

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
Ярославской области
«Институт развития образования»

Физическая культура и спорт

Опыт реализации шахматного образования в Ярославской области

Сборник

Часть 2

Ярославль
2026

УДК 794.1
ББК 75.581
О 629

Печатается по решению
редакционно-издательского
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Ступина Галина Евгеньевна, кандидат педагогических наук, доцент, декан факультета физической культуры ФГБНУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»;
Шляхтина Наталья Владимировна, руководитель Центра непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

О 629 Опыт реализации шахматного образования в Ярославской области : сборник. Часть 2 / сост. А. П. Щербак. – Электрон. текстовые дан. (2,34 Мб). – Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2026. – (Физическая культура и спорт).

В сборнике представлены практические материалы педагогов — участников регионального конкурса на лучшую организацию шахматного образования, который проводился в 2025 году среди общеобразовательных организаций и организаций среднего профессионального образования Ярославской области.

Структура сборника соответствует номинациям конкурса и включает три раздела, посвященные организации шахматного образования в сельских школах, городских школах и профессиональных образовательных организациях.

Издание адресовано администрации и педагогам образовательных учреждений, реализующих начальное общее образование, а также преподавателям организаций среднего профессионального образования, заинтересованным во внедрении и развитии шахматного образования.

Сборник публикуется в авторской редакции.

УДК 794.1
ББК 75.581

© Щербак А. П., составление, 2026
© ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2026

Оглавление

Введение	4
1. Организация шахматного образования в сельской общеобразовательной школе Ярославской области.....	5
2. Организация шахматного образования в городской общеобразовательной школе Ярославской области.....	16
3. Организация шахматного образования в профессиональной образовательной организации Ярославской области	35
Список рекомендованной литературы	48

Введение

Актуальность данного сборника обусловлена реализацией «Концепции развития шахматного образования в Ярославской области на период до 2030 года», утверждённой приказом министерства образования Ярославской области от 30.05.2022 № 404-п.

В сборник включены материалы педагогов — участников регионального конкурса на лучшую организацию шахматного образования, который проводился в 2025 году среди общеобразовательных организаций и организаций среднего профессионального образования по инициативе министерства образования Ярославской области.

Структура сборника выстроена в соответствии с номинациями Конкурса:

- лучшая организация шахматного образования в сельской общеобразовательной школе Ярославской области;
- лучшая организация шахматного образования в городской общеобразовательной школе Ярославской области;
- лучшая организация шахматного образования в профессиональной образовательной организации Ярославской области.

В сборник вошли разнообразные методические разработки: сценарии занятий и внеклассных мероприятий, интеллектуальные игры и викторины, положения о шахматных турнирах, рабочая программа учебной дисциплины. Представленные материалы охватывают работу с учащимися разных возрастных категорий: от первоклассников до студентов колледжей.

1. Организация шахматного образования в сельской общеобразовательной школе Ярославской области

Занятие «Начальная позиция. Шахматные линии»

*Малкова Александра Сергеевна,
Кузнецова Ольга Андреевна,
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
средняя школа имени Мичурина,
Даниловский муниципальный район*

Возрастная категория: 2 класс.

Цель: знакомство с начальной позицией шахматных фигур, их расстановкой, а также основные линии их движения по шахматной доске.

Оборудование: настенная магнитная шахматная доска, магнитные шахматные фигуры, настольный набор шахмат, проектор, ноутбук, интерактивная доска.

Ход занятия:

1) Вступительная часть.

Приветствие. Звучит мелодия из фильма «Гарри Потер» (используется фрагмент фильма про шахматы). Но видео фрагмент транслируется задом наперёд (все фигуры рассредоточены по шахматной доске). Проблемный вопрос: «Можем ли мы начать шахматную игру?». Нет. Появляется короткое видео, где под небольшое стихотворение рассказывается о правильной расстановке шахматных фигур на доске.

Я смотрю на первый ряд,
По краям ладьи стоят.
Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей.
Меж коней заключены
Наши храбрые слоны.
И ещё два поля есть,
А на них король и ферзь.
А теперь без спешки
Идут на место пешки.

Появляется первое задание на интерактивной доске. Необходимо после каждой строчки стихотворения расставить на шахматной доске фигуры. Учащиеся выходят к доске по желанию. Фронтальная работа – совместное повторение и запоминание стихотворения о расстановке фигур.

2) Основная часть.

Учащиеся делятся на две команды путём вытягивания из шляпы-распределителя бумажной шахматной фигуры (по цветам). Подготовлены ободки на голову (каждый ученик – отдельная шахматная фигура). Далее поочерёдно, начиная с белых фигур, учащиеся повторяют вместе стихотворение и встают на свои места. (используется напольное шахматное покрытие с большими клетками). Тем самым ученики закрепляют расстановку шахматных фигур на доске.

- Ребята, теперь все фигуры на своих местах. А что же нам делать дальше?

- Ходить!

- Верно! А как мы можем двигаться?

- Вперёд, назад, влево, вправо!

- Не торопитесь, в шахматах есть свои направления, которые имеют определённые названия!

Далее учащиеся рассаживаются на свои рабочие места. Учитель использует большие магнитные стрелки и демонстрирует на магнитных досках направления (вертикаль, диагональ, горизонталь).

Далее игра «Покажи правильное направление» (выполняется парами + фронтальная работа) – один ученик называет линию, второй указывает это направление стрелкой.

После игры учащиеся работают индивидуально, выполняя задания на рабочем листе. После выполнения проверка в парах.

3) Заключительная часть.

Работа в четвёрках. Учащиеся повторяют стихотворение, самостоятельно расставляют фигуры в начальное положение, тренируются в направлениях (с помощью бумажных стрелок). Далее – рассаживаются по местам.

Обобщающая интерактивная игра: «Помоги Гарри Поттеру». Необходимо всем вместе расставить фигуры правильно в их начальное положение. Далее включается видео фрагмент из фильма в правильной логической последовательности, тем самым ребята проверяют результат своей работы. В ускоренном режиме просматривают шахматную партию и после хода каждой фигуры поднимают вверх бумажную стрелку, указывая направление только что сделанного хода.

Образовательное мероприятие «Царство шахматных фигур»

*Плетюхина Вероника Александровна,
Богданова Светлана Владимировна,
МОУ Пречистенская средняя школа*

Цель: формировать у обучающихся интерес к занятиям шахматами;

Возраст участников: 1 класс (7-8 лет).

Место проведения: спортивный зал.

Время проведения: 40-45 мин.

Команды по 10 человек, параллель классов.

Ведущий: «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы отправимся в путешествие, в «Царство шахматных фигур».

Ребята заходят в спортивный зал и их встречают шахматные фигуры.

Ведущий: «Ребята, мы попали в Царство шахматных фигур».

Пешка: Я – Пешка. Пешка маленький солдат, только команды ждет, чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперед.

Ладья: Я – Ладья, я так упряма, что хожу только прямо, не петляю, не виляю, а хожу наискосок.

Слон: Я – Слон. Обитаю не в саванне я, и так огромен я, что могу победить я короля.

Ферзь: Я – Ферзь. Крупная фигура, своенравная натура, самая быстрая и сильная фигура.

Конь: Я – Конь. Не мила коню не воля, перед ним простор широк, очень ловко на два поля, совершает конь прыжок.

Король: Я – Король. Король в дуэли трусоват, чуть что и сразу рокировка. А под конец и он – солдат, воюет не спеша, но ловко.

Ведущий: Сегодня мы будем выполнять задания в Царстве шахматных фигур.

Каждой команде выдается маршрутный лист, команда должна по нему пройти 6 заданий.

За каждое выполненное заданию выдается шахматная фигура, после выполнения заданий каждая команда собирает (расставляет правильно) на шахматной доске фигуры, если правильно и быстро получает приз.

1 задание «Собери шахматную доску».

Пешка: Нужно из деталей собрать поле шахматной доски (дается разрезанная шахматная доска, нужно за короткий срок её собрать).

2 задание «Ладьи и слоны» (эстафета).

Слон: На листочках изображены шахматные фигуры и символы. Команды выстраиваются друг за другом. На старте у команды стоит пустой стул. На расстоянии 5 метров напротив команды стоит ещё один стул. На этих стульях находятся шахматные фигуры (ладьи и слоны вперемешку). Количество фигур должно быть равно количеству учащихся в команде. Если количество участников в командах не равно, то кто-то из учащихся должен будет пройти 2 раза.

Участники команд, стоящие первыми, получают теннисные ракетки.

«Слон» объясняет правила: по сигналу, первый игрок идет до стула, берет одну из фигур и ставит её на ракетку. Фигуру нужно донести до стула, стоящего рядом с командой. Если ученик взял ладью, то идти нужно прямо, как ходит ладья. Если ученик взял слона, то идти нужно зигзагом, так как слон ходит по диагонали. Если фигура упала, нужно, поставить её обратно на ракетку и продолжить путь. Когда ученик поставит фигуру на стул рядом со своей командой, он должен передать ракетку следующему участнику команды, а сам встаёт в конец ряда. На время, чем быстрее и меньше время.

3 задание «Собери фигуры».

Ладья: Нужно всей командой сложить пазл на время – фигуры (ладья, ферзь, пешка и слон). Чем меньше время сложения пазл, та команды выигрывает.

4 задание «Латаем дыры» (эстафета).

Ферзь: Нужно выстроиться в том же порядке, как буквы расположены на шахматной доске. Для этого «Ферзь» произносит вместе с учащимися рифмовку:

А, бэ, цэ сидели на крыльце
вместе с дэ, е, эф, хорошо поев.

Рядом жэ и аш строили шалаш.

или «Артисту Биму циркуль дашь, его фамилия Же Аш».

На стартовой линии около каждой команды стоит стул, на котором лежат квадратики (шахматные поля) с их «адресами». На расстоянии 5 метров напротив каждой команды стоит ещё один стул. На этих стульях находятся листы с шахматными полями. Полей столько, сколько участников в команде.

Правила: по сигналу первый игрок берет один квадратик с «адресом» со стула и несет к стулу, где находится шахматное поле. Квадратик нужно вложить в тот пропуск, который соответствует указанному «адресу». Первый игрок возвращается, передаёт эстафету второму игроку и встаёт в конец ряда.

Отмечаем, что нужно не только быстро сделать, но правильно заполнившие все пропуски.

5 задание «Жители Шахматного Королевства».

Король: На полу раскладываются карточки (пустой стороной вверх, карточек должно быть больше, чем играющих). Учащиеся распределяются по площадке. Звучит музыка, и участники под музыку свободно перемещаются по площадке. Как только останавливается музыка, каждый поднимает с пола одну карточку. Если на обратной стороне изображена существующая шахматная фигура, участник называет её и продолжает игру. Если на обратной стороне изображена несуществующая шахматная фигура, участник выбывает из игры. Все карточки снова кладутся на пол, и игра продолжается. Выигрывает тот участник или 2-3 участника, кто дольше всех продержится в игре. На количество оставшихся участников в команде. Игра повторяется 6 раз.

