

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

Физическая культура и спорт

Опыт реализации шахматного образования в Ярославской области

Сборник

Ярославль
2025

УДК 794.1
ББК 75.581
О 629

Публикуется по решению
редакционно-издательского
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Ступина Галина Евгеньевна, кандидат педагогических наук, доцент, и.о. декана факультета физической культуры ФГБНУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»;

Зайцева Наталия Владимировна, заместитель руководителя Центра непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

О 629 Опыт реализации шахматного образования в Ярославской области:
сборник / сост. А.П. Щербак. — Электрон. текстовые дан. (3,68 Mb) —
Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2025. — (Физическая культура и спорт).

Сборник подготовлен в рамках реализации Концепции развития шахматного образования в Ярославской области на период до 2030 года. Материалы сборника подготовлены педагогами, принявшими участие в региональном конкурсе среди образовательных организаций на лучшую организацию шахматного образования в 2024 году.

Настоящая разработка адресована администрации и педагогам образовательных учреждений, реализующих начальное общее образование, и профессиональных образовательных организаций.

УДК 794.1
ББК 75.581

Оглавление

Введение	4
1. Организация шахматного образования в сельской общеобразовательной школе Ярославской области.....	5
2. Организация шахматного образования в городской общеобразовательной школе Ярославской области.....	66
3. Организация шахматного образования в профессиональной образовательной организации Ярославской области	116
Список рекомендованной литературы	144

Введение

Актуальность настоящего сборника связана с 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 вошли материалы педагогов, принявших участие в региональном конкурсе среди образовательных организаций на лучшую организацию шахматного образования среди общеобразовательных организации и организаций среднего профессионального образования. Конкурс проходил в 2024 году по инициативе министерства образования Ярославской области.

Структура сборника соответствует номинациям 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.

1. Организация шахматного образования в сельской общеобразовательной школе Ярославской области

Школьный семейный шахматный турнир «Белая ладья», посвящённый Дню Победы

***Жаркова Наталья Леонидовна,
Березин Семён Николаевич,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Болтинская средняя общеобразовательная школа,
Рыбинский муниципальный район***

Цель: привить детям интерес к шахматам, создать условия для интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

Ведущий 1: Добрый вечер, ребята и уважаемые взрослые! Сегодня мы пригласили вас в этот зал, чтобы совершить волшебное путешествие в Шахматное Королевство. Его нельзя найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске.

Ведущий 2: Игра в шахматы не только интересное, но и полезное занятие. Шахматы развивают творческие навыки и комбинаторные способности, воспитывают волю, вырабатывают бойцовский характер. «Пробным камнем человеческого ума» называл шахматы Гёте. Сегодня мы с вами соприкоснёмся с прекрасным и яростным миром этой волшебной игры. Да свершатся шахматные баталии!

Ведущий 1: Как когда-то наши деды и прадеды шли в бой, побеждая врага, так и мы сегодня повоюем только на шахматной доске.

Ведущий 2: Сегодня в нашей школе состоится семейный турнир «Белая ладья» среди команд начальных классов. Согласно положению каждый игрок взял в подмогу одного из членов своей семьи.

Ведущий 1: Итак, разрешите представить участников турнира (8 пар – обучающийся начальной школы и член его семьи) и состав жюри.

ПРОГРАММА ШАХМАТНОГО ТУРНИРА.

1. Открытие фестиваля.
2. Шахматные загадки.
3. Шахматная викторина.
4. «Расставь фигуры на время».
5. «Найди ошибки в расстановке».
6. Конкурс «Разгадай ребус».
7. «Конная битва».
8. Шахматный турнир.
9. Закрытие фестиваля, награждение победителей и призёров.

Ведущий 1: Сейчас мы проверим, как наши участники знают названия фигур. Отгадайте наши загадки.

1. Мы могли на ней бы плыть

С русским князем по воде,

Но позволено ходить

И по клеточкам... (Ладье).

2. Быть особо защищённым –

У него такая роль,

Это правило резонно,

Потому что он... (Король).

3. Обитает не в саванне,

И не так огромен он,

Но такое же название

У фигуры этой... (Слон).

4. Он не цокает, конечно,

Но легко перешагнёт

Через ряд фигур и пешек

Этим шахматным... (Конём).

5. Кто не любит прыг да скок?

Кто ходить привык неспешно

И берёт наискосок?

Ну, конечно, это... (Пешка).

6. Это правило известно,

Короля нам есть нельзя,

Но свободно можешь есть ты

Вместо этого... (Ферзя).

7. Она маленький солдат,

Храбрый и отважный,

Ход в две клеточки она

Делает однажды... (Пешка).

8. Кто с G2 на K4

Ходит буквой “Г”?

Через головы скакать

Может он вполне... (Конь).

9. Он наискосок идёт,

Только прикажи.

В плен противник попадёт,

Вставший на пути... (Слон).

10. Может он ходить и прямо,

И наискосок.

Высоко его оценит

Опытный игрок... (Ферзь).

Ведущий 2: Молодцы! Теперь давайте проверим, как вы знаете историю возникновения этой древнейшей игры. Вам выданы вопросы викторины с вариантами ответов, ваша задача выбрать верный. Время выполнения 3 минуты.

1. Какая страна – родина шахмат?
А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Тува.
2. Сколько полей на шахматной доске?
А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.
3. Что такое диаграмма?
А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.
4. Найди среди фигур тяжёлую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур лёгкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Назови фигуру, которая ходит только вперёд:
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Назови единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:
А) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
8. Стадия шахматной партии, где главная цель – проведение пешек в ферзи:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной манёвренностью:
А) Король; В) Конь;
Б) Ферзь; Г) Слон.
10. Запись шахматной партии называется:
А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.

Ведущий 1: Это были разминочные задания, теперь переходим к более сложным.

Ведущий 2: Кто быстро и правильно расставит фигуры на шахматной доске (контроль времени по первой выполнившей паре игроков).

Ведущий 1: Молодцы! А сейчас вас ждёт следующий конкурс – «Найди ошибки в расстановке шахматных фигур» (члены жюри проверяют правильность, контролируют время).

Ведущий 2: Пока Семён Николаевич готовит доски к конкурсу «Конная битва», мы будем разгадывать ребусы!

КОНКУРС: «Разгадай ребус».

1. Вид спорта? (шахматы).



2. Разновидность шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом? (турнир).



3. Стратегия ограничения подвижности пешек и фигур противника? (блокада).



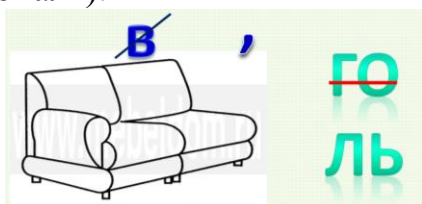
4. Поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы? (вертикаль).



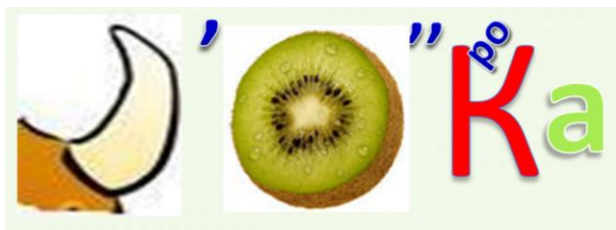
5. Поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры? (горизонталь).



6. Поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии? (диагональ).



7. Ход в шахматной партии, который уводит короля из центра? (рокировка).



Ведущий 1: Молодцы! Следующий конкурс «Конная битва». У каждой пары игроков на своей части поля только 4 коня. Ваша задача – пройти минимум 1 конём на поле противника и поставить фигуру на первой линии. Время – 7 минут. Да начнётся битва! Результаты будут суммироваться с итоговыми баллами.

Ведущий 2: Отлично поборолись! Ну а теперь к самому важному конкурсу сегодняшнего вечера! Впереди нас ждёт интереснейший шахматный турнир. Сначала сражаются ребята одной параллели между собой. У вас есть возможность трижды попросить помощь вашего напарника. Затем победители встречаются между собой – 1-2 классы, 3-4 классы, а далее победители из каждой пары встретятся в финале в борьбе за первое и второе места, а проигравшие в каждой паре имеют шанс завоевать третье место.

Ведущий 1: Шахматистов к столам мы приглашаем и от души вам успехов желаем! Моё вам пожелание: не нарушайте правила игры, будьте спокойны и предельно внимательны и вас ждёт успех! Не забывайте фиксировать время хода!

Соревнования проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «Шахматы», утверждёнными приказом Министерства спорта России № 988 от 29 декабря 2020 года и не противоречащими Правилам ФИДЕ.

Места участников турнира определяются по наибольшей сумме набранных очков участниками команды. В случае равенства очков по дополнительным показателям:

- по результату личной встречи между командами;
- по количеству выигранных матчей.

Награждение победителей и участников турнира.

Все участники турнира получают сертификат об участии.

Победители и призёры награждаются дипломами и сладкими призами.

Ведущий 2: Поздравляем победителей и участников, желаем вам дальнейших успехов! Вы все просто молодцы: дети, родители, бабушки и дедушки! Главное, что вы любите шахматы и с увлечением играете. И я надеюсь, что впереди у вас ещё много встреч на шахматных турнирах, много побед и достижений!

Ведущий 1:

Вот и закончился славный турнир,

Каждый награду свою получил.

Время пройдёт, соберёмся опять,

Будем сражаться и побеждать!

Игровая программа для школьного лагеря «Шахматы без границ»

***Карханова Маргарита Александровна,
Захаров Алексей Анатольевич,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Пестрецовская основная школа»
Ярославского муниципального района***

Цель: создать условия для интеллектуального развития школьников.

Задачи:

- закрепить знания о шахматных фигурах и шахматной доске;
- активизировать мыслительную деятельность, тренировать память, внимание, находчивость, смекалку;
- развивать логическое мышление и умение разрешать проблемные ситуации;
- воспитывать интерес к шахматам, уверенность в своих силах, стойкий характер.

Оборудование: шахматы, плакат с изображением шахматной доски (с недостающими фигурами), картинки к играм «Собери шахматы», бланки с изображением фигур-половинок, карандаши, мешочек для шахматных фигур.

Приветствие: Наше занятие сегодня посвящено шахматам. Начнём мы с шахматной разминки, на минутку превратимся в пешки:

Чтобы было веселей,
В пешки превратись скорей.
Ну-ка, пешки, поиграем
Вправо-влево, а потом (наклоны головы)
Наши ножки разомнём (приседают).
1,2,3 – на месте шаг,
Встали пешки дружно в ряд
(повтор 2-3 раза).
Мы размялись от души,
И вперёд скорей спешите.

С правилами игры в шахматы знакомы большинство людей, а вот какие ещё существуют забавы с чёрно-белой доской и фигурами, знает не каждый. Сегодня мы с вами поиграем с шахматами в необычном формате. Вам предстоит собрать клетчатый пазл, отгадать шахматные загадки, вычислить пропавшие фигуры и слепить их из пластилина, пробежать гроссмейстерские эстафеты и многое другое. Готовы отправиться в страну шахматных игр? Тогда делимся на команды, чёрную и белую, и начинаем! А счёт ваших достижений, разумеется, будем вести на шахматном поле (распечатанный лист, числа вписываются в белые или чёрные клетки соответственно выигравшей команде).

Игра «Шахматные загадки».

Не живёт в зверинце,

Не берёт гостинцы,
Хоботом не водит,
По косо́й он ходит. (Слон).
Только прямо хожу,
Как зовусь – не скажу.
И на самом краю
Я надежная стою. (Ладья).
Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык без спешки
И берёт наискосок?
Ну конечно, это –... (Пешки).
Он на одной стоит ноге,
А ходит только буквой «Г». (Конь).
В начале партии нельзя
Спешить вводить в игру... (Ферзь).
Играет непростую роль
Его Величество ...
(Король).

Игра «Восстанови фигуру».

Перед каждой командой лежит набор шахмат, где не хватает нескольких фигур. Задача – определить отсутствующие фигуры, не расставляя их, и слепить из пластилина.

Игра «Клетчатый пазл».

Командам выдаются разрезанные на части шахматные доски (распечатки). Задача – первыми правильно собрать свой пазл.

Игра «Расставь фигуры».

