и сравнивать, делать выводы. Шахматы положительно влияют на развитие у обучающихся таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, начальные формы волевого управления поведением.

Цель:

Создание условий для успешной самореализации обучающихся через обучение игре в шахматы.

Задачи:

Способствовать освоению обучающимися основных шахматных понятий.

Обеспечить успешное овладение элементарных навыков игры в шахматы.

Приобщать к самостоятельному решению логических задач, активизировать мыслительную деятельность обучающихся.

Сформировать такие качества, как настойчивость, выдержка, воля, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.

Организация здорового досуга

История происхождения шахмат.

Шахматы появились в Индии, где до конца VI века нашей эры была известна игра чатуранга. Эта игра считается прямым предшественником шахмат. Например, чатуранга включала элементы, такие как пешки и фигуры, передающие современные шахматные стратегии и тактики.

Шахматы не появились в жизни людей такими, какими мы их знаем сейчас. Их древний предок — индийская игра чатуранга — лишь отдаленно напоминал современную игру. Сложно сказать, в каком точно году придумали эти шахматы. Историки полагают, что примерно в 600-м нашей эры. В чатуранге были похожие фигуры: раджа играл ту же роль, что и король, конь и колесница (она же ладья) ходили так же, как и сейчас. Зато советник, или ферзь, мог передвигаться только на одну клетку по диагонали. Был в чатуранге и слон. В отличие от современного, его внешний вид полностью отражал название. Только вот описать, как именно ходила эта фигура, трудно: слишком много версий.

Еще одно важное отличие чатуранги от известных нам шахмат — это правила. Во-первых, играли в нее вчетвером. И на доске для игры расставляли не черных и белых, а черных, желтых, красных и зеленых. Во-вторых, за ходы в игре соперники не отвечали: все решала фортуна. Иными словами — результат броска кости.

Существует несколько преданий о том, каким образом индийский народ придумал шахматы. По одному из них, во дворец к радже пришел шах и принес с собой деревянные фигурки. Раджа был возмущен, ведь обычно ему приносили золото. И тогда шах ответил, что в данном случае мудрость и есть золото. Эта история объясняет и современное название игры — шахматы. Когда раджа угрожал королю, он говорил: «Шах!», что в переводе с персидского и означает «Король!». А когда он побеждал короля, то кричал: «Шах мат!», или «Поражение королю!». Отсюда и возникло название игры, к которому мы привыкли.

Из Индии древний прообраз шахмат перекочевал в Персию, когда индийский народ подарил эту игру персидскому царю в VI веке. Позже, когда Персию завоевали арабы, они переняли и чатурангу. Только называли ее теперь «шатрандж» — так было проще произносить. Это еще один вариант того, как раньше назывались шахматы.

Фигуры в новых шахматах арабов стали более абстрактными. Это было связано с тем, что мусульманство запрещало реалистичные образы животных, так как считало это идолопоклонничеством. Правила пока мало напоминали современные. Ферзь был слабейшей фигурой и мог ходить на одну клетку по диагонали. Слон — тоже только по диагонали и через одно поле. Пешка же двигалась на одну клетку вперед, а когда достигала последней горизонтали, могла превратиться только в ферзя.

Король в шахматах — это главная и самая ценная фигура. Он ходит на одну клетку во все стороны (вперед, назад, в стороны и по диагонали). Если

король находится под шахом и избежать этого невозможно, то объявляется шах и мат, что завершает партию.

Примеры ходов: король с e1 на e2

Примеры ходов: король с c5 на b6

После того как арабы принесли шатрандж в Испанию, прообраз шахмат распространился по западу Европы. Там игру называли шахматами Тимура, или шахматами Тамерлана, в честь эмира Тимура, самого известного завоевателя и полководца в истории Средней Азии. Играть в европейские шахматы было сложнее, чем в их индийского предка. Одной из особенностей этой игры было то, что каждая пешка могла превратиться только в определенную фигуру.

К середине XIII века игра в европейские шахматы стала популярным занятием среди населения. Настолько, что в них начали играть на деньги. Тогда французский герцог Людовик IX издал указ, который запрещал азартные игры — в том числе и шахматные. Осуждали их и другие правители, например король Англии Генрих III и архиепископ Кентерберийский Джон Пэкхэм. Но вскоре население, включая дворянство, начало пренебрегать этим указом и продолжило играть в шахматы.

Важную роль в распространении шахмат на территории Европы сыграли викинги. Эта игра упоминается сразу в нескольких древних произведениях, которые повествуют об истории скандинавских мореходов. С ними связан и один из самых известных шахматных комплектов: набор из 78 фигур с острова Льюис, которые были вырезаны из моржовых бивней и китовых зубов.

В русской истории шахматы впервые упоминаются в XIII веке, хотя есть находки, которые говорят об их более раннем появлении — в XI–XII веках. Эта игра не упоминается в летописях, т. к. их писали священнослужители, а православная церковь осуждала любые азартные игры. Запрет на шахматы отразили и в «Домострое» протопопа Сильвестра, и в решении Стоглавого собора. И хотя официально играть в шахматы запрещалось, население запрет игнорировало: о том, как распространена была эта игра, писали многие иностранные путешественники XVI века.

В XV веке шахматы стали такими, какими мы их знаем сейчас. В какой точке мира это произошло, трудно сказать до сих пор. По одной из версий — в Италии. Шахматы приобрели новый вид благодаря двум изменениям в правилах игры: ферзь, который раньше мог ходить только на одну клетку по диагонали, теперь стал перемещаться на любое количество полей по горизонтали, вертикали и диагонали. Это сделало его самой сильной фигурой; слон, который до этого мог ходить через одну клетку, теперь двигался на любое их количество по диагональной линии.

Это в корне изменило шахматы. Теперь игра стала быстрее, а провести мощную атаку и даже поставить мат можно было уже на первых ходах. Так начали развиваться дебюты. В то же время изменилась и механика пешки.