6 задание «Найди пару».

Конь: На столе лежат перевернутые картинки с фигурами шахмат. По сигналу, включается секундомер, участники переворачивают карточки по очереди находя предыдущую пару (шахматную фигуру). Игра закончится, когда на столе не останется карточек.

Все команды собираются для того, чтобы подвести итоги.

Ведущий: Ребята, вот и подошло к концу наше путешествие. Самое время узнать, кто же победил.

Объявляет результаты. Всех поздравляю. Вы большие молодцы, справились со всеми заданиями. А вам понравилось путешествие? Что заполнилось больше всего? До новых встреч.

Познавательно-развивающая игра «Белый, чёрный – увлечённый!»

*Смирнова Екатерина Юрьевна,
Звонарев Артем Андреевич,
Суханова Светлана Васильевна,
МОУ Першинская основная школа
Тутаевского муниципального района*

Предлагаемый сценарий игры разработан для детей начальной школы 3-го и 4-го года обучения и их родителей. Задания и вопросы составлены с учётом имеющихся знаний, умений, навыков, полученных учащимися на занятиях по программе внеурочной деятельности «Шахматы в школе». Интеллектуальная игра способствует развитию логического мышления, позволяет проявить эрудицию, интеллектуальные способности, развивает познавательную активность, волевые качества, учит диалогическому общению.

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде, обобщить, закрепить полученные знания и умения обучающихся в шахматной игре.

Предварительная работа.

Воспитательное мероприятие составлено в форме телевизионной передачи «Своя игра». Оно включает 5 тем: «Что из чего?», «Как называется?», «Белое и чёрное», «Кто есть, кто?», «Не только о шахматах». К участию приглашаются дети начальной школы и их родители. Команды (дети и родители) по очереди выбирают тему и количество очков, которое они хотят заработать. Вопросы усложняются по мере возрастания очков. После обсуждения в команде дети и родители отвечают на поставленный вопрос. Если ответ верный, то команда получает эти очки, а если ответ неверный, то на вопрос может ответить другая команда и заработать эти очки. Для подготовки ответа на вопрос командам даётся 1 минута. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Используемые методы и приёмы:

- ✓ Объяснение.
- ✓ Пример.
- ✓ Соревнование.
- ✓ Поощрение.
- ✓ Анализ результатов деятельности.

- ✓ Создание ситуации успеха.
- ✓ Создание эмоционального настроения.
- ✓ Использование дидактического материала.

Оборудование занятия:

1. Дидактический материал педагога: конспект занятия.
2. Дидактический материал для учащихся: бейджи для капитанов команд; карточки двух цветов (белые и черные).
3. III. Материально техническое оснащение занятия: ноутбук, интерактивная доска, столы для учащихся (4 шт.), стол для педагога.

Этапы игры:

Формируются две команды обучающихся и их родителей (названия команд «Белые – умелые» и «Чёрные – учёные», команды придумывают девиз). Деление на команды проходит с помощью магнитных шахматных фигур, которые дети и родители достают из мешка. Выбираются капитаны команд.

Создаётся жюри из педагогов для подсчёта очков (Король, Королева, Ферзь).

Представление команд на звание лучшей увлечённой шахматами команды.

Ход игры:

Вступительное слово ведущей игры (Ладья): Есть такая увлекательная игра, в которую играют и старь и млад. Этой игре готовы посвящать всё своё свободное время многие из вас. И сегодня вы собрались состязаться в своих знаниях по теории, истории и правилам этой древнейшей игры, в которую играют во всём мире. Вам сегодня на шахматной викторине предлагаются 5 тем: «Что из чего?», «Как и когда?», «Белое и чёрное», «Кто есть, кто?», «Не только о шахматах». Команды по очереди выбирают тему и количество очков, которое хотят заработать. Помните, что вопросы усложняются по мере возрастания очков. Если команда не справится с заданием, то на вопрос может ответить другая команда и заработать эти же очки. Для подготовки ответа на вопрос командам даётся 1 минута. Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество очков.

Желаю вам успехов в игре!!!

Представление команд: первая команда «Белые – умелые» и вторая команда «Чёрные – учёные».

Шахматная разминка:

Самый умный вид спорта (шахматы).

Игровое шахматное поле называется (доска).

За исключением какой шахматной фигуры можно объявить шах? (королю).

Высшая награда в шахматах (шахматная корона).

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? (в короля).

Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию (конь).

На доске (на экране) главное «меню» познавательно-развивающей игры «Белый, чёрный – увлечённый!»

<i>Темы вопросов</i>	<i>Очки на вопросы</i>				
Что из чего?	10	20	30	40	50
Как и когда?	10	20	30	40	50
Белое и чёрное	10	20	30	40	50
Кто есть кто?	10	20	30	40	50
Не только о шахматах	10	20	30	40	50

Очко	Вопросы	Ответы
Тема «Что из чего?»		
10	Из какого количества клеток состоит шахматная доска?	Из 64
20	Крупнейшая в мире шахматная фигура – Король – весит почти 5 тонн. Как вы думаете, из какого материала он сделан?	Из дерева
30	Из чего делались самые старые (древние) шахматные фигуры?	Из слоновой кости
40	Что такое «шахбукс»?	Это официальный вид спорта в России с 2025 года. Он соединяет 2 вида спорта – активный и пассивный, шахматы и бокс
50	Из чего были сделаны первые часы в шахматах?	Это были песочные часы
Тема «Как и когда?»		
10	В какой стране возникла игра в шахматы?	Индия
20	Как называется самая сильная фигура в шахматах?	Королева
30	Как называется в Индии игра в шахматы?	Чатуранга
40	Как называется самый быстрый мат, который ставится всего за два хода	Дурацкий
50	Как дословно переводится «Шах мат»?	«Король беспомощен» («Шах» – король, «мат» – умер)
Тема «Белое и чёрное»		
10	В среднем 37,5% партий на турнирах профессионалов выигрывают белые фигуры, 27,6% – чёрные. А чем заканчиваются остальные партии?	Ничьей

20	Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым?	Белый
30	Какая фигура стоит в клетке f1 перед началом шахматной партии?	Белый слон
40	На какие клетки можно передвинуть все значимые фигуры, если у противника один чернопольный слон?	На белые
50	На поле какого цвета стоит чёрный ферзь?	Чёрного
Тема «Кто есть, кто?»		
10	Как в большинстве языков переводится слово «пешка»?	Пеший солдат, а в немецком и испанском языках – крестьянин
20	Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?	Конь
30	Этот русский шахматист – самый молодой гроссмейстер в мире. Как вы думаете, сколько ему лет?	12 лет и 7 месяцев
40	Назовите шахматную фамилию писателя Алексея Максимовича Горького?	Пешков
50	Какой рукой шахматист переключает шахматные часы?	Той, которой ходит, делает ход
Тема «Не только о шахматах»		
10	Какой герой Эдуарда Успенского любил играть в шахматы?	Крокодил Гена
20	Как звали девочку, которой в Зазеркалье удалось принять участие в гигантской шахматной игре?	Алиса
30	Какой столовый прибор есть в шахматах?	Вилка
40	Что не принято во время игры в шахматы?	Разговаривать
50	Когда был изобретён печатный станок, было издано более 100 тыс. Книг о шахматах. Как вы полагаете, какое название имела 1-ая книга о шахматах?	«Шахматная игра»

Подведение итогов. Слово жюри. Награждение победителей игры. Рефлексия.

Заключительное слово ведущей игры (Ладьи): Давайте все дружно поаплодируем друг другу! Перед вами на столе лежат магнитные шахматные фигурки. Ваша задача – взять одну из них и прикрепить ее к нашему шахматному полю. Если сегодняшнее мероприятие вам понравилось, вы берете белую фигуру, если нет, то черную. До новых встреч!

Положения школьных шахматных турниров

Щукина Елена Петровна

МОУ «Михайловская средняя школа»

Ярославского муниципального района

Положение и проведении турнира «Большое шахматное путешествие»

1. Общие положения:

1.1. Положение о проведении турнира «Большое шахматное путешествие» среди учащихся 1-4 классов (далее – Положение) определяет цель, сроки, порядок и условия проведения, а также категорию участников Турнира.

1.2. Турнир проводится с целью популяризации шахматной игры, повышения у учащихся мотивации к регулярным занятиям шахматами.

1.3. Организацию и проведение Турнира осуществляет муниципальное общеобразовательное учреждение «Михайловская средняя школа» Ярославского муниципального района.

2. Участники турнира:

2.1. К участию в турнире приглашаются обучающиеся 1-4 классов МОУ Михайловской СШ ЯМР.

2.2. Состав команды (количество участников от каждого класса) – 6 человек.

2.3. Количество запасных и замен неограниченно.

3. Сроки, порядок и условия проведения Турнира:

3.1. Турнир проводится с ... по ... 202_ года:

... среди учащихся 2-х классов.

... среди учащихся 1-х классов.

... среди учащихся 3-х классов.

... среди учащихся 4-х классов.

3.2. Порядок проведения в день Турнира:

Турнир проводится в назначенный организатором день с 13.50 до 15.00 в кабинете ...

13.50-14.00 – подготовка (столы, шахматы, часы и т.п.).

14.00-14.10 – открытие Турнира.

14.10-14.50 – игра (2 тура).

14.50-15.00 – подведение итогов и закрытие Турнира.

3.3. Система проведения Турнира:

Командные соревнования классов в параллелях (1а против 1б, 2а против 2б, 3а против 3б, 4а против 4б) в 2 тура. Каждый игрок сыграет и белыми и черными фигурами. Во время игры в классе находятся только игроки и организаторы. Каждая команда должна иметь капитана и название. Контроль времени - по 10 минут каждому (без добавления). За выигрыш на каждой доске команда получает 1 очко, за ничью 0,5 очка, за поражение 0 очков.

4. Подведение итогов Турнира и награждение.

4.1. Победители Турнира выявляются путем сложения полученных баллов по критериям оценки. В случае равенства полученных баллов «побеждает дружба».

4.2. Итоги Турнира оформляются протоколом Оргкомитета.

4.3. Победители Турнира в каждой возрастной категории награждаются дипломами МОУ Михайловской СШ ЯМР.