Команды выстраиваются в колонну на расстоянии от столов, где стоят пустые шахматные доски. Рядом с каждой командой – шахматные фигуры (у одной команды чёрные, у другой белые). По сигналу дети по очереди берут по одной фигуре, добегают до стола и расставляют их на доске. В зачёт идёт не только скорость выполнения, но и правильность расстановки фигур.

Игра «Угадай фигуру».

Каждый ученик по очереди опускает руку в мешочек, берёт одну фигуру и на ощупь определяет и называет её. Усложнение задания: дети достают из мешочка заданную педагогом фигуру.

Игра «В городском парке».

В Ярославской области есть город Данилов. На его гербе изображена шахматная доска, легенда о её появлении там уходит корнями в эпоху Петра I. В наше время в Данилове появилось множество интересных арт-объектов в шахматной тематике. Например, в городском парке не только плитка уложена на манер шахматной доски, но и установлены скульптуры характерных жителей Данилова в стиле шахматных фигур.

Задача команд – познакомиться с изображением и словесным описанием скульптур и определить, каким шахматным фигурам они соответствуют. Матери-

ал можно взять с портала «Ярославика» <http://demetra.yar.ru/index.php/danilovskij-rajon/istoriya-kraya/2014-danilov-shakhmatnaya-alleya>

Итог занятия: Вот вы и выполнили все задания. Как и в обычном шахматном турнире, сегодня у нас есть победители и проигравшие. В одних играх вам пригодилась скорость реакции, в других – знания шахматной науки. Чтобы в следующий раз точно одержать победу, рекомендую почаще расставлять фигуры на доске и тренироваться. Ведь у ваших возможностей тоже нет границ!

Занятие внеурочной деятельностью «Пешки – солдаты шахматной доски»

*Кондратьева Наталия Анатольевна,
Голубкова Марина Анатольевна,
Горячева Галина Игоревна,
Самсонова Наталья Валентиновна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Константиновская средняя школа
Тутаевского муниципального района*

Тип занятия: комбинированное занятие общеметодологической направленности.

Время реализации: 45 минут.

Цель деятельности педагога: организовать деятельность обучающихся по изучению понятий «пешка», «ход пешкой», «взятие пешкой», «взятие на проходе», «правило превращения пешки».

Задачи занятия:

- закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами;
- повторить названия фигур и расстановку начальной позиции;
- объяснить ходы пешкой (в том числе особые ходы: правило взятия на проходе и правило превращения пешки).

Планируемые результаты:

- 1) личностные: проявлять познавательный интерес и активность в данной области деятельности;
- 2) метапредметные:
 - познавательные УУД: находить информацию в тексте согласно заданию, решать шахматные задачи;
 - регулятивные УУД: планировать процесс в центрах деятельности, самостоятельно организовывать деятельность (планирование, прогнозирование, самоконтроль, самокоррекцию, рефлексия), оценивать по критериям деятельность;
 - коммуникативные УУД: работать в паре, слушать, вести диалог, принимать решения, провести рефлексия своих действий;

3) предметные: разграничивать понятия «пешка», «ход пешкой», «взятие пешкой», «взятие на проходе», «правило превращения пешки», ходить и бить пешкой.

Методы, формы, приёмы обучения: системно-деятельностный метод, дидактические игры, индивидуальная, парная, фронтальная работа.

В ходе внеурочного занятия используются разнообразные формы, методы и приёмы обучения, повышающие степень активности детей.

Стиль, тон отношений, задаваемый на занятии, создают атмосферу сотрудничества, творчества, психологического комфорта.

Технология активных методов обучения позволяет качественно управлять познавательной, мыслительной активностью обучающихся, а также сформировать универсальные учебные действия. Чтобы вовлечь в учебный процесс каждого ученика, используются дифференцированные задания (задания базового и повышенного уровней). Каждому ученику даётся задание по силам.

Для развития познавательных способностей используются задания повышенного уровня сложности. Имеет место парная работа.

Большое внимание на занятии уделяется сотрудничеству детей и продуктивному характеру самостоятельной работы обучающихся.

На занятии используется формирующее оценивание, дающее возможность всем детям участвовать в процессе учения.

Наглядно-демонстрационный материал: мультимедийная программа «Динозавры учат шахматам» (ООО «Дайв», 2007); таблица «Учимся рисовать фигуры»; демонстрационная шахматная доска; набор фигур (на пару учащихся).

1 часть занятия (мотивационная).

Слушание присказки и исполнение песни «Паровоз "Букашка"» в начале занятия позволяют установить доброжелательную атмосферу, создать благоприятный настрой.

2 часть занятия (основная).

Дидактические игры позволяют проверить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами, названием фигур и расстановкой начальной позиции. Во время занятия поддерживается прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). На стенах комнаты висят карточки с графическими изображениями фигур. У каждого ученика есть тетрадь в крупную клетку, ручки красного и синего цвета. Ручкой красного цвета обучающиеся обозначают белые фигуры, а синего – чёрные. Такое обозначение используется при решении шахматных задач. Подготовленный ученик (ребёнок, имеющий знания выше базового уровня) выполняет роль профессора Мага-динозавра. Параллельно ребята выставляют пешки и фигуры на нужное поле шахматной доски и выполняют задание, ученик в роли профессора проверяет задание под контролем педагога. Ребята работают в паре. Проверяют правильность выполнения диаграммы по карточке-образцу. Забирают красный круг, если решение неверно. При верном решении – круг зелёного цвета. Ребята решают задачи в центрах деятельности (стол № 1, № 2, № 3, № 4, №5). Менее подготовленные ребята (определяются по количеству и цвету полученного круга) – стол №1, более подготовленные – стол № 2, стол № 5 – отлично

подготовленные (ребята умеют ходить и бить фигурами и пешками, знают, как поставить шах и мат королю). Пары передвигаются по часовой стрелке (стол № 1 – стол № 4), на работу отводится 5-7 минут. На занятии используется приём работы с текстом «Толстые и тонкие вопросы». «Толстый» вопрос предполагает развёрнутый ответ, а «тонкий» вопрос – односложный ответ. Проверка осуществляется приёмом «Перфокарты». Все диаграммы центра № 4 складываются «стопочкой». Обучающиеся накладывают сверху диаграмму с правильным ответом, делают прокол на поле Белого Слона, проверяют место прокола.

3 часть занятия (заключительная).

В завершение занятия педагог подводит обучающихся к осознанию общего смысла выражения «пешки – солдаты шахматной доски, если пешки соберутся вместе, то с их лавиной не смогут справиться самые сильные фигуры».

На этапе рефлексии педагог использует приём «Острова». «Острова» вывешиваются на доске (стене), и каждому участнику взаимодействия предлагается выйти и приклеить стикер на один «остров», который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние участника после состоявшегося взаимодействия.

Сценарий занятия.

1 часть занятия (мотивационная).

Учитель. Было это не на море и не на океане, а в далёком Шахматном лесу. Стояло древо – золотые маковки, а по тому древу ходил профессор, Магдинозавр. Вверх идёт – уроки даёт, вниз – сказку рассказывает. Вот было бы любопытно посмотреть! Это не сказка, а присказка! Сказка будет впереди. А вы хотели бы отправиться в сказку? О чём будет наша сказка?

Ответы обучающихся.

Методический комментарий: педагогу важно выслушать каждого ребёнка, внести личностно-эмоциональную составляющую в занятие, способствовать развитию интереса к занятиям «Шахматы в школу».

Звучит куплет и припев песни «Паровоз "Букашка"» (музыка Александра Ермолова, слова Александра Морозова).

Обучающиеся исполняют движения под музыку.

2 часть занятия (основная).

Учитель. Представьте, что вы на паровозике «Букашка» приехали на запись программы «В Шахматном лесу», идёт прямой эфир. Вам выдали билет вашего посадочного места и попросили сочинить сказку.

Педагог читает текст с остановками (место остановки в сказке обозначено), ребята дополняют.

Игра «Сочини сказку "Как жили короли"».

Учитель. В далёком Шахматном лесу жили да были два короля. Правила, как могли, своими армиями. Первый король звался Король Белый, второй король – Король Чёрный. Белый Король восседал на ... троне, а Чёрный Король – на ... троне. Они были самыми важными и особыми в Шахматном лесу. В те времена война была. Но Королей ведь бить нельзя. Короли не могли идти под бой. Армия Чёрного Короля оберегала своего монарха и под удар ставила Белого Короля. Армия Белого Короля нападала на Чёрного. Всё ли могут Короли, вершат ли

судьбы всей земли? Но, что ни говори, далеко уйти не может ни один король. На одно поле ходит и бьёт Король. «Я возьму тебя!» – сказал Белый Король. «Нет, я бью тебя!» – сказал Чёрный король. Но сбежались тут соседи. Ну какой же был скандал! «Я самый сильный и тяжёлый! Ведь передвигаюсь в любом направлении!» – сказал ... тот, который любил белый цвет. «О, мой Король, я помогу! Тебе нельзя идти под бой!» – сказал ... тот, который любил чёрный цвет. «И мы тяжёлые! Нас две, а значит, мы сила! Идём вперёд, идём назад на любое расстояние», – закричали «А мы хотя и лёгкие, нас два! Прыг-скок и вбок! Перепрыгнем даже Ферзя!» «Мы белопольные! А мы чернопольные! Бьём, как и ходим! По диагонали!» – закричали на разные голоса... «Мы солдаты хоть куда! Бравые и удалые! Нас восемь! И нас восемь!» – кричали....

Педагог прерывает чтение сказки, просит ребят поиграть в игру «Живые фигуры».

В начале занятия ребята получили билеты с номерами: a1, b2, d2, e1, d1, h8, c8, e8, f7 (приём «Случайный выбор»). И один билет с изображением профессора Мага-динозавра (был выдан учителем самому подготовленному ребёнку).



Методический комментарий: обучающиеся вспоминают шахматную нотацию, сочиняют сказку, дополняя фразу.

Учитель. Какие фигуры жили в шахматном лесу? Помогите фигурам занять своё начальное положение. Посмотрите на свой билет, определите, какая фигура занимает это место на шахматной доске. Возьмите карточку с фигурой и встаньте на начальное положение фигуры. Если сомневаетесь, то возьмите сигнал помощи.

Профессор Маг-динозавр проверяет, правильно ли ребята заняли своё начальное положение.

Методический комментарий: если решение верно, получают от профессора зелёный стикер, а если неверно, то – красный.

Педагог включает мультимедийную программу «Динозавры учат шахматам», урок «Пешка».

Ребята смотрят урок «Пешка», из которого узнают о том, как ходит и бьёт пешка, правило «взятия на проходе», правило «превращения пешки».

Прослушав теоретический материал, обучающиеся приступают к практической части. Ученик в роли профессора – на компьютере, остальные – на шахматной доске.

Игра 1 «Взятие фигуры пешкой».

Профессор Маг-динозавр: расставьте фигуры и пешки так, как показано на доске: поле d4 занимает пешка белой армии, d5 – слон чёрной армии, e5 – пешка чёрной армии. Какую фигуру должна взять белая пешка?

Оценивание деятельности, используется приём формирующего оценивания «Светофорик».

Учитель: проверим задание. Просигнальте, как вы выполнили задание. Красный круг – решение неверно, зелёный – решение верно.

Игра 2 «Взятие фигуры пешкой».

Профессор Маг-динозавр: расставьте фигуры и пешки так, как показано на доске: поле e7 – конь чёрной армии, f8 – пешка чёрной армии, f6 – пешка белой армии. Какую фигуру должна взять белая пешка?

Учитель: проверим задание. Просигнальте, как вы выполнили задание. Красный круг – решение неверно, зелёный – решение верно.

Игра 3 «Превращение пешки в ферзя».

Профессор Маг-динозавр: расставьте чёрные пешки на поля c7, d7, e7, f7, а белые пешки – b2, c2, d2, e2, f2, g2. Кто быстрее всех превратит пешку в ферзя?