Если раньше она превращалась в самую слабую фигуру, то теперь, став ферзем, могла принести резкий перевес сил на шахматной доске.

Шахматы с новыми правилами сперва вытеснили предка из Италии и Испании, а после распространились по всей Европе. В XVI веке в современные шахматы играли в Англии, в XVII — в Германии и Франции. Игра по обновленным правилам быстро стала популярной при английских и французских королевских дворах, появились первые знаменитые шахматисты, начали печатать учебники по шахматам. Игра проникла и в искусство: в 1624 году в театре «Глобус» Томас Мидлтон поставил пьесу «Шахматная партия», в которой героями были шахматные фигуры. Так шахматы перестали быть просто игрой и стали чем-то большим для людей всего мира.

История шахмат насчитывает более полутора тысяч лет, и вид фигур за их долгую жизнь много раз менялся. В XIX веке, когда уже стало ясно, что люди воспринимают шахматы как спорт и как развлечение, было решено привести фигуры к единому виду. Если раньше люди могли играть самыми разными фигурами, то теперь все они стали выглядеть одинаково — так, какими мы их видим сейчас.

Первый комплект фигур нового образца выпустила компания Джона Жаке. В создании его дизайна участвовал Говард Стаунтон, один из самых сильных шахматистов того времени. Новый комплект назвали его именем — шахматы «Стаунтон» — и начали считать стандартом фигур по всему миру. Таковым он и остался до нашего времени.

В шахматах шесть видов фигур. Это:

Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка.

Фигуры располагаются на доске, которая поделена на 64 клетки. По горизонтали доска помечена латинскими буквами от a до h, по вертикали цифрами от 1 до 8.

Трудно сказать, что в XVII веке шахматы развивались стремительно. В это время появлялись мастера, шахматные кафе, выходили учебные материалы о новых правилах. Но практически по всему свету шахматы распространились в XVIII веке. Все началось с книги «Анализ игры в шахматы» Франсуа-Андре Филидора, которую он опубликовал в 1749 году. В ней мастер шахмат рассказал о новых идеях в дебюте и защите, которую до сих пор так и называют — защита Филидора. В этой книге мир впервые прочел знаменитое выражение «Пешка — душа шахмат».

С этого момента популярность шахмат начала расти. Матчи между мастерами шахмат из разных стран проходили все чаще. Сильнее всего шахматную игру популяризировал знаменитый матч между Луи Лабурдонне и Александром Макдоннеллом в 1831 году. В его рамках состоялось больше 80 партий. Позже, в 1836 году, Лабурдонне начал издавать первый шахматный журнал — *Le Palamède*. Следом за ним стали выпускать и другие: *Chess Player's Chronicle* в Англии и *Deutsche Schachzeitung* в Германии.

В то же время шахматисты начали объединяться вокруг своего увлечения игрой и создавать клубы. Первой в истории стала «Берлинская плеяда» — шахматный кружок, в который входили семеро шахматистов. В России же первый клуб — Петербургское общество любителей шахматной игры — открылся через 10 лет после «Берлинской плеяды».

1851 год стал еще одним важным рубежом в истории шахмат. Именно тогда в Лондоне состоялся первый в мире шахматный турнир, в котором участвовали 16 игроков. После этого такие состязания проходили все чаще. Уже в 1857 году состоялся первый Американский шахматный конгресс, который подарил известность Полу Морфи, шахматисту с ярким атакующим стилем. Он не стеснялся жертвовать фигуры и играть агрессивно — это выглядело захватывающе и нравилось публике. Атакующий стиль игры помог Полу победить многих сильных шахматистов и подарил ему статус гения.

Позже на смену агрессивной игре пришла позиционная. В мир шахмат ее принес Вильгельм Стейниц, следующая яркая звезда после Морфи. Он критиковал зрелищный атакующий стиль и предпочитал расчетливую игру. Стейниц в отличие от Морфи больше полагался на защиту: он старался укреплять позиции, маневрировать и добиваться материального преимущества на доске. В этом ему не было равных: к 1886 году Стейниц стал первым чемпионом мира по шахматам. Этот титул он сохранял следующие 8 лет, пока его не победил новый чемпион — Эммануил Ласкер. Об этих и других гроссмейстерах с мировым именем мы уже писали в статье «Все чемпионы мира по шахматам».

С 1927 года слава страны лучших шахматистов в мире перешла к Советскому Союзу, а после ее унаследовала Россия. Ведь с этого года вплоть до 2006-го чемпионами мира по очереди становились 9 отечественных шахматистов. Это были Александр Алехин, Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров и Владимир Крамник.

Эту цепочку советских побед нарушили лишь двое чемпионов. В 1935 году голландский шахматист Макс Эйве победил Алехина и перенял у него титул. Следующим был Бобби Фишер: он обыграл Спасского в 1972 году и пробыл чемпионом мира по шахматам следующие 3 года, пока не передал этот пост Анатолию Карпову в 1975-м.

Сегодня статус чемпиона мира по шахматам принадлежит Магнусу Карлсену, норвежскому гроссмейстеру. Он завоевал это звание в 2013 году после победы над 15-м чемпионом Вишванатаном Анандом и с тех пор считается лучшим шахматистом мира. Ему же принадлежит и рекорд в шахматном рейтинге — 2 889 баллов Эло.

Шахматы и развитие интеллекта обучающихся.

Обучающиеся идут в шахматы с разными целями – развить внимание, усидчивость, организовать свой досуг. Кому-то интересен исключительно процесс игры, а другим важно постоянно развиваться, достигая новых результатов. Во время партии работают сразу два полушария мозга. Одновременно используется и логическое, и абстрактное мышление. Логическое мышление – это левое полушарие. Игрок продумывает исход партии, составляет последовательность ходов, строит грамотные цепочки событий. Правое полушарие – это абстрактное мышление. Оно отвечает за создание потенциальных ситуаций. Игрок принимает во внимание возможные ходы противника, строит партию на основе смоделированных ситуаций.