4.4. Результаты Турнира объявляются на общешкольной линейке «Школьный олимп» в конце учебного года и публикуются в группе «76-й В ТРЕНДЕ» в социальной сети «ВКонтакте» под хештегами: #Шахматывтренде, #ШахматыОбр76, #Турнир76 в сроки:

- до ... об участии 2-х классов
- до ... об участии 1-х классов
- до ... об участии 3-х классов
- до ... об участии 4-х классов

Положение школьного этапа регионального турнира по шахматам «Кубок губернатора Ярославской области» среди учащихся 1-4 классов

1. Общие положения:

1.1. Положение о проведении школьного этапа турнира по шахматам «Кубок губернатора Ярославской области» среди учащихся 1-4 классов (далее – Положение) определяет цель, сроки, порядок и условия проведения, а также категорию участников Турнира.

1.2. Турнир проводится с целью популяризации шахматной игры, повышения у учащихся мотивации к регулярным занятиям шахматами.

1.3. Организацию и проведение Турнира осуществляет муниципальное общеобразовательное учреждение «Михайловская средняя школа» Ярославского муниципального района.

2. Участники турнира:

2.1. К участию в турнире приглашаются обучающиеся 1-4 классов МОУ Михайловской СШ ЯМР.

2.2. Общее количество — не более 16 человек.

3. Сроки, порядок и условия проведения Турнира:

3.1. Турнир проводится ... в кабинете №... Михайловской средней школы в 12.50.

3.2. Для формирования электронного протокола списки должны быть поданы не позднее ...

3.3. Система проведения Турнира: швейцарская в пять туров. Жеребьевка и подведение итогов производится с использованием компьютерной программы. Во время игры в классе находятся только игроки и организаторы. Контроль времени — по 10 минут каждому (без добавления). За выигрыш участник получает 1 очко, за ничью 0,5 очка, за поражение 0 очков.

4. Подведение итогов Турнира и награждение:

4.1. Побеждает участник, набравший наибольшее количество очков. При равенстве набранных очков победителя определяет компьютерная программа по дополнительным показателям.

4.2. Победители Турнира в каждой возрастной категории награждаются дипломами МОУ Михайловской СШ ЯМР.

2. Организация шахматного образования в городской общеобразовательной школе Ярославской области

Занятие «Шахматная фигура Ладья»

*Абалихина Елена Николаевна,
МОУ «Левобережная средняя школа
города Тутаева»
Тутаевского муниципального района*

Цели: знакомство учащихся с шахматной фигурой «ладья», её местом в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие.

Оборудование: магнитная шахматная доска, проектор и демонстрационная доска, шахматные доски, полосочки из черных и белых клеток, по размеру подходящие для шахматных досок, мешочек с шахматными фигурами, конвертики с картинками-яблочками, карточки с заданиями.

Ход занятия.

Разминка:

1) в мешочке лежат шахматные фигуры. Учащиеся, не заглядывая в мешочек, опускают руку, пытаются по форме узнать фигуру, достают ее и называют.

2) с помощью полосочек из черно-белых квадратов собрать шахматную доску.

Знакомство с новой фигурой.

Показ ладьи с магнитной доски, с обычной шахматной, на диаграмме.

Фигура есть у нас, друзья,

С красивым именем – ладья!

Как танк могучий и стальной,

Она несётся по прямой,

Любые ей доступны дали

Горизонтالي, вертикали...

Устаревшее название этой фигуры – «турá» (от латинского *turris* – «башня»), она действительно похожа на башню.

Почему же фигура, похожая на башню, называется ладьёй?

Давным-давно люди по морю плавали на лодках под парусами, эти лодки называли ладьями.

Существует история, что однажды русские купцы поплыли в Индию, и там увидели шахматы, которые в то время назывались Чатуранга. Очень понравилась игра купцам-морякам, и повезли они шахматную доску и фигуры себе на родину, самим научиться и других научить. Да вот беда – во время бури потерялись некоторые фигуры, а как они выглядели да назывались – купцы позабыли. Пришлось им придумать новые фигуры, так и появилась ладья. Долго ли, коротко ли плавали корабли в русских шахматах, но вот из других европейских стран к нам начали приезжать знаменитые шахматисты. Им, конечно, было непривычно видеть вместо башни лодку.

Пришлось русским шахматистам пойти навстречу пожеланиям гостей и изменить вид фигуры, превратив ее в привычную для европейцев шахматную башню. Но название ЛАДЬЯ сохранилось.

Стоит ладья по углам шахматной доски, у каждого игрока 2 ладьи. Как башни у крепости, они защищают свои фигуры, но и как сильные воины, которые выходят на поле, идут вперед на врага! Сила ладьи проявляется, когда перед ней открытые линии: вертикаль и горизонталь. По открытой вертикали ладья врывается в лагерь противника.

Ладья считается тяжелой фигурой, примерно равноценна 5 пешкам, а две ладьи сильнее ферзя. Ладья может двигаться на любое число полей по горизонтали или по вертикали при условии, что на её пути нет фигур.

- Поставьте на доску ваши ладьи.
- Напротив каждой ладьи положите полосочку-коврик из черно-белых квадратиков. Покажите, куда может сходить ваша ладья (*если путь ладьи короткий, то полосочку можно загнуть*).
- Теперь поставьте ладью товарища на любую клетку на доске. Задание то же - показать полосочками возможный путь ладьи. Проверьте своего напарника.
- Молодцы!
- Ходит ладья прямо, может идти вперед, вправо, влево, отступать назад. Бьет фигуру соперника и встает на место поверженной фигуры.
- (*демонстрация на магнитной доске или экране нескольких примеров взятия ладьей фигур*).
- Ребята, у вас в конвертиках есть картинки-яблочки. Сейчас белая ладья пойдёт в гости к чёрной. Ваша задача - положить на доску одно яблочко, так, чтобы белая ладья могла его взять и идти в гости. Сколько ходов понадобилось ладье?

(*Рассмотреть ситуации, когда яблочко находится на той же вертикали, где стоят ладьи, и когда ладье надо сделать два хода до яблока, и два до ладьи товарища*).

- Продолжаем играть, теперь положите 2 яблока, 3 яблока... Меняемся ролями, чтобы каждый побыл и гостем, и хозяином.

Закрепление полученных знаний.

Выполнение заданий на карточках в парах.

Подведение итогов занятия.

- С какой фигурой сегодня познакомились?
- Что вы запомнили про ладью?
- Дома можно зайти на сайт Учи.ру и закрепить свои знания по этой фигуре.

Сценарий «Шахматное зазеркалье»

*Зайцева Ирина Вениаминовна,
Ускова Анна Александровна,
Сипачева Алина Валерьевна,
МБОУ средняя школа № 2 им. В. И. Ленина
г. Данилова*

Цель: воспитание интереса к шахматам среди обучающихся 3-4 классов.

Целевая аудитория: обучающиеся 3-4 классов (9-11 лет).

Время проведения: 1 час.

Место проведения: актовый зал, холл, 2 учебных кабинета, спортивный зал.

Необходимое оборудование:

- Шахматные наборы и фигуры.
- Карточки с заданиями.
- Видео и аудио сопровождение.
- Презентация.

Ход мероприятия.

До начала мероприятия звучат детские песни про шахматы, которые настраивают участников на предстоящее событие.

На экране высвечивается заставка мероприятия.

Ведущий 1: Здравствуйте ребята! Девчонки и мальчишки!

Ведущий 2: Мы рады видеть всех у нас!

Ведущий 1: Ребята, а вам нравится путешествовать? (Да)

Играть в шахматы? (Да)

Вы готовы отправиться в путешествие прямо сейчас? (Да)

Ведущий 2: Тогда давайте не будем терять время и скорее отправимся в путь!

Ведущий 1: Стоп, стоп, стоп!

Ведущий 2: Что?

Ведущий 1: Нам с ребятами интересно, куда мы держим путь? Правда ребята? (Да)

Ведущий 2: Мы отправимся в Страну Чудес, в путешествие по загадочной земле шахмат. Где фигуры оживают, клетки превращаются в волшебные поля, а королева играет главную роль в каждой партии.

Ведущий 2: Только добраться туда не легко

Ведущий 1: Почему?

Ведущий 2: Ну, шахматы – это же Ммм

Ведущий 1: Так дело не пойдет, давай спросим у ребят?

Ведущий 2: Точно, ребята, а что такое шахматы?

(Ответы детей)

Ведущий 1: Правильно, точно-точно. Я вспомнил.

Ведущий 2: Что вспомнил?

Ведущий 1: Как попасть в страну Чудес – в загадочный мир шахмат
Нам нужно всем-всем вместе исполнить танец и в конце прокричать «Раз-
Два-Три – Мир шахмат удиви!» – Вот

Ведущий 2: Ого, ребята отправимся в путь? (Да) Тогда приготовились...
Поехали...

На экране заставка космоса.

Танцевальная игра .

*Ведущие под музыку показывают движения и в конце говорят слова
«Раз-Два-Три – Мир шахмат удиви!».*

На экране высвечивается заставка замка.

Выход королевы (передвигается по сцене, залу): Здесь их нет? Тут тоже?
(начинает плакать).

Ведущий 1: Королева что ты тут плачешь? Что случилось?

Королева: Ох, горе мое горькое! Пропали мои любимые королевские
подданные! Без них никак нельзя играть матч века! Всё пропало!

Ведущий 2: Не переживай, великая Королева, мы обязательно найдем
твоих поданных! Давай начнем поиски прямо сейчас!

Ведущий 1: Ребята, поможем Королеве отыскать её драгоценных поддан-
ных? Нам предстоит пройти множество испытаний и преодолеть трудности.
Готовы принять вызов?

Дети хором: Да!!!

Королева: Вы мне правда поможете? Все что я сейчас могу – это дать вам
подсказку, в которая направит вас в поисках.

Ведущий 2: Хорошо, мы готовы отправиться на поиски по шахматному
королевству!

Королева: Подождите, так нельзя! Они потерялись все, понимаете?
И нужно осмотреть все-все шахматное королевство! А времени до матча оста-
лось совсем мало!

Ведущий 1: И что же делать?

Ведущий 2: Идея, а давайте разделимся? Так искать будет легче!

Королева: Отлично и хлопает в ладоши.

Королева: Разделитесь на команды, каждая возьмет на себя поиск своих
уникальных фигур. Кто быстрее вернёт всех моих подданных обратно, тот ста-
нет настоящим чемпионом шахматного королевства!

Ведущий 1: Согласны ли вы принять такое важное поручение?

Дети хором: Да!

(Разделение детей на команды: рыцари, графы, герцоги, маркизы)

Ведущий 2: Первая подсказка. Там спрятано первое место, куда нам нуж-
но отправиться. Но попасть туда сможет лишь тот, кто решит сложную шах-
матную задачу!

Королева: Отправляйтесь скорее в путь! Я буду ждать вас! Верните пожа-
луйста всех моих подданных.

Начало квеста «Шахматное зазеркалье».

*Каждой команде выдается маршрутный лист, где написаны фигуры,
которые им нужно найти! И шахматную задачу (у каждой группы своя).*

Ведущий 1: Вам нужно поставить мат белому королю всего в 1 ход. Справитесь?