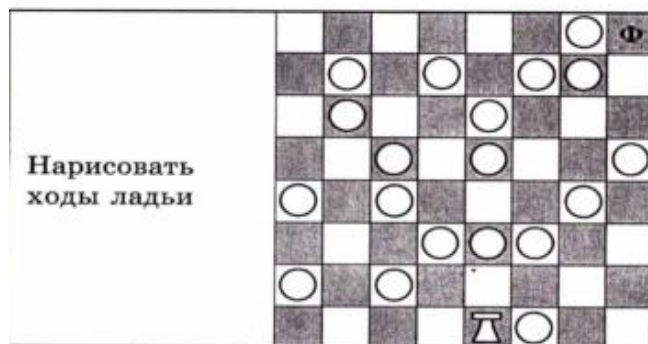
Учитель: проверим задание. Просигнальте, как вы выполнили задание. Красный круг – решение неверно, зелёный – решение верно.

Учитель: сказка продолжается. В Шахматном лесу скандал. «Нас восемь! И нас восемь!». Наш девиз: ходить прямо, а бить наискосок! И наш девиз такой же! Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. «Я могу стать даже Ферзём!». «И я могу!» – кричали пешки. Целыми днями они воевали: ходили, били, защищали, брали на проходе, торжественно превращались. Им так хотелось сказать сопернику: «Шах и мат». А вам, ребята, не терпится поиграть. Отправимся в «Центры деятельности».

Центр № 1. «Шахматные задачки».

Задание базового уровня (1): «Дойди ладьёй до финиша, обходя камни-преграды».

**Дойти ладьёй до финиша (Ф),
обходя камни – преграды**



Проверка по образцу.

Задание повышенного уровня (2): «Сбить ладьёй 8 пешек за 8 ходов, не попадая под бой».

**Сбить ладьёй 8 пешек за 8 ходов,
не попадая под бой**



Проверка по образцу.

Центр №2.

Задание базового уровня (1): Укажите, какие фигуры под номером 1, 5, 8?

Задание повышенного уровня (2): Укажите, какие фигуры могли так ходить под всеми номерами?

Какие фигуры могли так походить?



Проверка по образцу.

Центр № 3. Игра «Съешь клубничку белой пешкой».

Задание базового уровня (1): расставь на шахматной доске нужную позицию: белая пешка g2, чёрная ладья f3, чёрный конь e4, чёрный слон d5, чёрный конь e6, чёрный ферзь d7, клубничка c8.

Каждый делает по одному ходу по очереди.

Задание повышенного уровня (2): расставь на шахматной доске нужную позицию: белая пешка g2, чёрная ладья f3, чёрный конь e4, чёрный слон d5, чёрный конь e6, чёрный ферзь d7, клубничка c8. Делай ход по очереди. Запиши решение, используя шахматную нотацию.

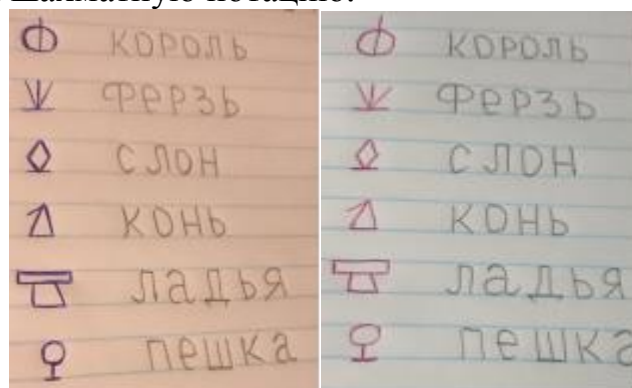


Рис. Обозначение фигур

Центр № 4. Игра «И снова сказка»

Ответь на вопросы по сказке «Как жили Короли», вычеркни фигуры с ответом «да» на шахматной доске, последнюю фигуру с ответом «да» – ответ обведи в кружок. С ответом «нет» – не вычёркивай и не обводи.

- Белый Король восседал на чёрном троне?
- Чёрному Королю бить нельзя?
- Ферзь Белый любил чёрный цвет?

- Ферзь Чёрный любил чёрный цвет?
- У каждой армии по две Ладьи?
- Белая Пешка может перепрыгнуть даже Чёрного Ферзя?
- Белый конь и Чёрный Конь может перепрыгнуть через Ферзя?
- Белый слон ходит и бьёт по диагонали?

Центр № 5. «Бой с динозавром»

Используется мультимедийная программа «Динозавры учат шахматам», станция «Играть».

3 часть занятия (заключительная).

Учитель: пешки – простые солдаты шахматной армии. Восемь белых и восемь чёрных пешек, их много, но они самые слабые. Но если пешки соберутся вместе и начнут двигаться, то с их лавиной не смогут справиться самые сильные фигуры. Сделайте вывод из сказанного.

Ответы обучающихся.

Учитель: наше занятие подходит к завершению. Вы испытывали разные эмоции во время записи программы. Посетите острова: остров Радости, остров Скуки, остров Разочарования. Прикрепите стикер на один из островов. Объясните свой выбор.

Ответы обучающихся.

Внеклассное мероприятие «Новогодний шахматный турнир»

***Коковцева Любовь Борисовна,
Кожарина Ольга Вениаминовна,
Сазонов Алексей Евгеньевич,
Скребов Александр Сергеевич,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Брейтовская средняя общеобразовательная школа,
Брейтовский муниципальный район***

В 2023-2024 учебном году согласно «Концепции развития шахматного образования в Ярославской области» в МОУ Брейтовской СОШ введены курсы внеурочной деятельности «Шахматы». Однако мероприятия по шахматному спорту проводились в школе уже много лет. Одной из актуальных форм стал новогодний шахматный турнир. В преддверии Нового года турнир создаёт праздничное настроение, что позволяет повысить мотивацию учащихся к данному виду спорта. К участию в мероприятии допускаются школьники с разным уровнем подготовки, приглашаются родители, что тоже является привлекательным для детей.

Цель мероприятия: создание условий для повышения мотивации учащихся к систематическим занятиям шахматами, а также для выявления одарённых учащихся в данном виде спорта.

Задачи:

- привлечь внимание учащихся, педагогов, родителей, жителей села к такому виду спорта, как шахматы;
- создать условия для общения детей и взрослых;
- активизировать мыслительную деятельность, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, находчивость, смекалку учащихся.

Этапы подготовки турнира.

1. За месяц до турнира провести отборочный турнир в группах с целью выявления победителей для участия в школьном турнире.

2. Подготовить помещение для игры, чтобы каждая пара играла за отдельным столом.

3. Подготовить необходимое количество комплектов игр (не менее 10).

4. Подготовить наградные материалы (грамоты, призы).

5. Разработать сценарий проведения мероприятия, подобрать необходимый реквизит.

6. Привлечь к проведению мероприятия ребят старших классов, активистов «Движения Первых», родителей, социальных партнёров, жителей села.

Форма проведения: турнир.

Метод проведения: игровой.

Целевая аудитория: учащиеся 1-4 классов.

Этапы проведения:

1. Открытие турнира.

2. Турнир.

3. Закрытие турнира. Награждение участников.

Ведущий (на фоне музыки).

Знают взрослые и дети,

Знает каждый на планете,

Знает даже детвора –

Шахматы – лучшая игра!

Ученица.

Который век, наперекор столетьям,

Живёт и здравствует мудрейшая игра.

И каждый день азартная планета,

Дыханье затаив, твердит: «Пора!»

Ученик.

В порядке боевом фигуры встали,

Трубит трубач, к атаке дан сигнал,

На поле боя шахматных баталий

Сегодня будет яростный накал!

Уходят под музыку.

Ведущий: добрый день, дорогие друзья! Знаете, куда вы попали? В Шахматное королевство. Прямо на турнир! В королевстве шахматном праздник начинается!

Стук в дверь.

Ведущий: ребята! Слышите? Кто бы это мог быть?

Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык неспешно
И берёт наискосок?
Ну конечно, это —... (Пешка).

Входит Пешка (ученик в костюме).

Пешка: здравствуйте, друзья! Приветствую участников ставшего уже традиционным «Новогоднего Шахматного турнира»! Ребята, а вы знаете историю создания шахмат? (*отвечают*). Давайте я вам её напомним.

Пешка: меня зовут Чёрная пешка, и я расскажу вам историю создания интереснейшей игры – шахматы. Это было давным-давно, около 2х тысяч лет тому назад. В далёкой красивой стране Индии жил правитель. Однажды к нему пришёл старый крестьянин и сказал о придуманной им игре. Но правила он обещал рассказать при выполнении одного условия. На каждую клеточку доски нужно было положить зёрна так, чтобы с каждым разом их количество увеличивалось в квадрате. Правитель обрадовался и позвал слугу, принесшего зерно из амбаров. Но когда начали производить подсчёты, то оказалось, что такого количества зерна нет во всём мире. Правитель огорчился. Но крестьянин всё равно рассказал об условиях игры. Таким образом, крестьянин получил в награду запас зерна, а мир – великолепную игру – шахматы!

Ведущий: спасибо, Пешка, за интересную историю. Оставайся с нами. Ведь сейчас ещё немного, и у нас начнутся шахматные баталии. Наши ребята покажут настоящее искусство владения этой игрой.

Ученик 1

Это чудо из чудес
Нам известно с детства,
Ждёт ребят, как дар с небес,
Шахмат королевство.

Ученик 2.

Вся в квадратах – белых, чёрных –
Деревянная доска,
А ряды фигур точёных –
Деревянные войска.

Ученик 3.

Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Люди в шахматы играют –
Гениальная игра!

Ученик 4.

Ты, дружок мой, без опаски,
Без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки,
В чёрно-белый этот край.

Исполнение песни «Шахматы» (музыка Юрия Кудинова, слова Елены Щепотьевой.)

Ведущий: слово для приветствия предоставляю директору МОУ Брейтовской СОШ Ирине Анатольевне Чекмарёвой.

Приветственное слово директора школы.

Ведущий: я передаю слово победителю турнира прошлого года – Константину Лобашову.

Слово победителю турнира.

Ведущий: ребята, наш турнир новогодний. Ёлочка у нас есть, она у нас не обычная, а шахматная. Давайте нарядим нашу ёлочку и поближе познакомимся с нашими замечательными участниками турнира.

Дети выбирают шахматную фигуру для украшения новогодней ёлочки, на ней написаны верные и неверные утверждения о правилах шахматной игры, если утверждение верное, то фигуру вешают на ёлочку, если нет, то оставляют в стороне.

Ведущий: ёлочка украшена! Осталось поближе познакомиться с участниками турнира и начинать!

Участники турнира передают новогоднюю игрушку и отвечают на вопросы.

- Кто научил тебя играть в шахматы и шашки?
- Кто в вашей семье умеет играть в шашки и шахматы?
- Ты принимал участие в других шахматно-шашечных турнирах?
- Какие чувства ты испытываешь, когда побеждаешь?
- Что у тебя развила игра в шахматы?
- Ты чаще выигрываешь или проигрываешь?
- Победа – это главное?
- Во сколько лет ты научился играть в шахматы?
- Что пожелаешь участникам турнира?

Ведущий: внимание! Внимание! «Новогодний шахматный турнир» объявляется открытым!

Ученик.

Мы открываем шахматный турнир,

Чтоб удивить своей игрой весь мир!

И чтоб в турнире этом победить,

Вам ум и ловкость нужно проявить.

Ведущий: дорогие участники шахматного турнира! Желаем вам удачи и победы!

Проводится жеребьёвка (реквизит – снежинки).

Ведущий: шахматистов к столам мы приглашаем и от души вам успехов желаем! По спортивным правилам прошу соперников пожать друг другу руки и пожелать победы.

Игра в шахматы.

Ведущий: ну что, друзья! Вот и настал самый волнующий и торжественный момент. Вы все большие молодцы!

Стук в дверь.

Ведущий: ребята! Вы слышите? Кто-то к нам спешит... Чудеса не заканчиваются! Заходите!

Звучит новогодняя музыка. В зал входят Дед Мороз, Снегурочка.

Дед Мороз.

Здравствуйте, люди добрые,
Примите мой поклон
С четырёх со всех сторон!
Я приветствовать вас рад,
Чувствую, моя прохлада
Душу каждого бодрит,
Праздник зимний веселит!

Снегурочка.

Здравствуйте, друзья!
Взрослые и совсем молодые,
Озорные, румяные, весёлые.
Вместе с дедом я бродила
По заснеженным тропинкам,
К вам на праздник я спешила,
Чтоб призы раздать детишкам.
И сегодня вместе с вами
Яркий Новый год встречаю.
Воздух полон чудесами,
И я каждому желаю:
Загадать мечту под ёлкой,
Чтоб она осуществилась,
И большая счастья горка
Перед вами появилась!