Логическое мышление

- **Анализ ситуаций.** Каждая шахматная партия — это серия задач, которые нужно решить обучающемуся: какой ход будет лучшим в данной ситуации, какой ответный ход сделает соперник.

Это развивает:

- **Системный подход** — умение рассматривать игру обучающегося как совокупность взаимосвязанных элементов, что помогает находить оптимальные решения в сложных ситуациях.
- **Понимание причинно-следственных связей** — в шахматах каждый ход имеет последствия: если пойти конем, это может открыть линию для ладьи соперника, если пожертвовать пешку — привести к атаке на короля.
- **Предсказательное мышление** — умение предвидеть, как ход повлияет на позицию через несколько шагов, что помогает строить долгосрочные планы.

Память

- **Запоминание ходов, позиций фигур** — это тренировка для краткосрочной и долгосрочной памяти.
- **Изучение дебютных вариантов** — знание дебютных вариантов позволяет обучающимся уверенно чувствовать себя в начальной стадии партии. Для эффективного запоминания мы составляем таблицы и схемы, иллюстрирующие ход дебюта, а также регулярно повторяем ранее изученное.
- **Развитие зрительной памяти** — тренировка зрительного восприятия способствует улучшению ориентации у обучающихся на шахматной доске и развитию пространственного воображения. Применяем упражнения типа «игры вслепую»: пробуем играть партию, закрыв глаза, стараясь представить расположение фигур мысленно.

Концентрация

- **Постоянное переключение контекста** — обучающийся фокусируется на своей атаке, затем — на защите короля, потом — на слабостях соперника, затем — на расчёте вариантов.
- **Подавление отвлекающих факторов** — учим «отключать» внешний шум и внутренний диалог, чтобы сосредоточиться на доске.

- **Необходимость делать ход в ограниченное время** — это учит концентрироваться и принимать решения эффективно.

Креативность

- **Поиск нестандартных ходов** — игра заставляет искать ходы и развивает умение видеть возможности, которые другие не замечают.
- **Развитие гибкости мышления** — в каждой партии ситуация постоянно меняется: один неверный ход противника, и открываются новые возможности для атаки.
- **Тренировка умения импровизировать** — иногда стратегия не срабатывает, и приходится придумывать обучающимся решения на ходу.
- **Стимуляция создания новых идей** — во время партии обучающиеся часто используют комбинации и находят новые пути к победе, что стимулирует мозг и создаёт привычку искать нестандартные решения.

Формы и методы работы.

Основной формой обучения является индивидуально-групповая и практическая игра в группах. Для повышения эффективности обучения мы используем следующие методы:

1. словесный лекция – при подаче объемного по содержанию материала, например, разбираем варианты при построении дебютного репертуара; объясняем – при подаче нового материала; фронтальный опрос – при закреплении пройденного материала;

2. наглядный показ – разбираем сыгранные партии, типовые учебные примеры.

Кроме этого для активизации интереса обучающихся используем методы создания ситуации успеха, метод поощрений и соревнований. Выбор методов обучения определяем с учетом возможности обучающихся, возрастных и психофизиологических особенностей. При изложении и закреплении материала используем теоретические и практические занятия.

На теоретических занятиях обучающиеся приобретают предметные знания и развивают творческие способности. Для развития творческих способностей используем основные дидактические принципы: систематичность и последовательность, доступность и посильность, наглядность и так далее.

На практических занятиях обучающиеся самостоятельно закрепляют полученные знания, умения и навыки. Решаем упражнения (то есть специально подобранные задачи), наряду с практической игрой, один из наиболее распространенных вариантов практических занятий.

Цель решения упражнений – систематическая отработка умений и навыков путем ритмично повторяющихся умственных действий в специально организованной индивидуальной деятельности.

Для реализации поставленных целей и задач в шахматном обучении мы используем различные методы и формы:

1. игра (учебные, тренировочные и тематические партии между обучающимися и с педагогом);
2. конкурсы решения комбинаций, задач и этюдов;
3. участие в личных и командных соревнованиях различного уровня;
4. сеансы одновременной игры;
5. совместный и самостоятельный анализ сыгранных партий;
6. работа с шахматной литературой.

Достижение определенных успехов (как спортивных, так и творческих) поднимает самооценку обучающегося, его веру в свои силы и приводит к постановке более значимых целей в остальных областях жизнедеятельности.

Занимаясь шахматами невозможно добиться успеха, не зная основных законов игры и не применяя их на практике. Только тот обучающийся, который внимательно и целенаправленно будет изучать все грани шахмат и будет способен творчески применять все свои знания на практике, добьется успеха. А жесткое противостояние во время партии, когда твоим замыслам мешает соперник и на партию отведено определенное количество времени, воспитывает у обучающихся способность к абсолютной концентрации внимания. Участие в различных соревнованиях и стремление к достижению успеха неизбежно приводит к выработке у них объективной самооценки, воспитанию уважения чужого мнения и к формированию таких качеств, как дисциплинированность, самообладание, выдержка. А разбор партий и решение и комбинаций из творчества, как сильнейших шахматистов мира, так и любителей этой игры, приводит к пониманию красоты в шахматах, к формированию “шахматного вкуса”.

При отборе теоретического материала и установлении его последовательности мы соблюдаем следующие принципы:

- постановка целей учебного занятия;
- структурирование учебного материала с учетом объективно существующих связей между его темами;
- актуальность, практическая значимость учебного материала.

Такой подход обеспечивает более эффективное овладение важнейшими практическими навыками: вначале это игра с соблюдением шахматных правил, в дальнейшем - это умение объективно оценивать позицию, просчитывать шахматные варианты, находить и выбирать подходящий план игры. Под практическими занятиями мы подразумеваем классификационные соревнования (турниры на разряд, районные, городские, областные соревнования), командные встречи, сеансы одновременной игры, анализ партий и тренировочных позиций, тренировочные турниры и так далее.