(дети решают).

Кто справляется с задачей подходят к Королеве, и она выдает им подсказку, куда двигаться дальше (у каждой команды свой маршрут).

Станция 1: Рисунок будущего мастера (время 5-7 минут).

Задача детей нарисовать любимую шахматную фигуру и объяснить почему она.

После выполнения задания – дети получают потерянные фигуры и получают следующую подсказку в виде шахматной задачки с условием, после решения отправляются на следующую станцию.

Станция 2: Вопросы мудрого гроссмейстера (время 5-7 минут).

Задача детей: Ответить верно на вопросы или загадки:

1. Какой ход запрещён для пешки? (ход назад).
2. Когда говорят, что король повержен? (шах и мат, мат).
3. Назовите самую слабую фигуру на шахматной доске (пешка).
4. Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры? (король).
5. А, как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам? (гроссмейстер).

6. В какие фигуры может превратиться пешка? (слон, конь, ладья, ферзь).

7. Из скольких клеток состоит шахматная доска? (64).
8. Кого называют разноцветными? (слонов).
9. Какая фигура на доске самая сильная? (ферзь).
10. Какая фигура может поставить шах и мат Королю? (любая, даже пешка).
11. Из каких «дорожек» состоит шахматная доска? Покажите эти линии на демонстрационной доске (вертикаль, горизонталь, диагональ).

12. Сколько шахматных фигур всего? (32).

13. На каких полях ничего не растет? (шахматных).

14. В каких клетках не держат зверей? (шахматных).

Загадки:

1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла (пешка).
2. Два братца в одной армии служат, а встретиться друг с другом не могут. (Слоны Чёрный и Белый).

3. Не люди, не звери, не часы, а ходят... (шахматные фигуры).

4. Есть тихий спорта вид –

Спортсмен всегда сидит,

Соперник перед ним

Безмолвный, словно мим.

Слова им не нужны,

Раздумья здесь важны.

Умы воюют тут.

Часы идут, идут.

Нет хуже для ребят

Двух слов, чем «шах» и «мат» (шахматы).

5. Даже маленькую мышь
Ты сюда не поместишь.
Здесь она как бегемот,
Ей размер не подойдёт.
Вы запомните, ребята,
Чёрно-белые квадраты,
Называют их нередко просто ... (шахматные клетки).

6. Рожь на нём не колосится,
Не растёт на нём пшеница,
Слон и конь резвятся вволю,
Это - ... (шахматное поле)

7. Он, не цокает, конечно,
Но легко перешагнём
Через ряд фигур и пешек
Этим шахматным... (конём)

8. Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же название
У фигуры этой –... (слон).

9. Стоим рядом с королем, но не путать нас со слоном
И с ладьей сравнить нельзя
Суперсильного... (ферзя).

10. Иногда король с ладьёй
Ходят вместе очень ловко,
Шахматисты ход такой
Называют... (рокировкой).

11. Это есть не поражение,
Не фиаско, и не крах,
А всего лишь нападение –
Королю объявлен... (шах).

12. Мы могли на ней бы плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам... (ладье).

13. Если в шахматы играешь,
То, конечно, это знаешь –
Будет лучший результат,
Если ты поставишь... (мат).

14. Это правило известно,
Короля нам есть нельзя,
Но свободно можешь есть ты
Вместо этого... (ферзя)

15. Кто ходить привык без спешки
И берёт наискосок?
Ну конечно, это –... (пешки).

16. Это – важная фигура
И она незаменима.
Выполняет свою роль
Царствует в игре ... (король).

17. Я спросил подругу Майю,
Ту, с кем в шахматы играю:
- Что с королём здесь может быть,
Когда не может он ходить? (пат).

Если задание выполнено верно – дети получают потерянные фигуры и получают следующую подсказку в виде шахматной задачи с условием, после решения отправляются на следующую станцию.

Станция 3: Загадки Королевства (5-7 минут).

Задача детей: Решить 5 ребусов (https://fom-tut.edu.yar.ru/shahmatnye_rebusy2.pdf)

Если задание выполнено верно – дети получают потерянные фигуры и получают следующую подсказку в виде шахматной задачи с условием, после решения отправляются на следующую станцию.

Станция 4: Лабиринт ходов.

Задача: пройти всей командой полосу препятствий за отведенное время и собрать недостающие фигуры.

По выполнению всех заданий дети возвращаются в актовый зал.

Королева: Вы пришли! Я так рада!

(суетится) Что же делать? Скоро начало матча? А у нас ничего не готово.

Ведущий 2: Успокойтесь, Королева!

Ведущий 1: Ребята вы ведь все справились с важным поручением?

Дети: Да

Ведущий 2: Ребята, осталась последняя проверка: расположите найденные вами фигуры на шахматной доске.

Дети выходят по 1 и выставляют фигуры.

Ведущие наблюдают и помогают ребятам.

Ведущий 1: Так-так, чего-то не хватает?

Ведущий 2: Ребята, как вы думаете, какой фигуры у нас не хватает на доске?

Дети: Королевы!

Королева: Ах, спасибо вам огромное, отважные искатели! Благодаря вашим стараниям и упорству наша миссия завершилась успешно. Прошу вас принять награду и помните: шахматы делают сильнее каждого, кто готов учиться и совершенствоваться!

Ведущий 1: Ребята, вам понравилось наше невероятное путешествие? (Да)

Ведущий 2: Но нам пора отправляться обратно.

Танцевальный флешмоб (возможно общее фото.)

Ведущий 1, Ведущий 2, Королева: До новых встреч в нашей школе!

Образовательное мероприятие «Знакомство с пешкой»

*Исаичева Карина Сергеевна,
Кулакова Антонина Андреевна,
МОУ Лицей № 2 им. Б. Н. Богачева*

Цель: создание условий для формирования знаний учащихся о «Пешке».

Актуализация знаний: Ребята, давайте вспомним, что мы знаем о шахматных фигурах. Я буду вам загадывать загадки, а вы отвечать, о какой фигуре «идёт» речь.

Я, как башня, велика...

Но я – не башня:

я – ... (ладья!).

Как ходит ладья? (по вертикали и по горизонтали)

Не живет в зверинце,

Не берет гостинцы,

По косо́й он ходит,

Хоботом не водит (слон)

Как ходит слон? (по диагонали)

На одной стоит ноге

А ходит только буквой «Г» (конь)

Что можете добавить о коне? (может перепрыгивать через фигуры)

Какая фигура любит свой цвет? (ферзь)

Как ходит ферзь? (по вертикали, по горизонтали, по диагонали)

В начале боя встали в ряд

Все восемь маленьких солдат.

Когда свой первый ход свершают,

То через клеточку шагают,

Потом по клеточке одной

Едят врагов лишь по косо́й.

Они назад не отступают,

И в бой их первыми бросают.

(Испытывают затруднение в ответе).

Знаем ли мы что-то об этой шахматной фигуре? (Нет). Предположите тему занятия. Верно, мы познакомимся с новой шахматной фигурой, которая называется «Пешка».

Учащиеся работают в «Тетрадах для начального обучения» по шахматам (рис. 1).

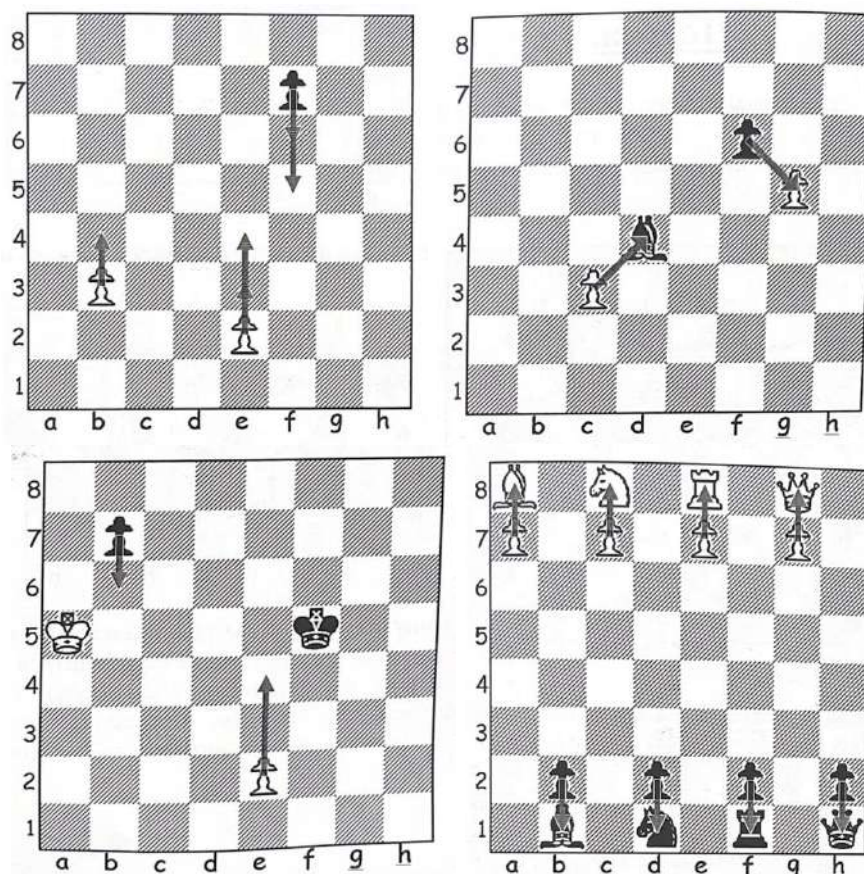


Рис. 1. Варианты передвижения пешки по шахматной доске

Пешка – это самая маленькая фигура, но очень значимая. Именно благодаря пешке, необычным правилам ее движений и взятий, ее способности превращаться в другие фигуры, шахматы оказались такой интересной игрой. Пешка ни на кого не похожа. Она отличается от всех фигур.

В начальной позиции пешки прикрывают своим строем остальные фигуры. Ладей прикрывают ладейные пешки. Коней – коневые пешки, слонов – слоновые, ферзей – ферзевые, королей – королевские.

Пешка ходит только вперед и только на одну клетку. Но с одним исключением: со своего исходного положения для белых со 2-ой горизонтали, для черных с 7-ой горизонтали каждая пешка, если свободен путь, по желанию играющего может быть передвинута либо на ближайшее поле, либо через одно поле.

Сделав первый ход, в дальнейшем пешка теряет право на двойной прыжок, т.е. в дальнейшем она может передвигаться только на одно поле.

Ходить таким образом пешка может в том случае, если перед ней не стоит какая-либо фигура.

Пока педагог объясняет, ученики пытаются выполнить действия на шахматной доске.

Когда пешка вступает на последнюю горизонталь: белые на 8-ую, а черные – на 1-ую, то она немедленно, т.е. тем же ходом, превращается в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Выбор фигуры определяется желанием шахматиста.