Ведущий: рады вас видеть, Дедушка Мороз и Снегурочка. Спасибо, что пришли к нам. Мы вас ждали!

Дед Мороз: поздравляем с Новым годом! Желаем счастья, здоровья, отличных отметок! А ещё, чтобы вы слушались маму и папу. Мы видели, как вы замечательно играете в шахматы и шашки и решили вас наградить.

Вручение подарков.

Ведущий.

Удачи, счастья, благости,
Да праздничных хлопот,
Чтоб много-много радости,
Принёс вам Новый год!

Слово для подведения итогов турнира предоставляется главному судье!

Подведение итогов турнира, вручение грамот.

Спасибо всем за интересную игру, судьям за справедливое судейство!

Надеемся, этот турнир прошёл для всех нас с пользой!

Объявляю «Новогодний шахматный турнир» закрытым. Приглашаем всех участников и педагогов на памятное фото с Дедом Морозом и Снегурочкой.

Событие «Шахматный праздник»

*Коровина Ольга Михайловна,
Майорова Елена Валериевна,
Скворцова Жанна Викторовна,
Сухарев Евгений Сергеевич,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение Пречистенская средняя школа,
Первомайский муниципальный район*

Учащиеся: 2-4 классы.

Цель: провести развлекательно-познавательное мероприятие для популяризации шахмат.

Задачи:

1) образовательные:

- обобщение знаний учащихся о шахматах;
- знакомство с новыми фактами;
- активизация мыслительной деятельности;

2) воспитательные:

- формирование интереса к шахматам;
- воспитание в детях лучших качеств человека: честности, верности, доброты, чувства товарищества;

3) развивающие:

- способность осуществлять аналитико-синтетическую деятельность;
- умение обобщать, сравнивать, предвидеть результаты своей деятельности.

Предполагаемые результаты:

1) познавательные УУД: способность самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную;

2) коммуникативные УУД:

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- формирование вербальных и невербальных способов коммуникации;
- способность интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми;

3) регулятивные УУД:

- умение удерживать цель деятельности до получения её результата;
- способность анализировать эмоциональное состояние;
- стремление оценивать результаты деятельности;

4) личностные УУД:

- проявление понимания ценностей культур других народов и уважения к ним;
- умение оценивать ситуации с точки зрения правил поведения и этики;

– стремление проявлять в конкретных ситуациях доброжелательность, внимательность, оказывать помощь.

Этап деятельности	Действия учителя и обучающихся
1.Формирование потребности	<p>Просмотр фрагмента мультфильма «Фиксики».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Название каких игр вы слышали в мультфильме? (ответы детей). - В Китае эта игра называется «СЯНЦИ», в Японии «СЁГИ», а у нас как? (шахматы). - Целый год мы осваивали эту игру. Вам понравилось? - Ребята, как понять, чему мы научились за этот год? (ответы детей)
<p>Формирование образа желаемого результата.</p> <p>Мотивация.</p> <p>Целеполагание.</p> <p>Планирование</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Давайте с вами поиграем и посмотрим, чему мы научились. Для этого нам нужно разбиться на две команды (достаём из мешочка шахматные фигуры: белые и чёрные). - Каждая команда получит свой маршрутный лист для путешествия по шахматным станциям (6 станций): - Пешки. - Ладья. - Конь. - Ферзь. - Король. - Слон
Выполнение действий	<p><i>1 станция – «Пешка».</i></p> <p>Раскрасить столько пешек, сколько стоит каждая фигура? (приложение 1).</p> <p><i>2 станция – «Ладья».</i> Сейчас надо будет показать своё умение быстро считать (по очереди задаёт игрокам вопросы).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сколько на шахматной доске вертикалей? (8). 2. Сколько всего пешек встречается в самом начале игры на шахматной доске? (8 белых и 8 чёрных). 3. Сколько различных ходов может сделать ферзь из центра шахматной доски? (27). 4. Сколько полей в самой короткой диагонали? (2). 5. Сколько белых полей в 3-й горизонтали? (4). 6. Какое наименьшее количество ходов должна сделать ладья, чтобы обойти всю шахматную доску по периметру? (4). 7. Сколько чёрных полей в самой длинной диагонали? (8). <p><i>3 станция – «Конь».</i> «Живые шахматы» (участники команды выбирают карточку с изображением фигуры и показывают на поле, как она ходит).</p> <p><i>4 станция – «Ферзь».</i> «Путешествие во времени и пространстве».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какая страна является родиной шахмат? (Индия). 2. Как называется игра, которая стала прототипом шахмат? (чатуранга).

	<p>3. Кто преобразовал чатурангу и ввёл основные правила шахматной игры? (арабы).</p> <p>4. Какую плату потребовал индийский мудрец у раджи за изобретение игры? (за первое поле шахматной доски ему дали одно зёрнышко, за второе – два, за третье – четыре, потом восемь, шестнадцать и т. д.; во всём мире не нашлось бы столько зёрен!)</p> <p>5. Что такое мансуба? (древний аналог шахматной задачи/этюда).</p> <p>5 станция – «Король». Дети получают карточку с заданием закрасить лишнюю букву в каждой строке таким образом, чтобы оставшиеся буквы образовали слова, обозначающие шахматные фигуры.</p> <p>6 станция – «Слон». На эту станцию обе команды приходят одновременно (на столе лежит шахматная доска, участники команды по очереди на время бегут к шахматной доске и выставляют фигуры)</p>
Анализ результата	<p>Подсчитывают баллы в маршрутных листах.</p> <p>Вы все заслужили достойные награды.</p> <p>- Благодарим всех за участие в нашем шахматном празднике.</p> <p>И помните:</p> <p>В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно</p>

Технологическая карта занятия «Мат»

*Лезов Дмитрий Александрович,
Муниципальное образовательное учреждение
Гореловская основная общеобразовательная школа,
Брейтовский муниципальный район*

Цель занятия: создать условия для совершенствования умения ставить мат.

Образовательные ресурсы: рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы в школу» 2-4 класс (1 год обучения). Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобразоват. организаций / Э. Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова. — М. : Просвещение, 2017. — 175 с.: ил. - ISBN 978-5-09-049787-9.

Организационная структура занятия

Этап	Цель этапа	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемый результат
1	Создать условия для позитивной мотивации учащихся на выпол-	Приветствие. Задаёт позитивный настрой. Я снова рад вас видеть, ре-	Воспринимают речь учителя, отвечают на вопросы	Проявляют интерес к учебному материалу. Выражают положи-

	нение заданий	бята, скажите, пожалуйста, как вы себя чувствуете, как ваши дела? Если у всех всё хорошо, начнём наше занятие		тельное отношение к занятиям шахматами
2.	Способствовать развитию умения самостоятельно формулировать требования техники безопасности	Ребята, у меня есть инструкция, я в ней ничего не понимаю, т.к. там слова перепутаны, может, вы мне можете разобраться в ней. Спасибо за помощь, скажите, пожалуйста, а о чём идёт речь в данной инструкции? Верно, о технике безопасности, которую необходимо соблюдать. Приложение № 1	Читают инструкцию. Выполняют задание, составляют правильно текст. Определяют требования к технике безопасности: 1) инвентарь использовать строго по инструкции; 2) проверить исправность поверхности шахматной доски и шахматных фигур; 3) соблюдать правила расположения шахматных фигур на доске; соблюдать шахматный фигур 4) при плохом самочувствии сообщить учителю; 5) за столом соблюдать правильное положение	Требования к технике безопасности сформулированы
3.	Способствовать развитию умения самостоятельно формулировать тему урока.	Ребята, я вчера общался со своим другом, он был очень расстроен. Он, как и вы, тоже изучает шахматы и	Анализируют ситуацию. Отвечают на вопросы. Определяют тему урока	Тема урока сформулирована

		уже знает, что такое шах, защита от шаха, пат. Но вчера при очередной игре он постоянно попадал в ситуацию, где не мог уйти королём, защитить его или «съесть» в ответ угрожающую фигуру. Как вы думаете, в чём его проблема? В какую позицию он попал? И какая же тема нашего сегодняшнего занятия? Правильно: мат		
4.	Совершенствовать умение ставить мат в один и два хода	Давайте вспомним, какие есть простейшие задачи по постановке мата? Верно: мат в один ход и два хода. Показывает задачи: мат в один ход (рис. 1) мат в два хода (рис. 2), анализирует действия учащихся, исправляет ошибки	Слушают учителя. Называют варианты мата. Анализируют задачи. Исправляют ошибки. Совершенствуют умения	Производят самоконтроль. Управляют поведением партнёра. Сохраняют мотивацию к учебной деятельности, проявляют интерес к учебному материалу. Соблюдают технику безопасности
5.	Подведение итогов	Ребята, вы сегодня хорошо поработали, все молодцы! Предлагаю составить синквейн по теме урока. 1. Мат. 2. Детский. 3. Угрожает, настораживает, озадачивает. 4. Подумал, подловил, выиграл партию. 5. Стратегия	Слушают учителя. Выполняют синквейн. Анализируют занятие. Делают выводы. Формулируют цель занятия	Положительное отношение к занятиям шахматами. Сформулирована цель