Этапы формирования предметных знаний обучающихся.

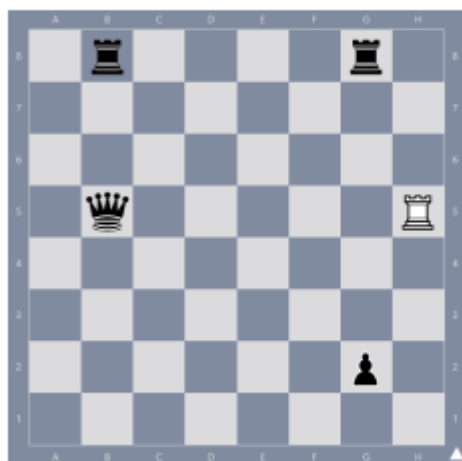
Задача первого этапа – объясняем цель игры и обучаем, как ходят фигуры. Другими словами, подготавливаем обучающегося к самостоятельной работе за доской. Для этого помещаем, где проходят наши занятия, оборудовано демонстрационной доской. Важный момент – доска

расположена достаточно низко, чтобы обучающиеся дотягивались до фигур и могли самостоятельно их перемещать. И, конечно, у нас присутствует игровой момент.

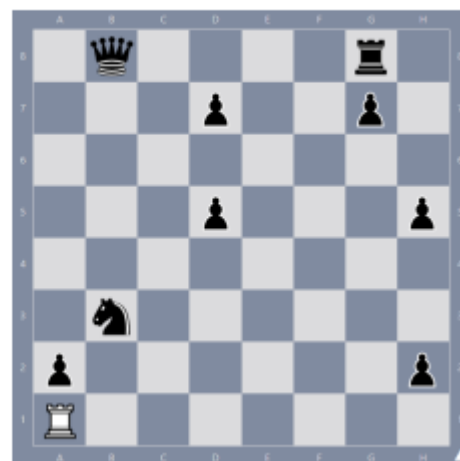
Здесь очень уместны всевозможные дидактические игры, предложенные И.Г. Сухиным в книге «Удивительные приключения в шахматной стране». Например, игра «Один в поле воин». Нужно побить изучаемой в данный момент фигурой все фигуры противника при условии, что наша фигура ходит, а фигуры противника недвижимы – «заколдованы».

Элементы сказок воспринимаются обучающимися с большим энтузиазмом. Приводим два примера – от самой простой позиции до сложной. Варианты задач каждый из нас придумывает сам множество для любой изучаемой в данный момент фигуры. В нашем примере изучаемой фигурой является ладья.

Пример №1



Пример №2



Следующая игра, которую все очень любят – это игра «Перехитри часовых». Нужно пробраться изучаемой фигурой на условленное поле (в примерах это поле, обозначенное мороженым), не становясь на клетки, атакованные фигурами противника. (примеры 3,4)

Пример №3



Пример №4



На поля, помеченные бомбами, становиться нельзя. На первом этапе обучения приходится допускать одну условность – на поле отсутствуют короли. Любому шахматисту – практику принять это достаточно сложно. Однако обучающиеся, не искушенные в правилах игры, на первых порах не придают этому значения.

Предлагаем следующую схему проведения занятий.

1 занятие: Король. Правило хода и взятие. Ладья. Правило хода и взятие. При этом можно уже сразу объясняем смысл игры и вводим понятие «шах» и «мат».

2 занятие: Закрепляем пройденное.

3 занятие: Слон. Правило хода и взятие.

4 занятие: Закрепляем пройденное.

5 занятие: Ферзь. Правило хода и взятие.

6 занятие: Закрепляем пройденное.

7 занятие: Пешка. Правило хода и взятие.

8 занятие: Закрепляем пройденное.

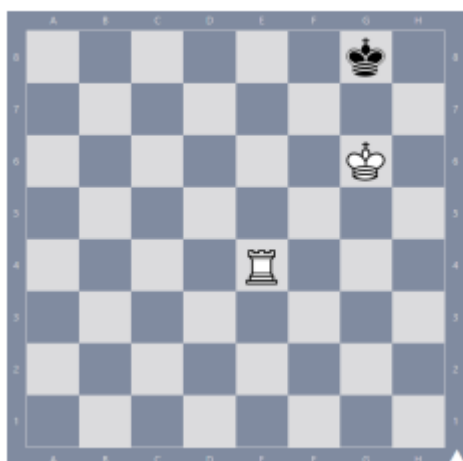
9 занятие: Конь. Правило хода и взятие.

10 занятие: Закрепляем пройденное.

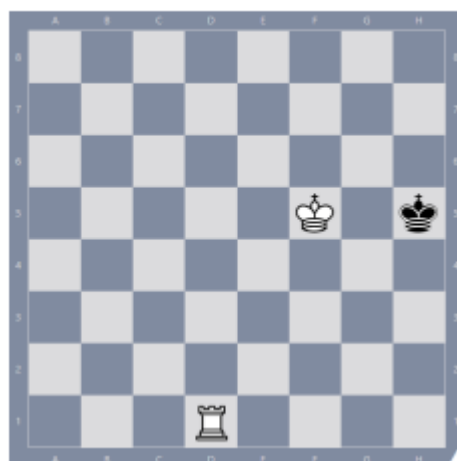
Как только обучающиеся познакомятся со всеми фигурами, знакомим их с начальной расстановкой. Для этого используем любой известный стишок на эту тему: «По краям доски ладьи ставим мы как башни. Следом, словно для погони, Встанут тут красавцы кони. За конями и слоны, В строй скорее встать должны! Не забудь взять на заметку, Что с ферзями делаю: Черный встал на белой 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».