В отличие от других фигур пешка бьёт фигуру противника не так как ходит, а на одну клетку вперёд по диагонали. Перейдя на соседнюю диагональ, она продолжает путь по ней.

Таким образом, пешка ходит вперед, а бьет по диагонали на одну клетку. Это единственная фигура в шахматах, которая ходит по одному правилу, а наносит удар по-другому. У остальных фигур направление движения и удара совпадает.

Если пешка из начальной позиции прыгает через клетку, которую держит под боем неприятельская пешка, то неприятельская пешка имеет право побить эту пешку, как будто пешка прыгнула не через клетку.

Физкультминутка

– А сейчас мы с вами превратимся в пешки:

Ну-ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3 – 4 – приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души,

За столы мы вновь спешим (садятся за столы).

Попробуем применить то, что мы изучили.

Работают в тетради «Лабиринты» (рис. 2)

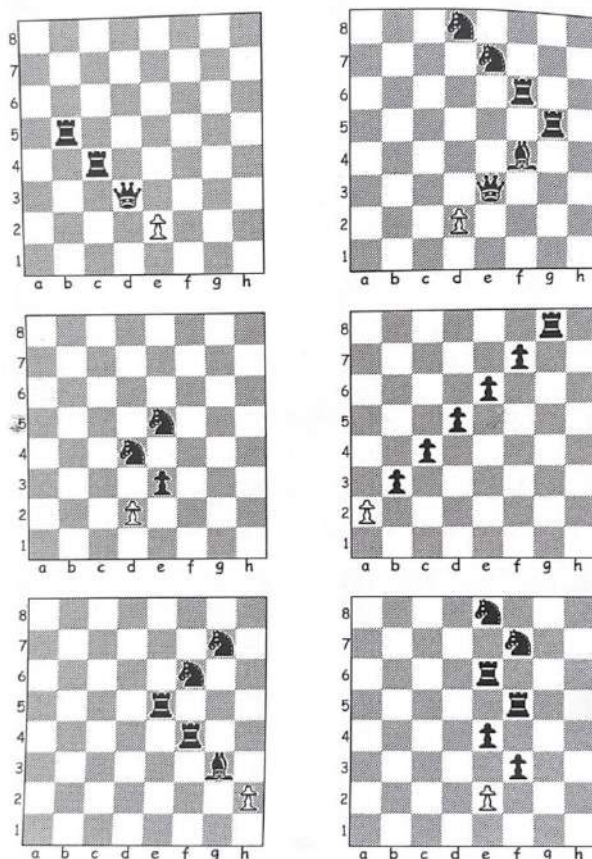


Рис. 2. Решение задачи «Один в поле воин»

Рефлексия

- В каком направлении ходит пешка? (только вперёд, по вертикали).
- Ходит ли пешка по горизонтали? (нет).
- В каком направлении бьёт пешка? (по диагонали).
- Может ли пешка сделать шаг назад? (нет).
- Бьёт ли пешка назад? (нет).
- Превращается ли пешка в короля? (нет).
- В какие фигуры может превратиться пешка? (в ферзя, слона, коня или ладью).
- Может ли белая пешка побить белого слона? (нет) Почему? (они из одной армии).
- Какой ход может сделать пешка с исходной позиции? (вперёд на 1 поле, или на 2 поля).

Ну вот наше путешествие в шахматную школу закончилось. Спасибо за занятие.

По возможности можно организовать просмотр мультфильма о пешке.

Занятие «Шахматный турнир между командами»

*Исакова Надежда Николаевна,
МОУ «Санаторная школа – интернат № 6»
г. Ярославля*

Класс: 2

Цели и задачи:

- повторить с учащимися названия шахматных фигур и правила хода;
- развивать интерес к шахматной игре;
- развивать мышление, внимание, умение составлять план действий;
- умение работать в команде.

Планируемые результаты:

Предметные:

- понимание роли шахмат в развитии общих способностей человека.

Личностные:

- проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и взаимодействия.

Метапредметные:

- умение совместно работать с учителем и сверстниками, формулировать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения.

Оборудование: интерактивная доска, часы.

Ход занятия.

1. Организационный момент.

- Здравствуйте, ребята! Начинаем наше занятие. Сегодня мы с вами проведем шахматный турнир между двумя командами. Вспомним правила работы в группе и во время игры:

- Соблюдай дисциплину, уважай своего соперника.
- Если взял фигуру, то делай ход.

2. Повторение пройденного материала.

Вспомним как ходят шахматные фигуры. Для этого ученики по желанию выходят к доске и показывают правила хода каждой фигуры. Затем один из учеников выходит к доске и расставляет фигуры по ценности (начиная с пешки).

3. Работа по теме занятия.

Дети учатся работать в группах. Дается время на игру

На интерактивной доске открывается сайт с изображением шахматной доски <https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/>



Класс с помощью жеребьевки поровну делится на 2 команды (белые и черные). Если в классе неравное количество детей, то из их числа выбирается ребенок, который следит за правильностью ходов. Далее по очереди каждый ученик из команд выходит к доске и делает ход. На это дается 2 минуты (т.е. в течение 2-х минут игрок обязан сделать ход). Если команда не делает свой ход, то он передается другой команде. В том случае, если в команде сделан невозможный ход, фигура переходит в первоначальную позицию и ход переходит другой команде. Побеждает та команда, которая наберет больше очков или поставит шах и мат королю. В случае патовой ситуации объявляется ничья.

5. Итог занятия.

- Подведение итогов занятия.

Рефлексия.

Список литературы:

1. Шишигин Н. П. Шахматный горизонт. Кызыл, 1982.
2. Сухин И. Г. «Шахматы» второй год обучения или «Учусь и учу» : пособие для учителя. Обнинск: Духовное возрождение, 2012.
3. Костров В. Шахматы для детей. Санкт-Петербург: Литера, 2002.
4. Сокольский А. Ваш первый ход. Москва, 1966.

Игра «Что? Где? Когда?»

*Обухова Ольга Павловна,
Муниципальное образовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
«Образовательный комплекс «Флагман»
Центр образования № 10, г. Рыбинск*

Цели и задачи:

Развитие интереса к шахматам: Привлечение внимания младших школьников к игре в шахматы, формирование позитивного отношения к этому виду спорта.

Повышение уровня интеллектуальной активности: Стимулирование мыслительной деятельности, способности анализировать ситуацию и принимать решения.

Формирование командного духа: Развитие умения работать в команде, сотрудничать и поддерживать друг друга.

Создание условий для семейного досуга: Организация совместного отдыха родителей и детей, укрепление семейных связей.

Ознакомление с правилами шахмат: Обучение основным правилам игры, изучение основ стратегии и тактики.

В1: Здравствуйте, уважаемые родители, ребята! Мы с вами встретились вновь, для того чтобы продолжать изучать волшебный мир шахмат, а также проверить знания наших родителей и блеснуть своими.

В2: Сегодня мы проведём замечательную игру, которая называется «Что? Где? Когда?», (ГИМН ЧГК) в процессе вы получите возможность посоревноваться со Знатоками шахматной дисциплины в своих умениях решать непростые ситуации.

В1: Я расскажу правила игры. В игре 4 туров: Блиц-опрос, смарт-пазлы, видео-вопросы и интересные кейсы с задачами.

ПЕРВЫЙ РАУНД

В2: Блиц-опрос. Внимание! Правила игры.

В1: В первом раунде вам будет задано семь вопросов. Очередность их вы будете выбирать с помощью волчка. На обсуждение каждого Вам дается 1 минута, после истечения которой, звучит звуковой сигнал, оповещающий о том, что вы должны прекратить обсуждение. Итак, мы начинаем 1 раунд!

В1: Крутите волчок!

В2: *Уважаемые знатоки! Внимание!*

1 вопрос: Какую страну считают родиной шахмат? (1 МИНУТА +ГОНГ)

В1: *Внимание! Знатоки! Ваш ответ? (Индия)*

Счет 0:1, в пользу (знатоков, _____)

В2: Крутите волчок! Внимание! Следующий вопрос!

2 вопрос: Не только поисковая, геологоразведочная, политическая, оперная, но и шахматная... (1 МИНУТА +ГОНГ)

В2: Внимание! Слушаем ответ! (партия)

Счет ___ : ___. В пользу.....

В1: Крутите волчок!

3.вопрос (вносится черный ящик): Маленький Десятилетний мальчик Анатолий Карпов стал самым юным участником чемпионата России по шахматам, соперники были в два раза старше него. На соревнования он брал с собой этот предмет. Догадаетесь, какой?

В1: Внимание! Время! (1 МИНУТА +ГОНГ)

Знатоки! Ваш ответ! (подушка)

Счет ___ : ___, в пользу.....

В2: Крутите волчок! Внимание! Вопрос!

4 вопрос: Какие фигуры участвуют в рокировке?

В2: Внимание! Время! (1 МИНУТА +ГОНГ)

В2: Ответ (король и ладья)

Счет ___ : ___, в пользу.....

В1: Крутите волчок! Внимание! Вопрос!

5 вопрос: Что можно сказать о шахматисте?

В1: Внимание! Время! (1 МИНУТА +ГОНГ)

Правильный ответ (ходит сидя)

Счет ___ : ___, в пользу.....

В2: Крутите волчок! Внимание! Вопрос!

6 вопрос: Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

В2: Внимание! Время! (1 МИНУТА +ГОНГ)

Слушаем ответ знатоков. (Пешков)

Счет ___ : ___, в пользу.....

В1: Крутите волчок! Внимание! Вопрос!

7 вопрос (вносится черный ящик): Что шахматист Ашот Наданян назвал пеньками шахматных фигур?

В1: Внимание! Вопрос? Время! (1 МИНУТА +ГОНГ)

Слушаем ответ знатоков (шашки)

Счет ___ : ___, в пользу.....

В2: Шахматы развивают не только логическое мышление, но и делятся с нами житейскими мудростями. Именно поэтому во всем мире сложилось множество шахматных пословиц и поговорок. Мы переходим ко второму раунду!

ВТОРОЙ РАУНД

В1: Во втором раунде вам нужно будет собрать «Смарт-пазлы», чтобы в итоге получить житейские мудрости о шахматах. На выполнение этого тура Вам дается 3 минуты, после истечения которых, звучит звуковой сигнал, оповещающий о том, что вы должны остановиться.