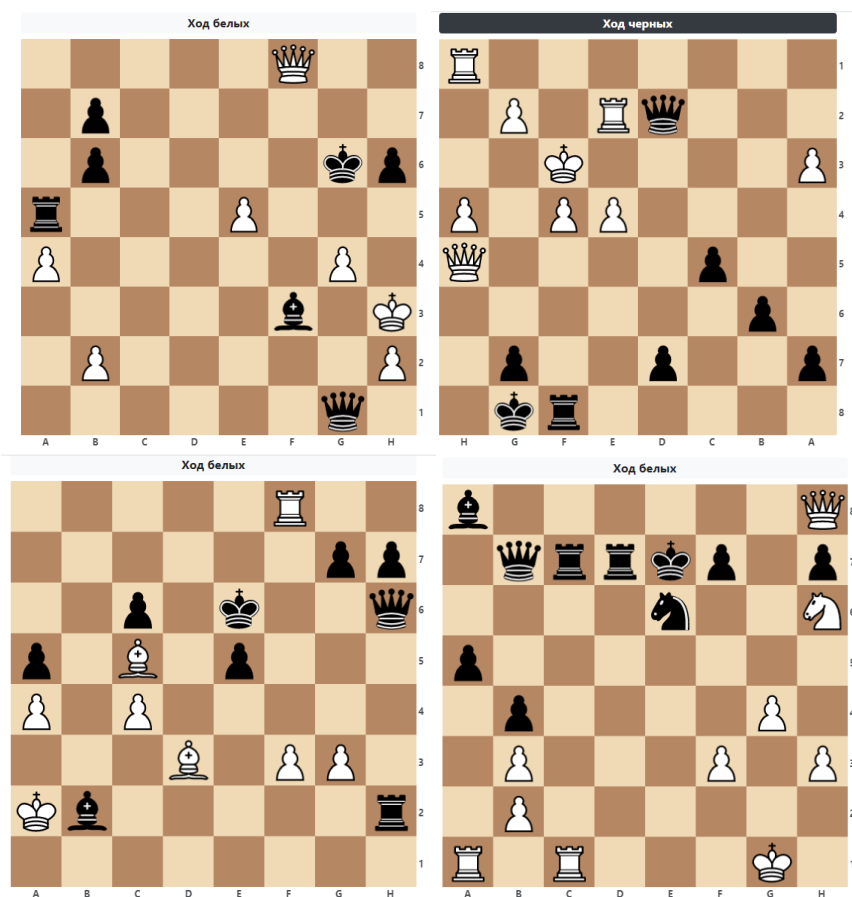


Рис. 1. Шахматные задачи: мат в один ход

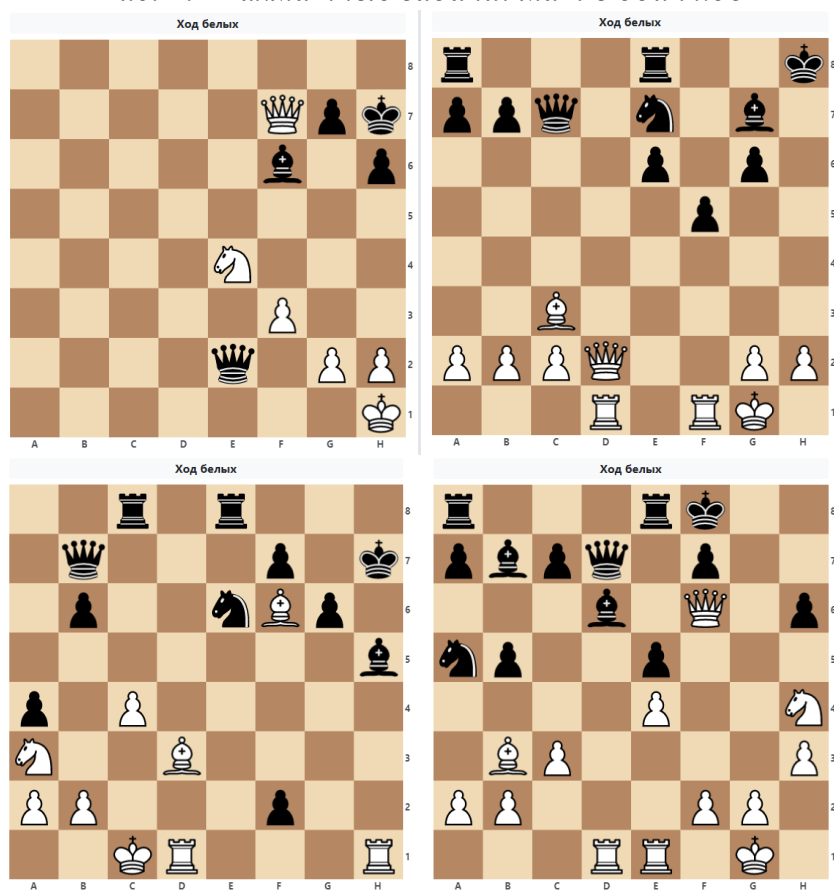


Рис. 2. Шахматные задачи: мат в два ход

Творческое занятие «Наряд для шахматной фигуры»

*Маленкова Ирина Владимировна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа-детский сад № 16 "Солнышко"»
Тутаевского муниципального района*

Занятия по шахматам в начальной школе не всегда вызывают бурный интерес среди учеников. Творчество помогает разнообразить шахматные занятия. Проявляя фантазию, работая карандашом, дети лучше запоминают названия фигур, начинают их любить и ждать следующей встречи с ними.

Материалы: листы бумаги А4, простые карандаши, ластик, цветные карандаши, шахматные фигуры для образца, непрозрачный мешок, шахматные фигуры.

Ход занятия:

Ведущий: здравствуйте, ребята! Сегодня у нас будет необычное занятие, потому что в шахматном королевстве намечается новогодний бал. Король с королевой объявили конкурс на лучший бальный наряд. И нам с вами нужно помочь шахматным фигурам быть самыми красивыми и яркими на этом празднике! Вы готовы принять участие в этом торжественном мероприятии?

Дети отвечают: «Да!»

Ведущий: скажите мне, пожалуйста, какие шахматные фигуры вы знаете?

Дети отвечают.

Ведущий: молодцы! Все фигуры знаете! Тогда давайте скорее возьмём бумагу и карандаши и приступим к делу!

Дети рисуют выбранную фигуру в красивом бальном наряде.

Ведущий: ребята, пока вы готовили наряды, в шахматном королевстве произошла беда: какой-то разбойник запер все шахматные фигуры в мешке! И он выпустит только те, которые вы отгадаете. Поможем фигурам попасть на бал?

Дети отвечают: «Да!»

Ведущий подходит к каждому ученику с мешочком, в котором спрятаны шахматные фигуры. Ученик берёт одну фигуру и, не доставая, на ощупь, пытается отгадать её. Если отгадал – достаёт, если нет – оставляет в мешке.

Ведущий: ну что же с вашей помощью все фигуры теперь на свободе! Молодцы! А теперь пришла пора показать ваши рисунки.

Каждый ученик показывает классу свой рисунок и немного рассказывает о нём.

Ведущий: как же здорово у вас получилось! Такие шедевры нужно обязательно поместить на выставку!

В конце занятия оформляется выставка рисунков.

Ведущий выбирает три лучших рисунка в соответствии с критериями оценки и объявляет победителей, награждая их небольшими презентами, а остальные участники получают конфеты.

Критерии оценки работ:

- аккуратность выполнения рисунка;
- рисунок соответствует теме конкурса;
- рисунок полностью раскрашен;
- оригинальность идеи.

Театрализованное занятие «Повторение шахматных фигур. Расстановка шахматных фигур на шахматной доске. Разыгрывание партии»

*Малкова Александра Сергеевна,
Кузнецова Ольга Андреевна,
Любимова Алена Дмитриевна,
Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Средняя школа имени Мичурина»
Даниловского района Ярославской области*

Обучающиеся: 2-4 класс при участии театральной студии «Вдохновение».

Цель: закрепление первоначальных знаний учащихся о шахматной доске, фигурах и их правильном передвижении.

Задачи:

Образовательные:

- научить ориентироваться на плоскости шахматной доски;
- продолжить знакомить с названием фигур, их внешним видом и правильным расположением на шахматной доске;
- повторить правила ходов каждой фигуры.

Воспитательные:

- продолжать воспитывать навыки сотрудничества (взаимодействия), навыки работы в коллективе;
- продолжать вырабатывать уверенность в своих силах;
- продолжать повышать уровень знаний в шахматной культуре.

Развивающие:

- продолжать развивать мыслительные процессы, а именно: память, внимание, мышление, логику, чувство ответственности;
- продолжать развивать усидчивость;
- продолжать развивать творческое начало.

Образовательная область: познавательная, социально-коммуникативная, художественно-эстетическая.

Вид деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная.

Предварительная работа: знакомство с историей возникновения шахмат, шахматной доской (поля, горизонталь, вертикаль, диагональ), шахматными фи-

гурами, разучивание стихотворения про расстановку шахматных фигур на доске, работа с интерактивным приложением «Динозавры учат шахматам».

Оборудование и материалы: компьютер, проектор, демонстрационная шахматная доска, демонстрационные шахматные фигуры, шахматные доски и шахматы, виртуальная шахматная доска с интерактивными фигурами, бумажные шахматные фигуры, распечатанная шахматная нотация разыгрываемой партии.

План занятия:

1. Вступительная часть, повторение шахматных фигур (общие правила игры в шахматы, названия, где располагаются фигуры на шахматной доске, как ходят по шахматной доске, фронтальная/парная форма работы).

2. Практическая часть (разыгрывание партии известных шахматистов на большом шахматном поле; в качестве фигур выступают учащиеся).

Ход занятия.

1. Организационный момент.

- Здравствуйте, ребята! Сегодня я хочу вас пригласить в путешествие в одно славное королевство. Это королевство не найти ни на одной географической карте. В этой волшебной стране 32 жителя и 64 поля. Наверное, вы догадались, о каком королевстве я говорю? (Шахматное королевство). В этом путешествии будет непросто, но зато очень интересно! Чтобы справиться со всеми трудностями нужно упорно трудиться, быть внимательным и настойчивым! Готовы? Отправляемся!

2. Основная часть.

- Ребята, что же нам обязательно нужно, чтобы играть в шахматы? (Шахматная доска, шахматные фигуры). Верно! Посмотрите на нашу шахматную доску, подходит она для игры? (Нет). А что с ней не так? (Неверно расположены белые и чёрные поля). Давайте это исправим! (Интерактивная игра, где не хватает чёрных и белых полей, необходимо их восстановить, чтобы получилась шахматная доска).

- Отлично! С первым заданием мы справились очень быстро, молодцы! Продолжаем наше путешествие! Давайте сыграем в игру. Игра называется «Угадай фигуру». (На слайде презентации появляется загадка, необходимо её отгадать. После того, как отгадали, появляется фигура. Далее учитель на демонстрационной доске прикрепляет магнитные фигуры, а учащиеся расставляют данные фигуры на своих досках. Аналогично происходит с каждой фигурой. Как только установили фигуру, вспоминаем, как эта фигура ходит по шахматной доске).

Загадки:

Есть сестра у корабля –

Очень важная ... (ладья).

Шустрый, быстрый, как огонь,

Шахматный, но всё же ... (конь).

Он наискосок идёт,

Только прикажи.

В плен противник попадёт,

Вставший на пути. (Слон).

Может он ходить и прямо,
И наискосок.
Высоко его оценит
Опытный игрок. (Ферзь).
Быть особо защищённым –
У него такая роль,
Это правило резонно,
Потому что он ... (Король).

- Замечательно! Теперь давайте вспомним стихотворение-помощника, которое поможет проверить, правильно ли мы расставили фигуры!

Стихотворение «Начальное положение».

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.

- Всё верно! Правильно расставлены ферзь (королева) и король? (Да, у королевы свой цвет).

- Отлично! Молодцы! Справились с таким сложным заданием! А теперь настала очередь превратиться в шахматные фигуры и отправиться на шахматную доску! (Учащиеся надевают на себя бумажные фигуры и отправляются на шахматные клетки. Двое учащихся будут называть ходы, остальные учащиеся, превратившиеся в шахматные фигуры, будут передвигаться по клеткам).

- Вот вы и стали шахматными фигурами! А сейчас вы попробуете двигаться, как настоящие фигуры. Серёжа и Андрей будут называть клетки, а ваша задача – встать на эту клетку. Слушаем внимательно, какую фигуру называют ребята и идём на то поле, которое они укажут! (Два учащихся называют фигуру, а учащийся, изображающий фигуру, встаёт на указанную клетку. Так выполняют по 2-3 хода каждой фигурой).

3. Заключительная часть.

- Как у вас замечательно получается! Но сегодня мы никого есть не будем, поэтому я предлагаю ничью! Встаньте, пожалуйста, в две линии и поблагодарите друг друга за игру! (Учащиеся встают друг против друга и кланяются, тем самым благодаря друг друга за совместную игру).

- Ребята, наше путешествие подошло к концу! Вы отлично справились со всеми заданиями, молодцы! Старайтесь слушать и слышать друг друга, учитесь, никогда не останавливайтесь на достигнутом и идите только вперёд!

Турнир «Шахматный король»

Мигунова Любовь Викторовна,

Муниципальное общеобразовательное учреждение

Шипиловская основная общеобразовательная

школа, Мышкинский муниципальный район

Цель: привить детям интерес к шахматам и создать условия для интеллектуального развития детей школьного возраста.

Задачи:

- формировать устойчивый интерес детей к систематическим занятиям шахматами через участие в шахматном турнире;
- развивать логическое и комбинаторное мышление учащихся посредством использования приёмов в шахматной игре;
- развивать память, внимание, воображение, логическое мышление и умение ориентироваться на плоскости;
- формировать творческое мышление, начальное волевое управление поведением;
- развивать творческие и интеллектуальные способности обучающихся;
- развивать коммуникативные навыки.

Предварительная работа:

- познакомить учащихся с правилами проведения турнира, чтобы все участники достаточно осознанно относились к предъявляемым к ним со стороны судей требованиям;
- выбрать состав арбитров, ответственного за награждение победителей и участников турнира;
- подготовить сценарий, костюмы, оформить зал, выучить с детьми роли, танцы для вступительной части;
- подготовить музыкальное сопровождение и презентацию;
- подготовить зал для проведения шахматного турнира.

Материалы и оборудование: костюмы для шахматных фигур; дипломы для победителя и призёров, сувениры и сертификаты для всех участников турнира; протоколы для жюри; шахматные наборы; шахматные часы; столы.

Ход мероприятия.

Ведущий: мы приветствуем вас на нашем празднике любителей шахмат среди учащихся начальных классов школ Мышкинского района. В наших соревнованиях примут участие 4 команды юных шахматистов. Это ребята из школ Крюковской, Рождественской, Коптевской Мышкинского района и, конечно, ученики нашей школы.

Приветственное слово предоставляется директору школы – Орловой Татьяне Васильевне.

Ведущий: сначала давайте посмотрим сказку о появлении шахмат, её подготовили ребята 1-5 классов Шипиловской школы.

ШАХМАТНАЯ СКАЗКА (сценарий спектакля).

Реквизиты: трон, доска шахматная, кольцоброс, дротики.

Музыка: фоновая, восточная, танец с саблями, индийский танец, фанфары, «часы» из композиции Pink Floyd.