С начальной расстановки начинаем с этих пор каждое занятие. Двое обучающихся, по желанию, расставляют фигуры. Как только все уверенно запоминают, как расставлять фигуры, от этой практики можно отказаться. Следующие несколько занятий посвящаем совместному решению простейших задач на тему «Мат в один ход». Количество фигур минимальное и постоянно варьируется. Например. Примеры № 5,6. Ход белых. Мат в один ход.

Пример № 5



Пример № 6



11-13 занятие. Расстановка начального положения фигур. Решение задач «Мат в один ход».

В зависимости от готовности группы, в определенный момент мы начинаем играть на демонстрационной доске совместные партии. Обучающиеся играют за белых все вместе, делая каждый ход по очереди, а мы играем черными. Это дает возможность им понять, что из себя представляет партия в шахматы, а заодно проявить свою самостоятельность.

К концу данного этапа обучающиеся знают, как ходят все фигуры, понимают цель игры и в состоянии сами осуществить начальную расстановку фигур. Конечно, при этом мы учитываем непосредственные возможности группы. Где-то обучение идет быстрее, где-то нет. При необходимости мы возвращаемся к пройденному в зависимости от успехов обучающихся.

При проведении занятий мы используем всевозможные загадки, стихи. Это позволяет разнообразить занятия и сделать атмосферу более непосредственной. Каждый из нас накапливает свой багаж в этом направлении.

Приведём некоторые примеры.

1. На каких полях ничего не растет?
2. В каких клетках не держат мышей?
3. Что это за чудо - клетка, где тесно мышке, но свободно слону?
4. Какими словами оканчиваются стихотворные строчки: Вперед и назад ходит браво, Помчится налево, направо. Ту фигуру знаю я, Ведь зовут ее ...
Ладья торопится в поход, Скорей найдите лучший ... И так далее.

Второй этап. Как можно быстрее мы переходим к тому, чтобы обучающиеся начал самостоятельно работать за доской. Это совершенно разные вещи: совместно с нами решать задачи на доске – и проделывать аналогичную работу самому. Соответственно, требование для работы с группой однозначное – каждый обучающийся должен иметь свой отдельный комплект шахмат. Но при этом у нас большой подбор раздаточного материала для каждого обучающегося в зависимости от его подготовки.

Считаем неправильным при самостоятельной работе обучающегося на первых порах настаивать на том, чтобы он играл всеми фигурами из начального положения. Это очень сложно.

Обучающиеся младшего возраста не в состоянии сыграть всю партию от начала до конца – цель далека, нужно прикладывать много усилий. Они быстро устают и теряют интерес к игре. Может и вообще в дальнейшем отказываться играть. Ставим перед обучающимися «короткие» задачи, чтобы они могли с ними справиться сами или с нашей помощью и при этом испытывать удовлетворение от того, что у него что-то получается.

Для этого как нельзя лучше годятся задачи «Мат в один ход». При таком подходе обучающийся закрепляет полученные прежде знания о правилах перемещения фигур, и при этом мы постоянно акцентируем внимание на том, что цель игры – это мат. Как только он почувствует себя более уверенно, он сам попросит, чтобы ему дали возможность «поиграть» с друзьями. При этом полезно время от времени играть совместные партии на демонстрационной доске, как это было описано выше.

Длительность второго этапа не определяется временными рамками. Мы только грамотно подбираем задание каждому обучающемуся в зависимости от его успехов, чтобы процесс не тормозился, а он мог двигаться дальше. Если задание слишком легкое, обучающийся не будет прогрессировать. Если слишком сложное – он потеряет интерес к процессу обучения. Этот момент зависит полностью от нас. Таким образом, обучение на втором этапе сводится к тому, что мы предлагаем каждому обучающемуся свой ряд последовательно усложняемых логических задач. Это позволяет быстро определить способности к игре, хотя, конечно все достаточно условно, поскольку каждый из них усваивает материал со своей собственной скоростью.

Основные принципы предложенного метода обучения можно сформулировать кратко: индивидуальный подход к каждому обучающемуся плюс воспитание самостоятельности в работе. Если обучающиеся проявляет стойкий интерес к игре, и при этом успешно справляется с предлагаемыми ему заданиями, это является основанием предложить его родителям попробовать увеличить интенсивность занятий. Предложенная схема проведения занятий годится и для 1-го года обучения. Но они быстрее усваивают информацию и, соответственно, более быстро переходят к самостоятельной работе.

Дидактические игры по обучению игре в шахматы

«Не зевай!».

Цель: формирование знаний обучающихся о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Мы говорим какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросаем кому-либо из обучающихся мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«Один в поле воин».

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт»

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых».

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых».

Цель: Формирование знаний о ходах и взятии фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: 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».

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

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

«Захват контрольного поля».

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: 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».

Цель: Формирование знаний о ходах фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры».

Цель: Формирование знаний о ходах и взятии фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар».

Цель: Формирование знаний о ходах и взятии фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

Цель: Формирование знаний о ходах и взятии фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита»

Цель: Формирование знаний о ходах и взятии фигур, закрепление знаний о начальном расположении фигур на шахматной доске, овладение пространственным ориентированием на плоскости.

Ход игры: Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Борьба королей» Воспитательный момент: обмен рукопожатием перед игрой! Цель: занятие королем 1 или 8 линии.

«Кто быстрее» (Крайние пешки на противоположных вертикалях).

Цель: Закрепление знаний о возможностях пешки. Движение только вперед. Превращение пешки.

«Король и пешка»

Цель: Закреплять возможности короля и пешки. Запретные поля для короля перед пешкой.

«Обжорный ряд»

Цель: Закрепление возможностей ладьи и пешки. Взаимодействие фигур: ладья против пешек.

«Охота на слонов»

Цель: Закрепление возможностей слона и пешки. Взаимодействие фигур: пешки против слонов.