ФРАЗА	
начало	продолжение
Не суди по дебюту,	суди по результату
Лучше пешка на доске,	чем ферзь в мечте
Потеряв короля,	по пешкам не плачут
Хорошее начало — половина дела,	а конец — всей партии венец
Шахматная игра	серединой крепка
Красна партия не хвальбой,	а хорошою игрой
Смеётся тот,	кто смеётся в эндшпиле
На ферзя надейся,	а за пешками присматривая
На одном дебюте	далеко не уедешь
Коня имей,	да владеть им умей
Век играй —	век теорию изучай

В2: Недаром мудрая пословица гласит «Устами младенца глаголет истина», а это значит, что дети всё чувствуют и понимают и, естественно, рассуждают и объясняют по-своему. Мы попытаемся их понять и перевести их рассуждения на наш, взрослый язык. Переходим к третьему туру!

ТРЕТИЙ РАУНД

В1: В третьем раунде вы увидите и услышите четыре видео-вопроса, ваша задача ответить на них. На обсуждение каждого Вам дается 1 минута, после истечения которой, звучит звуковой сигнал, оповещающий о том, что вы должны дать ответ.

ВИДЕО-ВОПРОСЫ

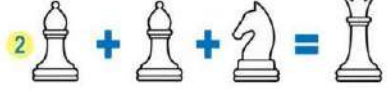
- 1 вопрос – Рокировка
- 2 вопрос – гамбит
- 3 вопрос – эндшпиль
- 4 вопрос – пат

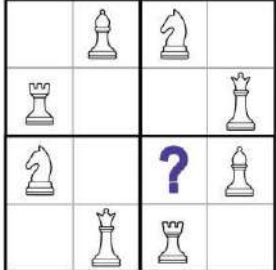
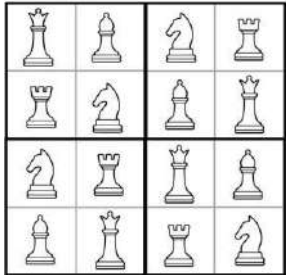
В2: В энциклопедии можно прочитать, что шахматы – это старинная настольная логическая игра. Но каждый из нас знает, что это уникальная игра в век высоких технологий, как ничто другое, учит мыслить, находить решения, преодолевать препятствия, воспитывает выдержку и уважительное отношение к сопернику.

Еще формирует сильный волевой характер, развивает фантазию, изобретательность, математическое и логическое мышление, приобщает к мировой культуре. Именно эти навыки сейчас и придется продемонстрировать командам. Переходим к четвертому туру!

ЧЕТВЁРТЫЙ РАУНД

В1: Ваша задача разделить на команды взрослых и детей. Каждой команде будет выдан кейс с задачей. Вам нужно за 5 минут найти решение. По окончании времени, вы услышите звуковой сигнал, после которого мы начнем обсуждение.

ВОПРОС	ОТВЕТ
Женя узнала, что каждая шахматная фигура имеет свою относительную цену. За единицу принята ценность пешки:  = 1. Приблизительно, ценность фигур такова: конь = 3, слон = 3, ладья = 5, ферзь = 9. Найди неправильное равенство.     В ответе напиши только номер выбранного варианта	3

ВОПРОС	ОТВЕТ
Женя начала вписывать в пустые клетки изображения ферзей, ладей, слонов и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Внутри каждого из четырёх выделенных малых квадратов фигуры также не должны повторяться. Закончи работу. Какая фигура окажется на месте вопросительного знака? 1. Ферзь 2. Ладья 3. Слон 4. Конь В ответе напиши только номер выбранного варианта.  	1

В1: Наши участники отлично потрудились, ребята доказали, что они настоящие шахматисты – они талантливые во всем!

В2: Дорогие ребята! Вы – большие молодцы! Уважаемые родители, вам, спасибо за эту игру! И мы хотим пожелать вам вдохновения и творчества за шахматной доской, красивых партий и ярких побед!

В1: Любите шахматы, играйте в шахматы! До свидания и до новых встреч!

Организация шахматного турнира «Семейная ладья», посвященного Году семьи

*Яхонтова Любовь Андреевна,
МОУ гимназия им. А. Л. Кекина г. Ростова*

ЦЕЛЬ: популяризация шахмат как интеллектуального вида спорта и укрепление семейных ценностей через организацию совместного досуга.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

В: Добрый день, участники турнира! Добрый день, уважаемые гости!

Приветствуем вас в стенах нашей родной гимназии на школьном семейном турнире.

Внимание! Звучит гимн Российской Федерации!

Шахматы любят и знают во всех уголках нашей планеты. Прежде они считались изысканной забавой мудрецов и властителей, но постепенно завоевали умы и сердца всех – и взрослых, и детей.

На шахматном турнире присутствуют:

- советник директора по воспитанию и по взаимодействию с детскими общественными объединениями;
- заместитель директора по учебно-воспитательной работе в начальной школе;
- главный судья, учитель по внеурочной деятельности «Шахматы»;
- студенты Ростовского педагогического колледжа, спортивные волонтеры.

В: Дорогие участники шахматного турнира! Желаем вам удачи и победы на турнире.

Слово предоставляется Главному судье соревнований.

Судья: Шахматный турнир начнётся с жеребьёвки, один из команды вытягиваете 1 карточку, и мы записываем в таблицу.

Каждая команда будет играть 7 партий. Если победа, 1 балл, если ничья и тому и другому половина балла, если проигрыш, то 0 баллов.

Волонтёры смотрят правильность расстановки фигур, работы часов и разрешают нерешённые ситуации между игроками.

Перед началом партии, когда шахматисты садятся за стол, и в завершении игроки протягивают друг другу руку в знак уважения к сопернику.

1 партия = 10 минут, у каждого по 5 минут. Часы нажимаются по середине и нажимают первые те, кто играет чёрными наверху. Время идёт назад. С часами относимся бережно, не мешаем игроку нажимать. Над часами руку не держим.

На 1 и 2 горизонтали находятся белые.

На 7 и 8 горизонтали находятся черные.

Главная фигура король, самая высокая фигура.

Ферзь любит свой цвет.

Игра длится до окончания времени. Если игрок допустил невозможный ход, то сообщаем, поднимая руку, останавливаем часы посередине, волонтеры фиксируют. Всего может быть 2 невозможных хода за одну партию.

Во время игры необходимо соблюдать определённые правила поведения

При невыполнении этих правил судья имеет право присудить поражение или даже исключить из турнира.

1. Соблюдайте тишину!

Запрещается шуметь, вести разговоры, с кем-либо не из своей команды советоваться своим положением.

Запрещается мешать (в любой форме) сопернику обдумывать свои ходы.

2. Уважайте соперника!

К сопернику надо относиться уважительно. Нельзя использовать во время игры гаджеты: телефоны, планшеты и т.п.

3. Взялся — ходи!

Если ваша очередь делать ход, и вы дотронулись до любой из фигур — вы обязаны ей сходить. Если же коснулись чужой фигуры, то вы должны её взять. Но если эти ходы невозможны, то данные обязательства снимаются.

Часто бывает, что какую-либо фигуру необходимо поправить, тогда, до момента касания фигуры, нужно отчётливо сказать: «Поправляю», и в этом случае вы не будете обязаны ей пойти.

4. Отпустил руку — ход сделан!

Ход считается сделанным, если вы отпустили фигуру. Если же игрок сделал невозможный ход, но ещё не переключил часы, то он может совершить этой же фигурой другой возможный ход, а после переключить часы.

5. Невозможный ход!

Невозможный ход-ход, сыгранный не по правилам. Если игрок сделал 2 невозможных хода, то ему присуждается поражение.

6. Как обратиться к судье?

В особенных моментах партии игрок вправе позвать судью. Например, если соперник сделал невозможный ход, то нужно молча остановить часы и поднять руку. Судья подойдёт и зафиксирует нарушение соперника.

7. Предложение ничьей!

Во время партии один игрок вправе предложить ничью другому игроку. Противник же имеет право принять предложение или его отклонить. В случае принятия объявляется перемирие, партия заканчивается ничьей.

После партии обязательно расставьте фигуры в начальную партию и сообщите результат судье.

Если другие партии ещё продолжаются, то необходимо по-прежнему полностью соблюдать тишину и не мешать играть другим участникам соревнования.

8. Результат партии!

В каждом раунде участники получают очки по результату сыгранной партии: победа приносит 1 очко; ничья — 0,5 очка; поражение — 0 очков

9. Определение победителей!

Победителем является команда, набравшая наибольшее количество очков в турнире. В случае равенства очков победитель определяется по результату личной встречи, если же и ее результат ничья, то определяется по коэффициенту «Бухгольца» (складывается из суммы всех очков противников).

Сейчас 1 представитель от команды подходит ко мне к помощникам, тянет карточку (данную карточку не теряем, она всегда должна находиться на доске), записывается. После того, когда все зарегистрируются, рассаживаемся так, как озвучу.

Проведение турнира.

Ведущий: Наступил самый волнующий и торжественный момент – награждение победителей.

Слово для подведения итогов и награждения предоставляется Главному судье соревнований...

Ведущий: Наш праздник завершился.

Наш праздник завершился,

Но мы грустить не будем,

Пусть будет мирным небо

На радость, добрым людям.

Ведущая 2: Дружите вы со спортом,

Здоровыми все будьте,

И шахматный турнир,

Спортсмены, не забудьте.

Искренне поздравляем победителей!

Коллективное фото.



3. Организация шахматного образования в профессиональной образовательной организации Ярославской области

**Положение об ежегодном открытом шахматном турнире среди
обучающихся образовательных организаций г.о. Переславль-Залесский**

*Ахапкина Ольга Юрьевна,
Гогин Александр Васильевич,
ГПОУ ЯО «Переславский колледж им. А. Невского»*

1. Общие положения

1.1. Открытый турнир среди учебных заведений городского округа Переславля-Залесского (школа, колледж).

1.2. Турнир проводится на базе ГПОУ ЯО Переславского колледжа им. А. Невского (первый корпус).

1.3. При организации турнира организаторы руководствуются Конституцией РФ, действующим законодательством РФ, нормативно-правовыми актами Министерства просвещения РФ, настоящим Положением.

2. Цели и задачи турнира

2.1. Цели: формирование здорового образа жизни, повышение социальной активности, дальнейшая популяризация и развитие шахмат.

2.2. Задачи: пропагандировать достижения шахмат среди детей и взрослых, привлечь их к систематическим занятиям шахматами; выявить одаренных шахматистов.

3. Организация турнира

3.1. Организаторами турнира являются Управление образования Администрации г.о. Переславля-Залесского, ГПОУ ЯО Переславский колледж им. А. Невского.

3.2. Обще руководство турнира осуществляет оргкомитет, утвержденный организаторами турнира. Непосредственное проведение турнира возлагается на главную судейскую команду, утвержденную организаторами.