Действующие лица: сказочник, шах, мудрецы 1,2,3, пешка, ладья, слон, конь, король, ферзь.

Рассказчик. Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране Индии жил да был очень могучий и богатый шах Шеран-Шехран. Было у него большое количество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТЫРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов.

Танец с саблями.

Вскоре он победил-покорил всех своих противников, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, пятнадцать тысяч закованных в латы боевых коней с всадниками, быстрые колесницы, а самое главное – непобедимые слоны.

Когда-то не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий Шеран-Шехран.

Открывается занавес. На сцене под шатром полулежит шах. Его окружают слуги.

Шах: как скучно мне. Я с тоски и грусти сейчас умру! И даже некому мне объявить войну! Всех я победил. Охота – ерунда! Ну что же позабавит и развлекает вновь меня? Позвать ко мне всех мудрецов Индии! Да побыстрее! Ждать я не готов! Меня одолевает скука!

На сцену выходят мудрецы и почтительно слушают шаха Шеран-Шехрана.

Шах: развеселите же меня! Придумайте забаву мне такую, чтобы не скучно было мне. А угодите – велю вам злата-серебра отсыпать, да столько, сколько захотите. А если нет – прощайтесь с головами, мудрецы. Идите. Ждать я не привык. Эй! Позовите милых танцовщиц.

На сцене появляются прекрасные танцовщицы. Исполняется медленный индийский танец. Шах его прерывает.

Шах: вы уморить меня хотите!!! Все вон! Все быстро уходите! Я буду ждать ещё четыре дня! Не злите в эти дни меня!

Рассказчик. Прошло четыре дня и четыре ночи. Никого к себе Шеран-Шехран не допускал в эти дни. Грусть и тоска окутали его. На пятый день призвал к себе шах мудрецов, которые должны держать пред ним ответ.

Звучит музыкальный фрагмент «Часы» из композиции Pink Floyd.

Входит 1-ый мудрец: о, мудрый мой, Шеран-Шехран. Придумал я игру. И это не обман. Я дал ей имя «Дартс». Пусть развлекает она Вас. Всё очень просто. Повелитель мой, смотри. Бросаю: раз, два, три...

Шах бросает несколько раз дротики, отходит разочарованный.

Шах (рассерженно): не спорю я. Хороша игра. Для моих прекрасных рук. Увы, не для мозгов. Полезно поиграть войскам моим. Пока живи. И все ж пошёл ты вон.

Мудрец уходит, пятась и кланяясь шаху в ноги.

Входит второй мудрец:

О, великий мой повелитель,

Непревзойдённый победитель,

Правитель и владыка стран.

Твоя тоска – моя печаль...

Я для тебя придумал развлечение,

Твоей душе увеселенье.

Всё очень просто. Повелитель мой, гляди.

Бросаю: раз, два, три...

Название игры сей «Кольцеброс».

Шах бросает кольца и отходит грустный.

Шах (рассерженно, на повышенных тонах): как будто вы все сговорились! Да! Весела игра твоя. Полезна. Для рук. Но не для мозгов. Полезно поиграть в неё моим солдатам. Им передай сию игру. Пока живи. Пошёл же вон и ты с глаз моих долой.

Второй мудрец уходит, пятась и кланяясь шаху Шеран-Шехрану.

Входит третий мудрец, кланяется шаху, за мудрецом выносят столик, на котором под лёгким покрывалом стоят шахматы.

Шах: ну, а у тебя, мудрец, что за игрушка?

Третий мудрец: игрушка? Хм. Нет, мой повелитель, то игра. Тебе, уверен я, понравится она. Смотри...

Мудрец сбрасывает покрывало с шахматной доски. Звучит таинственная, красивая музыка.

Шах (берёт в руки то одну фигуру, то другую): это что такое?! Деревяшки!!! Ты надо мной смеёшься! Стой... Постой!!! Слоны, и кони, и ладьи. Я что-то не пойму. А это кто? Я? И все стоят в строю!!! Две армии. Грядёт сражение? Битва?

Третий мудрец:

Великий шах мой, не спеши

И на фигуры посмотри.

Всем дал названья я.

Узнай-ка ты сначала их.

И что подвластно сим фигурам?

Как движутся по полю брани?

Что могут в этой битве? Кто ж они?

Шеран-Шехран, ты слушай и внимательно смотри.

На сцене появляются шахматные фигуры.

Пешка: пешка – маленький солдат, она команду ждёт, чтобы с квадрата на квадрат продвинуться вперёд. Всю доску пробежать должна пешка до конца – и превратиться там она в маршала из простого бойца.

Третий мудрец: хотя пешка и ростом мала, и имеет скромный вид, но в бою она очень сильна, всегда себя героем мнит.

Все пешки становятся на шахматном поле.

Выходят ладьи.

Ладья: стою на самом я краю, в углу, когда путь откроют и я пойду, только прямо хожу, как меня зовут? Скажу. Имя моё «ладья». В сражение очень важна я. Мой манёвр – почти кроссворд. Горизонтالي, вертикали... и по нраву мне – тихий ход, а тут – удар, и враг в печали!

Ладьи становятся на шахматном поле. Появляются слоны.

Слон: лишь одноцветные поля меня в той битве привлекают. И на чужого короля нацелен я по диагонали.

Слоны становятся на шахматном поле. Появляются кони.

Конь:

Вот выхожу я, подковы звяк!

Необычаен мой каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк.

Получается у меня зигзаг.

И манеры мои

Необычны, веселы:

Затаюсь, притаюсь

И скакну из-за спины.

Кони становятся на шахматном поле. Под музыку входят король и ферзь.

Третий мудрец (обращается к шаху): вот и главные фигуры в сражении твоём. Одна зовётся Королём. Другая же Ферзём, ну а захочешь, можно Королевой. Запомни, шах, Король наш очень слаб на удивление. Ты защищай его от всех угроз. Если погибнет он – закончилось сражение!

Король: я властелин игры, Король!

Ферзь: но правит боем всё же Королева. Мы партии познаем суть, когда прочувствуем защиту слева.

Король: будь начеку, королевская рать, должна меня ты верно защищать.

Третий мудрец: Ферзь опасен вблизи и вдали, ты больше вниманья ему удели!

Ферзь и король вместе: Ферзь с Королём – главные в войске своём.

Шах: ты думаешь, мудрец, что я не справлюсь с отрядом крошечных фигур? Ну, что ж, пожалуй, я белыми начну.

Звучит музыка, под неё разыгрывается партия.

Рассказчик. И начали они сражение. Шеран-Шехран совершил в своей жизни первый ход G2-G4 и бросил на мудреца самодовольный взгляд. Тот улыбнулся и, почтительно поклонившись великому шаху, сделал ответный ход E7-E5 (мудрец и шах переставляют фигуры на доске).

Шах: я проиграл? Так скоро?! Ведь даже не было сражения! Меня настигло поражение?

Второй мудрец:

Эта сложная игра

Так коварна и хитра,

Что без знания её секретов

Не придёт побед пора.

Чтобы правильно в неё играть,

Нужно всё о правилах срочно узнать,

Первый мудрец:
Как нам различные фигуры
Перед боем расставлять.
Помнить, как их называть
И куда передвигать.
Строго правила игры
Уважать и соблюдать.

Рассказчик (играет тихая индийская музыка). Шах и мудрец стали играть одну партию за другой. Скоро Шеран-Шехран увидел, что управлять небольшим отрядом фигур намного сложнее, чем целой армией. И так ему понравилась игра, что все последующие дни и ночи проводил он за ней. Когда Шеран-Шехран добирался до Короля противника, то он по былой своей военной привычке окликал врага: «Эй, шах!»

Рассказчик. Когда Король противника падал сражённый, то падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!».

Рассказчик. В переводе на русский язык эти слова шаха означали, что Король погиб. И с той поры игра стала называться ШАХМАТЫ.

Сегодня неопределимую пользу игры в шахматы признает всё человечество: она развивает логическое мышление, повышает интеллект, воспитывает находчивость, силу воли, воображение, смекалку.

Мы желаем вам всем успехов в овладении этим прекрасным и увлекательным миром – миром шахмат!

Звучат фанфары.

Шахматная Королева выходит вперёд и приглашает: «На правах Королевы я объявляю шахматный турнир в Шипиловской школе открытым».

Далее идёт объяснение порядка проведения турнира, жеребьёвка и проходит сам турнир.

Предоставление слова жюри. Награждение участников поединка.

Внеурочное занятие «Тактика. Двойной удар»

*Мироненко Татьяна Викторовна,
Зеткина Галина Николаевна,
Смирнова Татьяна Степановна,
Муниципальное образовательное учреждение
Хмельниковская средняя общеобразовательная
школа, Ростовский муниципальный район*

Цель: познакомить учащихся с тактическим приёмом «двойной удар».

Задачи:

- 1) сформировать представление о тактическом приёме «двойной удар», закрепить полученные знания с помощью выполнения дидактических заданий;
- 2) развивать логическое мышление, внимание, умение рассуждать;

3) воспитывать чувство товарищества, взаимопомощи.

Условия реализации: слайд-презентация, компьютер, интернет, экран с проектором, комплект шахмат для каждого ученика, раздаточный материал.

Ход занятия.

Звучит песня «Шахматы».

1. Организационный момент.

Мы знаем, что шахматы – игра не лёгкая. Скажу больше, что это не просто игра, а такой вид спорта, где нужны не физические данные, а умственные способности.

Давайте мы с вами настроимся на игру и для этого прочитаем наш спортивный девиз:

Если зря не зазнаваться,

Каждый день тренироваться:

Думать, размышлять, играть –

Сильным шахматистом можно стать!

Игра «Да-нет» (презентация).

Игра «Термины» (рисунки с фигурами, внутри каждого закрыто слово, дети по очереди открывают, читают и дают определение).

Дебют, миттельшпиль, эндшпиль, рокировка, шахматная нотация, пат, гроссмейстер, ФИДЕ.

Дебют – начало партии.

Миттельшпиль – середина партии.

Эндшпиль – конец партии.

Рокировка – одновременный ход короля и ладьи.

Шахматная нотация – система записи партии.

Пат – ничья.

Гроссмейстер – самое высокое звание для шахматиста.

ФИДЕ – Международная шахматная федерация.

2. Введение в тему занятия.

Сегодня на нашем занятии мы поговорим о шахматных комбинациях. Чтобы победить противника, мало уметь переставлять фигуры. Нужны знания и умения применять различные шахматные приёмы, которые помогают поставить мат сопернику быстрее, достичь большего материального и позиционного перевеса. Такие приёмы называют тактикой.

Шахматная тактика – это совокупность различных приёмов и методов осуществления шахматных идей. В каждой партии игроки используют тактику. Тактических приёмов в шахматах очень много.

Какие приёмы вы знаете? (завлечение, отвлечение, связка, открытое нападение и другие).

4. Новый материал.

«Шахматный диктант» с использованием онлайн доски.

(Шахматная доска онлайн <https://chess-board.ru/>)

Расставьте фигуры:

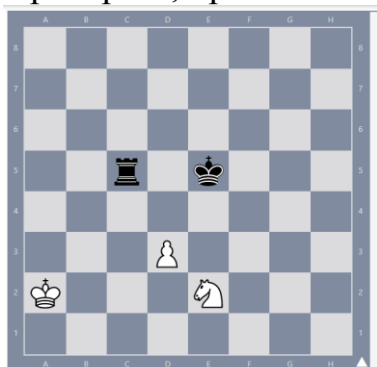
Белые: Чёрные:

Кр a2 Кр e5

К е2 Лс5

д3

Проверьте, правильно ли вы расставили позицию.



Как вы думаете, чья позиция – белых или черных – выигрышная?

Оказывается, в данной ситуации победа зависит от того, чей ход следующий.

Ставлю условие: белые ходят и выигрывают. Какой ход здесь будет наиболее удачным?

(d3-d4+)

Почему?

(Белая пешка делает ход и нападает сразу на две фигуры: короля и ладью).

Верно, белая пешка наносит двойной удар королю и ладье противника. Чёрные делают ход, и затем пешка забирает ладью (d4 – c5), тем самым достигая материального преимущества.