«Охота на ферзя»

Цель: Закрепление возможностей ферзя и короля. Взаимодействие фигур: пешки против ферзя и короля.

«Охота на коней»

Цель: Закрепление возможностей коня и короля. Взаимодействие фигур: пешки против коней и короля.

Заключение

Воспитательное значение шахмат чаще всего связывают с развитием интеллектуальных и творческих функций у обучающихся. Идеальным инструментом для формирования умственных действий являются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволяет нам наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Известно, что человек гораздо охотнее и продуктивнее обучается в процессе игры, чем при ином способе обучения.

В игре у обучающихся развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры они сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Несомненно, благотворное влияние шахмат на развитие памяти. Причем особое значение имеет не механическое, а смысловое, логическое запоминание. Гораздо важнее понимать смысл - стратегических и тактических идей, чтобы применять разные планы и комбинации. Шахматы влияют не только на интеллектуальные функции, но и на характер обучающегося в целом.

Из вышесказанного следует, что шахматы служат хорошим тренажером развития логического мышления и повышения интеллектуальной работоспособности. Для обучающихся это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания.

Обучающиеся стали играть в шахматные партии. Научились понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно. Обучающиеся, которые овладели игрой в шахматы, стали обучать остальных в группе шахматной игре выступая в роли наставника. Повысился уровень самооценки. Расширению кругозора способствовало знакомство с историей шахмат. Обучающиеся научились рассуждать, делать выводы, у них стало более развито логическое мышление, умение работать в паре, умение поддерживать командный дух и играть за себя. Высокие показатели интеллектуального развития обучающихся младшего возраста при обучении игре в шахматы это результат совместной работы.

Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и поэтому они могут стать вашим спутником на всю жизнь. Научить играть в шахматы можно каждого, но для этого необходимо запастись терпением. Наша цель – не воспитывать чемпионов, а прививать интерес к мудрой игре. Так как шахматы – это целый мир логики и эмоций, прекрасный и страстный мир со своими взлетами и падениями, радостями и несчастьями. В наших силах подарить обучающимся золотой ключик в этот волшебный мир.

Приложение

Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 10 минут каждому на всю партию).

Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (10-59 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

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

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь»)

Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конем, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Качество — «вес», отличающий тяжелую фигуру от легкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за нее легкую фигуру.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем

ферзем и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат Легалья — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1.е4 е5 2.Кf3 d6 3.Сс4 Сg4 4.Кс3 h6 5.К:е5! С:d1?? 6.С:f7+ Кре7 7.Кd5х). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера СенБри (1787, Париж, кафе «Режанс»). Правда, ход К:е5 Легаль делал при черном коне на с6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на е5.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом, и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с е6 матует черного короля на е8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Мельница — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по полочка.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля а4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттель-шпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели

борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

«Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

Превращение «слабое» — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом.

Прходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры).

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Ряд — то же, что и горизонталь.

«Обжорный» ряд - вторая (для черных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут «полакомиться» пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью),

методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль).

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом.

Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование со многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h.

Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали.

Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь.

Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона.

Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Шахматы Фролова (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). «Обычная» игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

Конспект занятия на тему: «ШАХМАТНАЯ ДОСКА И РАССТАНОВКА ФИГУР».

Цель: Закрепить и расширить знания об устройстве шахматной доски, дать начальные сведения о расстановке шахматных фигур.

Задачи: Познакомить с понятиями «центр шахматной доски». Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре». Дать начальные сведения о расстановке шахматных фигур.

Ход занятия:

1. Чтение стихотворения И.Ильина «Шахматы».

Король с королевой Без корон, Ладья без весел, Без хобота слон, Конь без копыт, седла И уздечки, А рядовые — не человечки. Белые латы, чёрные латы. Что за солдаты?

2. Внесение пособия «плоскостная шахматная доска на магнитную доску». На квадратах доски Короли свели полки. Нет для боя у полков Ни патронов, ни штыков.

3. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Начальное положение» по книге И.Сухина «Шахматы для самых маленьких» (стр.273-276)

Начальное положение – Теперь вы знаете правила шахматной игры и можете играть всеми фигурами, – сказал Незнайка. – Ура! – обрадовались человечки. – А как все фигуры расставляются перед игрой? – Сейчас покажу, – проговорил Незнайка, поставил в нижние углы две белые ладьи и в рифму добавил: – Я смотрю на первый ряд, по краям ладьи стоят.

По соседству с ладьями на первой линии Незнайка расположил белых коней. – Рядом вижу я коней, нет фигуры их хитрей, – сказал он. Затем на шахматную доску вскарабкались белые слоны и встали на первой линии около коней. – Меж коней заключены наши храбрые слоны, – заметил Незнайка. Остались на первой линии только две свободные клетки. На белой клетке расположился белый ферзь, а на черной клетке – белый король. – И еще два поля есть, а на них король и ферзь, – пояснил Незнайка. – Запомните: белый ферзь всегда стоит на белом поле.

Шахматисты говорят так: «Ферзь любит свой цвет».

– А пешкам места не хватило, – огорчился Чиполлино.

– Белые пешки стоят на второй линии, – улыбнулся Незнайка и добавил: – А теперь без спешки идут на место пешки.

Тотчас белые пешки прыгнули на вторую линию и красиво выстроились перед другими фигурами.

– Вот войско белых фигур и построено. Теперь поставим на шахматную доску и войско черных фигур, – сказал Незнайка и поместил черные пешки на седьмой линии, предпоследней. Остальные черные фигуры забрались на шахматную доску сами и встали на последнюю линию: по краям черные ладьи, рядом черные кони, за ними слоны, ферзь и король.

Черный ферзь занял черное поле, ведь «ферзь любит свой цвет», а черный король расположился на белом поле.

– Именно из этого положения начинается любая настоящая шахматная партия, – сказал Незнайка. – Можете играть.