3.3. задачи оргкомитета:

3.3.1. определяет форму проведения турнира, разрабатывает его содержание и готовит дополнительные материалы;

3.3.2. разрабатывает методику проведения турнира, готовит необходимые формы и бланки, необходимую техническую документацию (информационные письма, бланки туров, грамоты участников и т.п.);

3.3.3. организует информирование участников через СМИ, прием заявок на участие, поддерживает с ними связь по всем вопросам проведения турнира;

3.3.4. формирует судейскую команду;

3.3.5. подводит итоги турнира, обрабатывает его результаты;

3.3.6. подает данные на награждение участников турнира, достигших наилучших результатов.

4. Сроки и место проведения турнира

4.1. Турнир проводится ГПОУ ЯО Переславский колледж им. А. Невского (ул. Красный Химик, д. 1). 13:00 – регистрация участников. 13:30 – начало турнира.

5. Участники турнира

5.1. Участниками турнира могут быть учащиеся школ города 10-11 классов.

5.2. участие в турнире является добровольным для всех участников.

5.3. Турнир считается состоявшимся при наличии не менее 4-х игроков. От каждой образовательной организации не более 2-х игроков.

6. Правила проведения турнира

6.1. Соревнования проводятся по существующим правилам игры в шахматы ФИДЕ.

6.2. Соревнования проводятся в одной возрастной категории: группа до 21 года.

6.3. Соревнования проводятся по «швейцарской системе».

6.4. Контроль времени: 15 минут до конца партии для каждого участника. В случае необходимости главная судейская коллегия вправе внести изменения в регламент турнира.

6.5. Места в турнире определяются в личном первенстве:

- по коэффициенту Бухгольца;
- по результатам встреч между собой.

7. Награждение

7.1. Победитель, занявший I место в группе, награждается грамотой.

7.2. Призеры, занявшие II и III места, награждаются дипломами, соответствующей степени.

7.3. участники турнира – сертификатами участника.

8. Порядок и сроки подачи заявок

8.1. Предварительные заявки на участие в турнире установленного образца направляются в адрес ГПОУ ЯО Переславский колледж им. А. Невского по эл почте..., тел. ...

8.2. Подача заявок на участие в электронном виде до ... включительно.

Внеклассное мероприятие «Шахматный гамбит: логика, стратегия, победа!»

*Колесова Ирина Валерьевна,
Огуенко Оксана Юрьевна,
Мельников Андрей Михайлович
Тутынин Михаил Анатольевич,
ГПОУ ЯО «Ярославский колледж управления
и профессиональных технологий»*

В условиях стремительного развития общества и современных образовательных вызовов особое внимание уделяется формированию системного мышления, когнитивной гибкости и навыков стратегического планирования у обучающихся. Шахматы, как интеллектуальная игра с многовековой историей, выступают эффективным инструментом развития именно этих компетенций, насыщая образовательный процесс уникальным содержанием и инновационным подходом к образовательным приоритетам.

Научная база внедрения шахмат в общее и среднее образование опирается на многочисленные исследования в области психологии, нейрофизиологии и педагогики. Современные исследования подтверждают, что регулярное занятие шахматами способствует развитию аналитического мышления, улучшению памяти, концентрации и внимательности. Игровая деятельность в шахматы активизирует оба полушария мозга, формируя когнитивные связи, ответственные за абстрактное мышление и пространственно-визуальное восприятие. Именно эти качества критически важны для успеха в изучении точных наук, языков и современных технологических дисциплин.

С точки зрения педагогической практики, интеграция шахматного образования в программу среднего общего образования становится ответом на задачи личностного и интеллектуального развития обучающихся. В отличие от традиционного пассивного усвоения информации, шахматы требуют от студентов активного мышления, самостоятельного поиска оптимальных решений и умения прогнозировать последствия своих действий. Такой подход формирует ключевые навыки 21 века — стратегическое мышление, умение работать в команде и принимать ответственные решения.

Практический опыт педагогов, представленный в данной методической разработке, основан на системном и поэтапном подходе к обучению шахматам. Он учитывает психологические возрастные особенности обучающихся, содержание образовательных стандартов и целью ставит не только развитие шахматной грамотности, но и формирование у обучающихся устойчивого интереса к интеллектуальному творчеству, обеспечивая высокую мотивацию к обучению.

Практика показывает, что внедрение шахматного образования в среду колледжа, а также сетевое взаимодействие с другими образовательными организациями в рамках концепции развития шахматного образования в Ярослав-

ской области — это стратегический шаг к созданию интеллектуально развитого поколения.

Наш сценарий может послужить инструментом для педагогов в создании нового сетевого пространства, направленного на взаимодействие обучающихся различных образовательных организаций в их стремлении изучать мир с помощью древнейшей игры в шахматы.

Данная методическая разработка создана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Программой развития вида спорта «Шахматы» в Российской Федерации, утвержденной приказом Министерством спорта Российской Федерации от 12.03.2021 № 157 «Об утверждении программы развития вида спорта «Шахматы» в Российской Федерации»;
- Программой развития детско-юношеского спорта в Ярославской области до 2030 года, утвержденной постановлением Правительства области от 30.05.2022 № 404-п «Об утверждении Программы развития детско-юношеского спорта в Ярославской области до 2030 года»;
- Концепцией развития шахматного образования в Ярославской области на период до 2030 года, утвержденной приказом министерства образования Ярославской области от 17.10.2023 № 421/01-03.

–

Сценарий

Возраст обучающихся: 12-16 лет.

Цель: Формирование устойчивого интереса к шахматам через погружение в их логико-стратегическую и соревновательную среду.

Задачи

Обучающие:

1. Актуализировать знания об истории шахмат, основных правилах, тактических приемах и шахматной нотации.

1. Отработка навыков шахматной игры в конкурентной среде.

Развивающие:

2. Развивать у обучающихся логическое и стратегическое мышление, память, внимание, навыки принятия решений в условиях ограниченного времени.

3. Способствовать развитию навыков продуктивной коммуникации.

Воспитательные:

1. Воспитывать уважение к сопернику, культуру спортивной борьбы, умение достойно побеждать и проигрывать.

2. Формировать устойчивый интерес обучающихся к шахматам, как средству развития интеллекта и характера.

3. Содействовать сетевому взаимодействию педагогов и обучающихся различных образовательных организаций в рамках внеурочной деятельности, способствовать развитию новых традиций колледжа.

Межпредметные связи: физкультура, история, алгебра, геометрия, философия, физика.

Планируемые результаты:

- стойкий интерес обучающихся к шахматной игре, желание играть в шахматы в свободное время;
- опыт игры в шахматы в формате соревнований;
- формирование взаимодействия и сотрудничества между обучающимися и педагогами различных образовательных организаций.

Длительность мероприятия: 90 минут.

Оборудование и подготовка:

1. Помещение, где можно организовать 3 зоны: 1) зона для ведущих (экран, проектор); 2) зона для проведения турнира с шахматными досками; 3) зона для групповой работы (столы, сдвинутые для командной работы).

Оборудование: экран, проектор, колонки.

Раздаточный материал: карточки с заданиями для конкурсов «Тактический глазомер» и «Блиц-эрудит», бланки для записи ответов, протоколы для жюри.

Для награждения: кубки, дипломы, благодарственные письма, индивидуальные награды: «Лучшему стратегу», «Самому быстрому мыслителю», «Знатоку шахмат».

Ход мероприятия

Этап I. Организационно-мотивационный (5 минут).

(Звучит спокойная, но в то же время динамичная фоновая музыка. Учащиеся заходят и рассаживаются в зоне для групповой работы. На экране – заставка с названием мероприятия «Шахматный гамбит»).

Ведущий 1 (Студент): Добрый день, уважаемые участники соревнований! Приветствуем вас на нашем интеллектуальном турнире «Шахматный гамбит»! Гамбит – это жертва в начале партии ради получения выгоды в дальнейшем. Сегодня мы с вами пожертвуем 90 минутами обычного четверга, но, я уверен, приобретем нечто большее: азарт мысли, радость открытия и вкус победы!

Ведущий 2 (Студент): посмотрите на эту доску. (Указывает на шахматную доску). 64 клетки. 32 фигуры. Миллиарды возможных комбинаций. Это не просто игра. Это модель жизни: здесь есть короли и пешки, здесь нужно просчитывать риски на несколько ходов вперед, здесь важно и атаковать, и защищаться. И сегодня каждый из вас сможет почувствовать себя полководцем.

Ведущий 3 (Студент): Наша встреча пройдет в три стратегических этапа: разминка для ума, тактический бой и настоящий шахматный турнир. Займите места за своими игровыми столами! Да начнется битва умов!

В честь открытия наших соревнований звучит гимн Российской Федерации! Прошу всех встать!

Этап II. Интеллектуально-игровой (25 минут).

Конкурс 1: «Блиц-эрудит».

Ведущий 1: прежде чем двинуть пешку, нужно знать, о чем игра. Наш первый конкурс – викторина. За каждый правильный ответ команда получает 1 очко. Разминаемся. Вопросы на скорость и эрудицию! Внимание на экран!

(На экране появляются вопросы викторины. Ведущий зачитывает их) Команды дают ответ при помощи записок.

1. Вопрос: Родина шахмат? (Ответ: Индия).
2. Вопрос: как называется состояние в шахматах, когда игроку некуда ходить, и ему не объявлен шах? (Ответ: Пат).
3. Вопрос: Самая мощная фигура на доске? (Ответ: Ферзь).
4. Вопрос: Какой ход является единственно правильным ответом на двойной шах? (Ответ: Король должен уйти от шаха – никакой фигурой нельзя прикрыться от двух атакующих линий).
5. Вопрос: как называется особый ход, в котором одновременно участвуют король и ладья. Это единственный ход в игре, который выполняется двумя фигурами. (Ответ: Рокировка).
6. Вопрос: Какой русский шахматист стал чемпионом мира по шахматам в 2006 году? (Ответ: Владимир Крамник).
7. Вопрос: что означает арабская фраза «аш-шах мат»? (Ответ: Король умер).

Судьи (это могут быть приглашенные независимые специалисты по шахматам) фиксируют баллы в протоколах.

Конкурс 2: «Тактический глазомер».

Ведущий 2: отлично! Правила вы знаете. Теперь проверим вашу способность видеть комбинации! Шахматы на 90% состоят из тактики. Каждой команде раздаются карточки с диаграммами. Ваша задача – найти мат в 1 ход. На решение – 3 минуты! Время пошло!

(Командам раздаются заранее заготовленные карточки с 3-4 простыми диаграммами, где есть мат в один ход. Команды совещаются и записывают ответы на бланках).

Ведущий 3: Время вышло! Сдаем бланки. А теперь проверим! Смотрите на экран.

(На экране появляются те же карточки, но с правильными ответами, преподаватель, из числа организаторов комментирует комбинацию).

Жюри подсчитывает правильные ответы (за каждый верный ответ – 1 балл).

Конкурс 3. Шахматные соревнования.