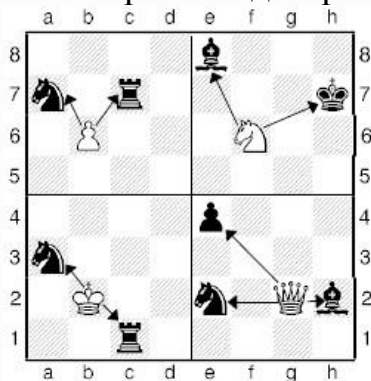
Кто знает, как называется такой приём, когда нападение происходит сразу на две фигуры?

Правильно, и тема нашего занятия называется «Тактика. Двойной удар».

Сегодня мы познакомимся с приёмом «двойной удар». Этот приём часто применяют как новички, так и более опытные игроки.

Двойной удар – это одновременное нападение одной фигуры на две и более. Любая фигура может нанести двойной удар. Двойной удар, который наносят пешка или конь, называется «вилкой».

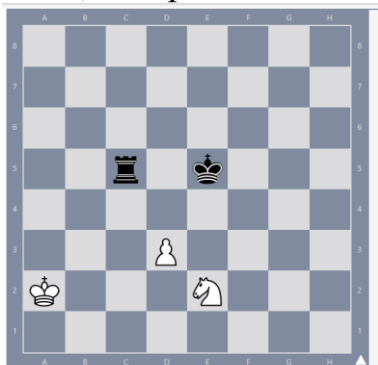
Посмотрите на диаграмму.



Двойной удар особенно эффективен, когда одной из атакованных фигур оказывается король. Шах королю в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку часто ведёт к выигрышу материала. Многие ходы

некоторых дебютов возможны только потому, что в них содержится угроза двойного удара.

Итак, возвращаемся к нашей позиции.



Рассмотрим вариант, когда первыми делают ход чёрные. Могут ли чёрные применить приём «двойной удар»? Да: Лс5 – с2+

Король вынужден отступить и ладья берёт коня. Позиция становится более выгодной для чёрных.

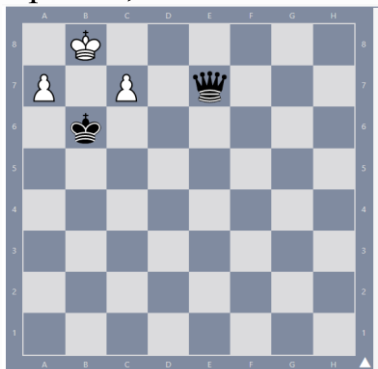
Таким образом, тактика двойного удара позволяет получить материальный перевес и увеличивает шансы на победу.

Красивую комбинацию проводит гроссмейстер Симагин против Толуша.

Давайте разыграем этот этюд на демонстрационной доске (один ученик работает с онлайн доской).

Белые	Чёрные
Кр b8	Кр b6
a7	Фe7
c7	

Кажется, что дела белых очень плохи, так как им грозит мат. Нельзя ни уйти королём, ни поставить нового ферзя:



Какой ход, как вы думаете, сделали белые, который поменял позицию в выигрышную для них?

Белые даже смогли выиграть партию, превратив пешку в коня!

1. c7–c8K+ Крb6–c5

2. Кс8: e7 Крс5 – d6

3. a7 – a8Ф.

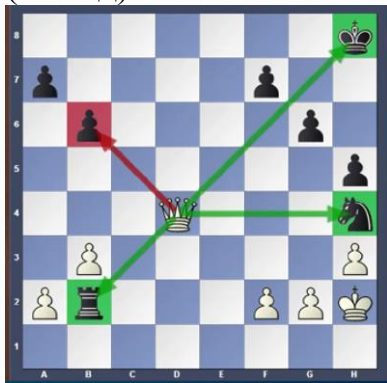
Рассмотрим ещё одну интересную позицию.



Кроме двойного нападения, фигуры могут нападать на 3 и даже 4 фигуры одновременно. Это свойственно для ферзя, так как возможности его ходов шире. Обратите внимание на данной диаграмме на белого ферзя. Какой ход он может сделать, чтобы применить приём «двойной удар»?

(Ф d1 – d4)

(Слайд)

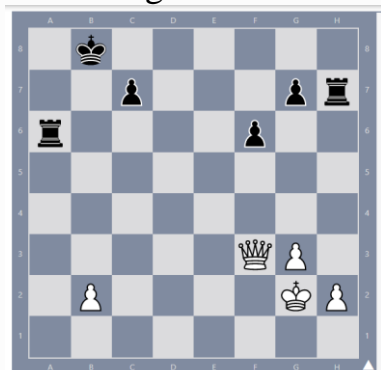


Таким образом, «двойной удар» очень интересный приём.

5. Закрепление.

Задача 1. на доске написана позиция:

Белые	Чёрные
Кр g2	Кр b8
Ф f3	Л a6
b2	Л h7
g3	c7
h2	f6
	g2

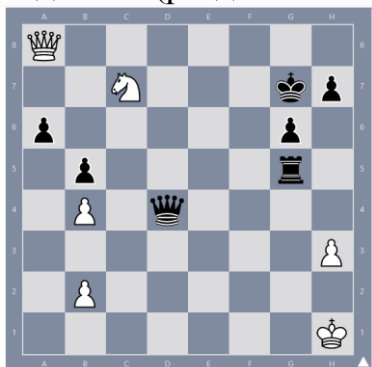


Расставьте фигуры в соответствии с нотацией (один работает на онлайн доске).

Какая фигура может применить приём «двойной удар»?

(Фf3 – d3)

Задача 2. (раздать на листочках).



Расставьте фигуры, как показано на диаграмме и найдите, какая фигура может использовать приём «двойной удар»?

(К с7 – е6) – тройное нападение на короля, ферзя и ладью.

6. Итог.

Учитесь в шахматы играть – древнейшая игра.

Она научит побеждать и закалит тебя.

Научит думать и решать, как верный делать ход,

С ней легче будет мир познать и совершать поход.

Учитесь в шахматы играть – мудрейшая игра.

Её секреты разгадать вы сможете тогда.

Рефлексия:

– Что нового узнали на занятии?

– Что помогло успешно справиться с заданиями?

Игра-путешествие «По тропинкам шахмат»

*Немирова Светлана Николаевна,
Буканова Анастасия Александровна,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение Фоминская средняя школа
Тутаевского муниципального района*

Цель: способствовать формированию интереса обучающихся к игре в шахматы.

Задачи:

- закрепить знания о шахматных фигурах, о шахматной доске;
- развивать логическое мышление, тренировать память и внимание;
- воспитывать интерес к шахматам.

Организаторы: педагоги/активные учащиеся.

Участники: команды 2-4 классов (например, 5 команд по 5-10 человек).

Команды выполняют необходимые задания, двигаясь по маршрутному листу.

Место проведения: актовый зал (общее место сбора всех команд), подготовленные аудитории под станции.

Реквизит/оборудование: шахматы, шахматная доска, картинки шахматных фигур, мягкий пластилин белого и чёрного цвета, картонные заготовки 4×4 см, лист плотной бумаги для создания шахматной доски, дощечка для лепки, стеки, салфетки, бумага А4, маршрутные листы, шахматная доска, шахматы, ручки, простые карандаши, компьютер с электронной доской или проектор (если нет, тогда всё можно распечатать), очки, шляпы, дипломы.

Сбор всех команд. Выходят ведущие. Каждая команда получает маршрутный лист (приложение 1). Всего в станционной игре 5 станций, на каждую станцию даётся определённое время для выполнения задания (7 мин). За выполнение заданий команда получает баллы от 1 до 5 по качеству\скорости выполнения. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, выигрывает. Заканчивается игра подведением итогов, награждением победителей, призёров и участников сертификатами.

1 ведущий. Добрый день, дорогие друзья! Все вы, я думаю, знаете, что по указу президента Российской Федерации Владимиром Владимировичем Путиным дан старт проекту «Шахматы», который направлен на формирование интеллектуально-нравственной культуры обучающихся.

Вот и мы с вами сегодня отправимся в фантастическое путешествие, но не в простое, а волшебное, а называется оно «По тропинкам шахмат».

Ведущий 2. Ребята, вы слышите? Кто же это к нам стучится?

Открывается дверь и входит Виктор Пешкин (ученик).

Виктор Пешкин (во время прочтения стихотворения на экране включена презентация к тексту):

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.

1 ведущий. Здравствуйте, уважаемый! А вы кто? И зачем вы к нам пожаловали?

Виктор Пешкин. Здравствуйте, ребята! Меня зовут Виктор Пешкин, фамилия у меня такая, потому что в шахматы люблю играть, не отрываясь. А пришёл я к вам неслучайно, услышал я, как о моих любимых шахматах говорят да в интересное путешествие хотят ребят отправить. А я бы так хотел с вами, ребята!

2 ведущий. Здравствуй, Виктор, ну что же, видим, очень ты хочешь с ребятами в путешествие отправиться. Друзья, возьмём Виктора с нами?

1 ведущий. Ребята у нас дружелюбные, присоединяйся ко всем сразу и помогай нашим участникам. Ну а мы начинаем!

2 ведущий. Друзья, вам предстоит пройти 5 испытаний, благодаря которым вы сможете не только показать свои знания, но и узнать новое и интересное о мире шахмат.

1 ведущий. Мы уверены, что у вас всё точно получится! А для того, чтобы вам было не так сложно проходить испытания, мы вручаем вам маршрутные листы, в которые вы запишете название своей команды, но оно должно быть связано с темой «Шахматы», а Виктор поможет нашим участникам придумать название команд.

2 ведущий. После прохождения всех станций мы вновь встречаемся в актовом зале для подведения итогов. Успехов, друзья, мы начинаем!

1 станция «Творческая» (лепка шахматных фигур).

Ведущий станции. Здравствуйте, ребята! Прежде чем мы начнём, хочу загадать вам загадку.

Скучно было детворе

Ранним утром во дворе.

- Знаю я одну игру, — сказал ребятам Петя. —

Где б я ни был, и везде

В нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех король —

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры название угадать!

О какой игре шла речь в стихотворении? (шахматах).

Вы разгадали загадку и попали на станцию «Творческая», предположите, что мы сегодня будем делать? (лепить шахматные фигуры).

Перед вами на экране изображены несколько шахматных фигур, давайте прочтём, что это за фигуры? (на экране презентация, где изображены шахматные фигуры с названием).

Сегодня ваша задача слепить одну из этих фигур, а я вам в этом буду помогать.

Все выбрали себе понравившуюся фигуру? (учитель в ходе лепки спрашивает, кто какую фигуру выбрал).

Ребята, посмотрите, какие красивые шахматные фигуры у вас получились! (обучающиеся ставят фигуры на шахматную доску, если остаётся время, можно уточнить у обучающихся, почему именно эту фигуру они взяли, если не успели побеседовать во время лепки).

2 станция «В поисках ошибки».

Ведущий станции. Добрый день, дорогие друзья! Вы прибыли на станцию «В поисках ошибки», сегодня мои шахматные фигуры совсем не слушаются меня и разбежались по разным местам. Как хорошо, что вы пришли, мне очень нужна ваша помощь.

Посмотрите внимательно на шахматные доски и расстановку шахмат, ваша задача понять, какие шахматы стоят не на своих местах. (В течение задан-

ного времени команда расставляет на правильные позиции фигуры, оценивается правильность, быстрота и сплочённость команды).

3 станция «Шахматы – мои друзья».

Ведущий станции. Добрый день, уважаемые участники игры! Сейчас мы с вами познакомимся поближе с историей создания шахмат. Для этого мы перейдём на электронную платформу, чтобы выполнить задание.

Перед вами находятся планшеты (планшеты можно заменить на телефоны участников), ваша задача взять их и отсканировать QR-код по моей команде. Прежде чем мы начнём, давайте вспомним правила пользования техникой, в нашем случае – планшетом.

Ответы обучающихся:

- правильно сидеть за столом: не сутулиться, не класть ногу на ногу, не задирать голову;

- экран планшета должен располагаться в 30–40 см от глаз ребёнка, лучше всего под углом 10–20° так, чтобы взгляд на дисплей падал сверху вниз;

- брать планшет только в чистые и сухие руки.

Молодцы! Начинаем. Возьмите в руки планшет и перейдите в раздел «камера», отсканируйте QR-код, который вы видите на экране.

Далее, читаем задание, на которое перешли с помощью QR-кода, и выполняем его.

4 станция «Шахматный филворд».