Человечки, как замороженные, смотрели на два шахматных войска, готовых к шахматному поединку. Кони нетерпеливо постукивали копытами, слоны тяжеломерно переступали с ноги на ногу, белые и черные пешки были готовы по первому требованию вступить в бой. И сражение началось. А за ним и второе, и третье... Шахматные фигуры послушны своим маленьким командирам. Так играйте же в них, играйте!

Советы. Чтобы обучающийся научился расставлять начальное положение, поиграйте с ним в следующие дидактические игры:

1. «Войско из мешочка». Спрячьте в непрозрачный мешочек все шахматные фигуры. Обучающийся должен вынимать по одной и правильно ставить на шахматную доску. В конце игры на доске должно стоять начальное положение. Если обучающийся будет ошибаться, поправляйте его. Во втором варианте игры после ошибки ребенка вы сами продолжаете расставлять фигуры и тоже «ошибаетесь». Постарайтесь «ошибиться» так, чтобы обучающийся заметил вашу промашку и с укоризной или восторгом запротестовал: «Неправильно!» Так по очереди вы расставляете все 32

шахматные фигуры на их места. В третьем варианте игры расставляйте фигуры по одной по очереди.

2. «Соседи». Покажите обучающийся две любые шахматные фигуры и спросите у него: «Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?» Он отвечает, затем сам отбирает две фигуры и задает тот же вопрос вам. Так, меняясь ролями, играете дальше.

3. «Лови – не лови». Приготовьте мяч и, задавая обучающемуся вопросы, связанные с начальным положением, бросайте его ему. Если ваш вопрос-утверждение верен, обучающемуся надо поймать мяч. Если же нет, то мяч ловить нельзя. Типичные вопросы утверждения: «В начальном положении у белых две ладьи?», «Конь расположен между ладьей и слоном?», «Ферзи стоят около королей?», «Черный король находится на белом поле?» Встаньте подальше и не спешите, позвольте обучающемуся продумать ответ или взглянуть на шахматную доску.

4. «Шахматные классики». Нарисуйте мелом на асфальте фрагмент шахматной доски «две клетки на восемь» и играйте на нем, как в обычные классики. Но в уголках клеток обучающийся должен нарисовать шахматные фигуры в начальном положении. Играя, он должен называть фигуры, нарисованные на тех клетках, куда он прыгает. Попросите его: – вылепить из пластилина все 32 шахматные фигуры и правильно поставить их на шахматной доске; – нарисовать в клетчатой тетради шахматную доску с фигурами, готовыми к шахматной игре; – выложить из кубиков с рисунками шахматных фигур начальное положение.

4. Д/и «Войско из мешочка», «Соседи», «Шахматный теремок». (см. И.Сухин, «Шахматы для самых маленьких», стр.10-12) 1. «Войско из мешочка». Спрячьте в непрозрачный мешочек все шахматные фигуры. Обучающийся должен вынимать их из мешочка по одной и правильно ставить на шахматную доску. В конце игры на доске должно стоять начальное положение. Если обучающийся будет ошибаться, поправляйте его. Во втором варианте игры после ошибки ребенка вы сами продолжаете расставлять фигуры и тоже «ошибаетесь». Постарайтесь «ошибиться» так, чтобы он заметил вашу промашку и с укоризной или восторгом запротестовал: «Неправильно!» Так по очереди вы расставляете все 32 шахматные фигуры на их места. В третьем варианте игры расставляйте фигуры по одной по очереди.

2. «Соседи». Покажите две любые шахматные фигуры и спросите у него: «Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?» Обучающийся отвечает, затем сам отбирает две фигуры и задает тот же вопрос вам. Так, меняясь ролями, играете дальше.

3. «Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» — поднять.

5. Практическое задание на доске: расстановка фигур на доске с помощью педагога.

Конспект занятия на тему: «НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. ПЕШКА».

Цель занятия: Объяснить действия на шахматном поле фигуры «пешка».

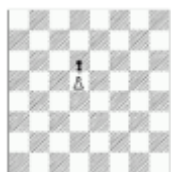
Задачи: Объяснить место пешки в начальном положении. Объяснить, как «ходит» эта фигура (вперед на 1 клетку, из начального положения - на 2 клетки). Объяснить, как пешка «бьет» другие фигуры (по диагонали на 1 клетку). Объяснить понятие «взятие на проходе».

Ход занятия: Самостоятельная расстановка фигур перед шахматной партией. Объяснить, что ладьи в начальном положении стоят по углам, на угловых полях.

Педагог: "Я смотрю на первый ряд, По краям ладьи стоят" и ставите белые ладьи на крайние поля первой горизонтали. На крайних полях последней горизонтали устанавливаете черные ладьи. Все должны на своих досках также расположить свои ладьи. "Рядом вижу я коней, Нет фигуры их хитрей" и на первой горизонтали появляются белые кони, а на последней – черные кони. При этом кони белых и черных должны повернуть свои "мордочки" навстречу друг другу (а вот на диаграммах "мордочки" коней повернуты налево).

Вводите слонов: "Меж коней заключены. Наши славные слоны". На первой и последней горизонталях незанятыми остаются по два поля. Говорите: "И еще два поля есть, А на них король и ферзь"

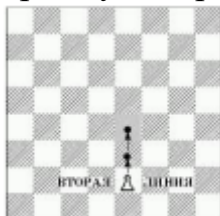
Познакомить с правилом "Ферзь любит свой цвет». Объяснение места на шахматной доске и действий на шахматном поле фигуры «пешка» по книге И.Сухина «Шахматы для самых маленьких» (стр. 92-97) с использованием пособия «плоскостная шахматная доска на магнитную доску». Белая пешка – А какие шахматные фигуры самые слабые? – спросила Дюймовочка. – Пешки, – ответил Незнайка и поставил на шахматную доску белую пешку.