Ведущий 1: Теория без практики мертва! Пришло время настоящей битвы. Каждая команда сейчас сразится в шахматной игре со своими соперниками. Напоминаю правила. Соревнование проходит по олимпийской системе. По жеребьевке определены пары для первых игр. Одна игра длится 20 мин. По окончании времени игры, если партия не закончена, судья определяет победителя по количеству оставшихся на доске фигур и по наиболее выигрышному их положению. Затем по схеме объединяются пары из победивших игроков. В финале

турнира определяется один победитель. Все участники награждаются сертификатами за участие, призеры и победители в каждой категории получают дипломы и кубки.

Этап III. Рефлексивно-аналитический (10 минут).

Ведущий 2: Наши шахматные баталии подошли к концу. Пока жюри подводит окончательные итоги, давайте ответим на главный вопрос: зачем современному подростку, такому как вы, шахматы?

(Мини-дискуссия. Учащиеся высказываются. Ведущий обобщает).

Ведущий 2: Вы абсолютно правы. Шахматы – это:

- Тренажер для мозга: они улучшают концентрацию, память и логику.
- Школа принятия решений: ты учишься просчитывать последствия своих действий.
- Воспитание характера: они учат ответственности за свой ход и уважению к противнику.

А теперь – слово нашему уважаемому жюри!

(Жюри объявляет итоги, награждает команды и отдельных игроков памятными дипломами и медалями, например, «За волю к победе», «За самый красивый мат»).

Ведущий 1: Заключительное слово предоставляется директору Ярославского колледжа управления и профессиональных технологий Цветаевой Марине Владимировне.

Ведущий 2: сегодня вы сделали лишь первый ход в огромный мир шахмат. Кто-то из вас открыл в себе стратега, кто-то – тактика, а кто-то просто получил удовольствие от игры. Помните, что в шахматах, как и в жизни, главное – не сдаваться, мыслить на шаг вперед и всегда находить лучший ход. Спасибо всем за участие! И помните: ваша партия только начинается!

Список информационных источников

1. Абрамов С. П. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – Москва : ООО «Дайв», 2009.
2. Губницкий С. Б., Хануков М. Г., Шедей С. А. Полный курс шахмат. 64 урока. – Харьков: Фолио, 2000.
3. Костьев А. Н. Уроки шахмат. – Москва : Физкультура и спорт, 1994.
4. Сухин И. Г. Шахматный кружок: Простой мат в один ход. – Москва : Феникс, 2019.
5. Эстрин Я. Б., Калиниченко Н. М. Шахматные дебюты. Полный курс. – Москва : Фаир-пресс, 2003.

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы шахматной игры»

*Яблоков Александр Алексеевич,
ГПОУ ЯО «Пошехонский аграрно-
политехнический колледж»*

Паспорт программы

1.1. Область применения программы.

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальностям и профессиям СПО.

35.02.16 Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники и оборудования.

35.01.17 Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей.

35.01.27 Мастер сельскохозяйственного производства.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина относится к общеобразовательному циклу.

1.3. Цели и задачи дисциплины, требования к результатам освоения дисциплины:

Целью программы является создание условий для когнитивного развития обучающихся посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

В целом задачи направлены на:

- Массовое вовлечение обучающихся в шахматную игру;
- Приобщение обучающихся к шахматной культуре;
- Открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- Выявление, развитие и поддержку одарённых обучающихся в области спорта, привлечение тех, кто проявляет повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- осуществлять технико-тактические действия в типовых положениях при игре в шахматы, демонстрировать способы записи шахматной партии.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- сведения из истории развития шахматной игры;
- методы самостоятельного совершенствования шахматиста;
- основы шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенности их взаимодействия;
- принципы игры;
- методы краткосрочного планирования действий во время партии;
- приёмы и методы шахматной борьбы.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины: Максимальная учебная нагрузка обучающегося 34 часа, в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося 34 часа.

Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка(всего)	34
Обязательная аудиторная учебная нагрузка(всего)	34
В том числе:	
лекции	6
практические занятия	28
<i>Итоговая аттестация в форме (указать) соревнований</i>	

2.2. Тематический план и содержания учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
Раздел 1	Теоретические основы, правила и практики шахматной игры	12
Тема 1.1. История шахмат	<i>Содержание учебного материала</i> Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения и развития шахматной игры, её роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.	1
Тема 1.2. Базовые понятия шахматной игры	<i>Содержание учебного материала</i> Правила техники безопасности во время занятий шахматами. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения. 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 фигурой, нападение, защита, начальное положение, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур; шахматная партия, запись шахматной партии, стадии шахматной партии, основные тактические приёмы; основы дебюта, атака на короля, атака на рокировавшегося и не рокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы пешечных, ладьейных и легко фигурных эндшпилей.	5

	Практические занятия 1. Практика шахматной игры	6
Раздел 2	Практико-соревновательная деятельность	22
Тема 2.1. Шахматный практикум	Практические занятия 1. Конкурсы решения позиций 2. Соревнования, блиц турниры, турниры, анализ сыгранных партий 3. Возможности онлайн-игры по моделям «человек-компьютер», «человек-человек»	22
	Всего:	34

Условия реализации учебной дисциплины

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета общего назначения, кабинета информатики.

Оборудование учебного кабинета общего назначения:

- Дидактические карточки;
- Учебно-методические пособия и рекомендации;
- Таблицы, схемы;
- Портативный компьютер;
- Аудиовизуальные пособия;
- Демонстрационная шахматная доска с магнитными шахматами;
- Индивидуальные шахматные доски с комплектом фигур;
- Шахматные часы.

Оборудование учебного кабинета информатики:

- Учебно-методические пособия и рекомендации;
- Компьютеры, подключенные к локальной сети кабинета;
- Аудиовизуальные пособия;
- Демонстрационная шахматная доска с магнитными шахматами;
- Индивидуальные шахматные доски с комплектом фигур;
- Шахматные часы;
- Свободно-распространяемое программное обеспечение для игры

в шахматы.

Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий

Основная литература:

1. Шахматы. Стратегия. Базовый уровень. 10-11 классы: учебник / И. В. Глек, П. А. Чернышев, М. И. Викерчук, А. С. Виноградов. – Москва: Просвещение, 2022.

Дополнительная литература:

1. Путешествие в шахматное королевство: учебное пособие / Ю. Л. Авербах, М. А. Бейлин. – 4-е изд., перераб., доп. – Москва: Терра, Спорт, 2000. – 256 с.
2. Основы шахмат. Шаг за шагом / Ирвинг Чернев. – Москва: Издательство «Э», 2017. – 272 с.
3. Попова М. В., Манаенков В. Н. П58 30+30 шахматных уроков. — Москва : «RUSSIAN CHESS HOUSE/Русский Шахматный Дом», 2018. – 240 с.
4. Шахматы в школе. Второй год обучения. Методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – Москва : Просвещение, 2019. – 71 с.

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Умения	
Осуществлять технико-тактические действия в типовых положениях. При игре в шахматы демонстрировать способы записи шахматной партии	Формы: – групповая (контролируется работа обучающихся в парах и их умение взаимодействовать); – индивидуальная (при разыгрывании партий с компьютером); – самоконтроля (для определения внутренней обратной связи с пониманием предметной области). Методы: наблюдение, опрос, решение задач в ходе практических учебно-тренировочных занятий, соревнований, консультативных партий, турнирных партий, при разыгрывании партий с компьютером, игры по телефону, по компьютерной сети, личных встреч.
Знания	
Сведения из истории развития шахмат. Методы самостоятельного совершенствования шахматиста. Основы шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенности их взаимодействия. Принципы игры. Методы краткосрочного планирования действий во время партии. Приемы и методы шахматной борьбы.	Устный опрос: выборочный или фронтальный Тестовые задания Формы: фронтальная (фронтальный опрос); индивидуальная (выявление знаний и умений на примере ответа); самоконтроля (для определения внутренней обратной связи с пониманием предметной области) Методы: наблюдение, опрос, тестирование, решение задач в ходе практических учебно-тренировочных занятий, соревнований, консультативных партий, турнирных партий, при разыгрывании партий с компьютером, игры по телефону, по компьютерной сети, личных встреч.

Программа «Основы шахматной игры» предусматривает достижение обучающимися в процессе обучения определённых результатов — личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты:

- Формирование основ российской, гражданской идентичности;
- Формирование основ шахматной культуры;
- Понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- Наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- Готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- Уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества с преподавателями и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание помощи окружающим.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

Познавательные УУД:

- Умение с помощью преподавателя и самостоятельно выделить и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- Владение способом структурирования шахматных знаний;
- Способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- Умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с преподавателем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать решение задачи с помощью логических действий и операций, включая общие приёмы решения;
- способность строить логические рассуждения, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;

- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести, дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра;

- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество с преподавателем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;

- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;

- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

В соответствии с рабочим учебным планом по окончании II семестра проводится промежуточная аттестация в форме соревнований.

Список рекомендованной литературы

1. Опыт реализации шахматного образования в Ярославской области: сборник / сост. А.П. Щербак. — Электрон. текстовые дан. (3,68 Mb) — Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2025.
2. Пополитова О. В., Уланова Г. А., Урывчикова Н. В. Организация шахматного образования в условиях реализации обновлённого ФГОС НОО: учебно-методическое пособие. Электрон. текстовые дан. (6,73 Mb). Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2025.
3. Решение задач по курсу внеурочной деятельности «Шахматы в школу». 1-4 год обучения : методическое пособие / сост. Ю. А. Гришин, А. П. Павлов, П. А. Павлов, С. А. Шитов. — Электрон. текстовые дан. (376 Mb). — Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2025.
4. Шахматы в школе. 1 класс : методические рекомендации / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — Москва : Просвещение, 2019. — 87 с.
5. Шахматы в школе. 2 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — Москва : Просвещение, 2023. — 80 с.
6. Шахматы в школе. 3 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — Москва : Просвещение, 2023. — 96 с.
7. Шахматы в школе. 4 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — Москва : Просвещение, 2023. — 96 с.
8. Щербак А. П. Опыт реализации Концепции развития шахматного образования в Ярославской области // Физическая культура в школе. 2024. № 1. С. 35-39.
9. Щербак А. П., Уланова Г. А. Шахматы на занятиях внеурочной деятельности в школах Ярославской области // Образовательная панорама. 2024. № 1(21).

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

Физическая культура и спорт

**Опыт реализации шахматного образования
в Ярославской области**

А. П. Щербак

Сборник

Часть 2

Электронное издание

Компьютерная верстка Г. А. Соболевой
Подписано к публикации 03.04.2026. 2,34 Мб.
Заказ 11

Центр организационно-методической
и издательско-просветительской деятельности
ГАУ ДПО ЯО ИРО
150014, г. Ярославль,
ул. Богдановича, 16
Тел. (4852) 23-06-42
E-mail: rio@iro.yar.ru