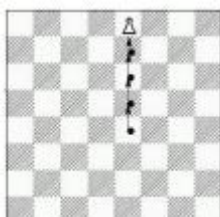
Пешки ходят только вперед: на одну клетку по прямой. Поэтому в таком положении у белой пешки есть только один ход. – Значит, белая пешка всегда-всегда ходит только на одно поле вперед? – уточнил Гурвинек. – Нет, не всегда. Если белая пешка стоит на второй линии... – начал Незнайка, но Петрушка перебил его: – На какой еще второй линии? – Ох, братцы, я же еще не сказал вам, что линии-дорожки, которые идут слева направо, имеют свои названия. Самая нижняя дорожка – это первая линия. За ней идет вторая линия. Потом третья, четвертая, пятая, шестая, седьмая, восьмая. Вот смотрите:



– Так вот, – продолжил Незнайка. – Если белая пешка стоит на одном из полей второй линии, то она может не только пойти на одно поле вперед, но и прыгнуть через клетку. Вот так:



– А мы поиграем этой белой пешкой? – спросил Петрушка. – Поиграем, – сказал Незнайка. – Начинай. – Я пойду через клетку, – сказал Петрушка и двинул пешку вперед: – Теперь пешка может шагнуть только на одно поле, – вздохнул Чиполлино и послал пешку дальше вперед. Тут к белой пешке потянулись сразу три руки, и за три хода она дошагала до края доски. Вот сюда:



Советы. Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с обучающимся передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите его идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры: «Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с обучающимся по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает он. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода обучающегося: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если – на одну клетку, то проигрывает. «Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки. Одной из них будет играть обучающийся, второй – вы. Начинает он.

Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка обучающегося продвинется первым ходом через клетку, то он и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую – на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Обучающийся ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд – восемь в ряд». Попросите обучающегося расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно они с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

Превращение пешки – А дальше идти некуда. Только с шахматной доски прыгнуть, – огорчился Щелкунчик. – Верно, братцы, – поддакнул Незнайка. – Тут белая пешка прыгивает с доски, а на ее место ставится белый ферзь, ладья, слон или конь. Как выгоднее. – Понял! – закричал Пиноккио. – Когда белая пешка доходит до последнего поля, на нем она как бы превращается в любую белую фигуру, кроме короля... Я превращу ее в ферзя. Это моя любимая фигура. – Запомните: белая пешка шагает на последнее поле и превращается в другую фигуру за один ход, – сказал Незнайка. – А когда белая пешка в ферзя превращается, она так все ферзем и играет? – спросил Мурзилка – Конечно, братцы, – кивнул Незнайка. – И черная пешка так же. Только ходит черная пешка вниз по прямой на одно поле. А с седьмой линии черная пешка может пойти и на одну клетку, и через одну.

– Давайте и черную пешку в ферзи проведем! – крикнул Пиноккио и продвинул черную пешку через клетку вниз. Затем черную пешку подхватили необыкновенные человечки, довели ее до первой линии и превратили в черного ферзя.

– Молодцы, – похвалил Незнайка. – Есть у вас способности к шахматам.

Итог занятия. Даем домашнее задание.

Список используемой литературы:

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. – М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения. – ООО «Дайв», 2009.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
4. Гончаров В.И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. Пособие. – М: ГЦОЛИФК, 1984
5. Гришин В.Г. Ильин Е.И. Шахматная азбука. – М.: ФиС, 1972.
6. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. – М.: Просвещение, 1991.
7. Зак В.Г., Длуголенский Я.Н. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
8. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
9. Сухин И.Г. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017
10. Сухин И.Г. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017
11. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – Ростов н/Д: Феникс, 2004.
12. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей-М.: Астрель: АСТ:Полиграфиздат, 2012.
13. Сухин И.Г. Шахматы, первый год или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь. В 2-х частях. Часть 1.- 6-е изд. –Обнинск: Духовное возрождение, 2016
14. Сухин И.Г. Шахматы, первый год или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. –Обнинск: Духовное возрождение, 2016
15. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
16. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: «Астрель», 2000.
17. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста/– Ростов на Дону: Феникс, 2014г.
18. Шахматы для детей. Шахматы для будущих чемпионов: пер с англ. /Тед Ноттингем, Боб Уйэд, Эл Лоуренс. – М.: Астрель; АСТ, 2010г.
19. Шахматная тетрадь - раскраска: рисуем, учимся, играем/ А. С.Трофимова. – Ростов на Дону: Феникс, 2015г.

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Подгородов Алексей Юрьевич

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему: " Открытое занятие -игра:
«Новогодний переполох в стране Шахмат» "

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-otkrytoe-zanyatie-igra-novogodnij-perepoloh-v-strane-shahmat-8033568.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Подгородов Алексей Юрьевич

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему: "Шахматы как средство влияния на
развитие способностей обучающихся."

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-shahmaty-kak-sredstvo-vliyaniya-na-razvitiye-sposobnostej-obuchayushih-sya-8033572.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Подгородов Алексей Юрьевич

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему: "Развитие интеллектуального и
творческого потенциала обучающихся через систему
дополнительного образования"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-razvitie-intellektualnogo-i-tvorcheskogo-potenciala-obuchayushih-sya-cherez-sistemu-dopolnitelnogo-obrazovaniya-8033574.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Подгородов Алексей Юрьевич

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему: "Инновационные методики обучения
шахматам: современные подходы к развитию
стратегического мышления"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-innovacionnye-metodiki-obucheniya-shahmatam-sovremennye-podhody-k-razvitiyu-strategicheskogo-myshleniya-8033575.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Подгородов Алексей Юрьевич

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему: "Шахматы для детей: развлечение
или вклад в развитие."

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-shahmaty-dlya-detej-razvlechenie-ili-vklad-v-razvitie-8035662.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)