Ведущий станции. Здравствуйте, ребята! Я приветствую Вас на станции «Шахматный филворд». Скажите, пожалуйста, какие фигуры шахмат Вы знаете?

Здорово, вижу в шахматах вы настоящие профессионалы. Сейчас я предлагаю Вам разгадать филворд, Ваша задача смотреть ниже на справку слов и найти в поле нужные Вам слова.

5 станция «Шахматный словарь»

Ведущий станции. Добрый день, дорогие друзья! Вы попали на станцию «Шахматный словарь».

Сегодня я предлагаю вам превратиться в настоящих сыщиков. Для этого предлагаю надеть очки и шляпы и начать поиски, чтобы лучше ориентироваться, мы возьмём карту. (карта делается индивидуально, необходимо смотреть, в какое место будут прятаться слова, шаблон см. в папке).

Ваша задача, направляясь по карте, найти слово, которое связано с шахматами, после того, как слово будет найдено, нужно отправить капитана команды к словарю, который находится у меня на столе, найти это слово в словаре и прочитать его значение, только после прочтения вы сможете двигаться дальше.

Список слов: поле, диагональ, аванс, вечный шах, блокер, атака, детский мат, засада, мат, ничья.

Какие вы ловкие и быстрые! Какие слова для вас были новыми? А какие ещё слова из шахматной игры вы знаете? Молодцы, ребята, вы замечательно справились с заданием.

После прохождения всех станций команды собираются в общем начальном месте. Выходят ведущие.

1 ведущий. Вы большие молодцы. Отлично справились с заданиями всех станций.

Виктор Пешкин. Ребята, а пока подсчитываются баллы, я предлагаю вам к просмотру мой самый любимый короткометражный мультфильм о шахматах. Посмотрим?

Мультфильм Фиксики «Шахматы».

Виктор Пешкин. Друзья, а какая станция вам была интересна больше всего? А какая была труднее всего? Ну а теперь переходим к награждению.

2 ведущий. Для оглашения результатов, мы приглашаем на нашу сцену директора школы/заместителя директора.

Вручение дипломов и сувениров.

1 ведущий. Ребята, вы большие молодцы! Мы надеемся, что продолжите повышать своё мастерство в мире шахмат и добьётесь высоких результатов. Благодарим вас за участие в игре. До новых встреч!

Квест-игра «В гости к Шахматному королю»

Осипова Ольга Валерьевна,

*Муниципальное общеобразовательное учреждение
Кладовицкая основная общеобразовательная
школа, Ростовский муниципальный район*

Возрастная группа: младший школьный возраст.

Цель: повторение шахматных понятий и ходов шахматных фигур.

Задачи:

1. Обучающие: повторить и закрепить знания детей о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур с помощью дидактических игр, активизировать мыслительную деятельность.

2. Развивающие: развивать пространственную ориентацию на шахматной доске, логическое мышление, развивать тактильное восприятие, внимание.

3. Воспитательные: прививать интерес к игре в шахматы.

Оборудование: дидактический материал, дидактические игры, наборы шахматных фигур, демонстрационная магнитная доска, интерактивная доска, напольная шахматная доска, призы за квест-игру.

Ход игры.

1. Организационный момент.

Ученики 4 класса находятся в зале в костюмах шахматных фигур.

- Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас необычный урок. К нам пришли гости. Посмотрите, ребята, кто это? (Пешка, слон, конь, ладья, ферзь, король).

- Молодцы, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в гости к шахматным фигурам. Если вы справитесь со всеми заданиями шахматных фигур, вы попадёте на приём к самому шахматному королю! Он передал нам карту шахматного королевства. Сейчас нам нужно разделить на команды. Каждая команда

получит волшебную карту, с помощью которой вы совершите путешествие по волшебной шахматной стране. (Дети делятся на команды и получают маршрутные листы).

2. Повторение изученного материала. Решение шахматных задач.

В гостях у пешки:

- Здравствуйте, ребята, какой шахматной фигурой, кроме коня, можно начать партию? (Пешкой).

- Молодцы! А как вы справитесь со вторым заданием?

У меня есть волшебный мешочек. В нём спрятались шахматные фигуры. Вам нужно на ощупь определить и назвать фигуру. (Конь, слон, ферзь, ладья).

В гостях у слона:

- Здравствуйте, ребята, я попал в лабиринт вражеских фигур. Спасите меня, пожалуйста. Вам нужно забирать с каждым ходом по одной вражеской фигуре. (Задание на магнитной доске).

- Молодцы! Вы меня спасли! Теперь давайте поиграем в «Кошки – мышки». Вам нужно меня обыграть, я буду мышкой (пешкой), а вы – кошкой (слоном). Ваша задача – съесть всех мышек и не пустить их в норки (на 8 горизонталь). (Задание на шахматной доске).

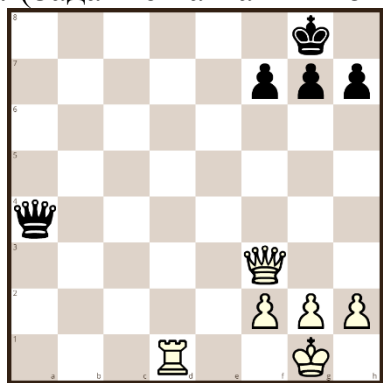
В гостях у коня:

- Здравствуйте, ребята, подскажите мне, как попасть конём за пять ходов с поля a1 на поле a8? (Задание на магнитной доске).

В гостях у ладьи:

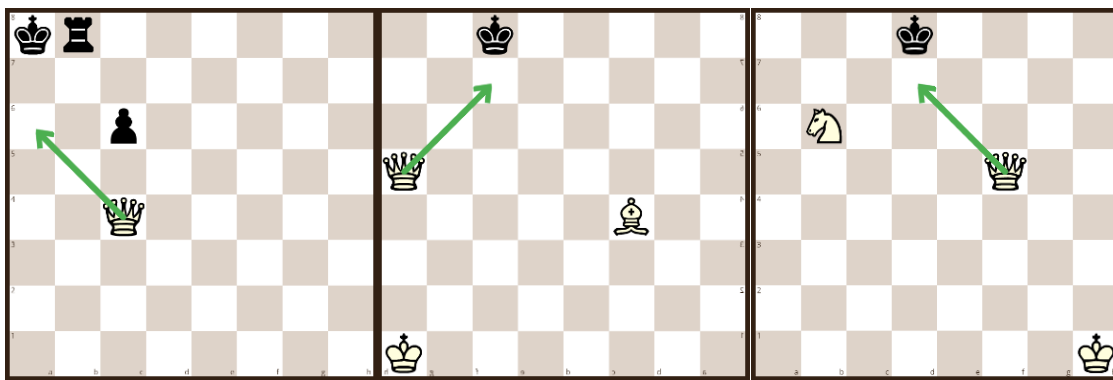
- Здравствуйте, ребята, помогите мне победить армию чёрных фигур. Мне нужно за один ход напасть на чёрную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. (Задание на интерактивной доске).

- Спасибо за помощь! А теперь давайте вместе поставим мат чёрному королю! (Задание на магнитной доске).



В гостях у ферзя:

- Здравствуйте, ребята, помогите мне поставить мат в один ход, но будьте очень осторожны! (Задание на магнитной доске).



В гостях у короля:

- Приветствую вас, знатоки шахмат! Мои подданные сообщили мне, что вы помогли им справиться со всеми препятствиями в шахматной стране! Вы большие молодцы! Если вы выполните и мои три задания, я отблагодарю вас по-королевски!

Ответьте на мои вопросы:

- Какие фигуры остаются на доске до конца игры? (Короли).
- Почему король слабее ферзя, но главнее его? (Без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя).

- Теперь отгадайте загадку:

Их на поле всего два,

Из-за них идёт война.

Одного поймать в ловушку –

Прекращается игра». (Король).

- Молодцы! Вам осталось выполнить моё последнее задание! Я выберу самого активного. Он вместе со мной должен пройти на нужное поле, не съев по пути мухоморы. А вы помогайте и будьте очень внимательными! (Напольная шахматная доска, сундук с призами).

3. Подведение итогов.

- Ребята, я вижу, что вы настоящие знатоки шахмат и достойны моей королевской награды! (Король открывает сундук и раздает призы).

- Я выдам вам фигурки пешек. Если вам понравилось сегодняшнее путешествие, покажите весёлую пешку, а если не понравилось, покажите грустную пешку.



Особенности организации шахматного образования в сельской школе

*Семейкина Татьяна Александровна,
Сустретова Ксения Дмитриевна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Ананьинская основная школа»
Ярославского муниципального района*

Ананьинская основная школа Ярославского муниципального района – типичная сельская школа, имеющая ряд особенностей. Для повышения эффективности образовательного процесса, решения задач, поставленных национальным проектом «Образование» мы стараемся использовать особый ресурс сельской школы – её социальную среду, а также различные формы наставничества.

С 2021 года школа является Федеральной инновационной площадкой Российской академии наук по теме «Детско-взрослые сообщества как фактор саморазвития субъектов образовательных отношений» под научным руководством профессора, доктор педагогических наук Л.В. Байбородовой.

Данная работа актуальна, так как для успешной социальной адаптации любого человека необходимо, чтобы он взаимодействовал не только с ровесниками, но и с людьми старшими и младшими по возрасту.

Главная задача школы заключается в том, чтобы объединить детей и взрослых для организации совместной деятельности, интересной и значимой для всех. Сегодня в обществе существуют проблемы взаимопонимания между родителями и детьми, людьми старшего возраста и молодёжью. Порой люди разных поколений разговаривают на разных языках.

Кроме того, 2024 год объявлен Годом Семьи. Такое решение Президент России принял, чтобы сохранить и защитить традиционные семейные ценности. Год семьи призван популяризовать меры государства по защите этого института.

В связи с этим МОУ Ананьинская ОШ ЯМР работает во многих направлениях по взаимодействию обучающихся с семьёй. Одно из них – привлечение семьи для всестороннего развития в рамках деятельности Центра «Точка роста» по шахматному образованию на базе сельской школы.

Шахматные традиции в нашей школе существуют достаточно давно. В течение многих лет действовал кружок по шахматам для начальной школы в сотрудничестве с ЦДТ «Шанс». С 2021 года после открытия Центра «Точка роста» мы стали проводить ежегодные турниры по шахматам и шашкам при помощи социального партнёра Владимира Николаевича Смирнова, тренера и судьи. В 2022 году команда обучающихся приняла участие в региональном турнире «Белая ладья». Однако данная работа не носила системный характер, являлась точечной.

Всё изменилось с началом 2023-24 учебного года. Губернатор Ярославской области Михаил Евраев заявил, что ученики 1-4 классов школ Ярославской области с 1 сентября будут изучать основы игры в шахматы, из областного бюджета

та на закупку необходимого оборудования были выделены большие средства. Как и во все школы, нам поставили новые шахматные комплекты, электронные часы, магнитные демонстрационные доски. В рамках внеурочных занятий был введён курс «Шахматы в школу», 1 час в неделю в 1 классе и по 2 часа в 2-4 классах.

Педагоги начали активно работать по предложенному УМК, используя рабочие тетради, методические пособия, платформу Учи.ру, на которой ребята занимаются не только в школе, но и дома с родителями.

Нами внимательно была изучена Концепция развития шахматного образования в Ярославской области на период до 2030 года и план мероприятий по её реализации. В данных документах были отмечены мероприятия, ориентированные на взаимодействие с семьёй.

В январе наша школа присоединилась к региональному марафону «Больше, чем игра!», представив свой первый опыт. На видео, снятом для данного мероприятия, показано участие педагога Ксении Сустретовой в областном шахматном педагогическом совете и учительском турнире, участие команды обучающихся МОУ Ананьинская ОШ ЯМР в районном турнире «Белая ладья», проведение школьных турниров в разных возрастных категориях. В течение прошлого учебного года после введения внеурочных занятий нами был отмечен очень большой прирост участников турнира среди обучающихся начальной школы.

В работу по привлечению семьи к этой замечательной игре школа включилась недавно, но мы считаем, что положительный результат уже достигнут. Наши ребята и взрослые очень активно влились в областной семейный фестиваль «Шахматная семья» (конкурсы рисунков, чтецов, косплея, кулинарный конкурс). В кулинарном конкурсе мы заняли 2 место.

В прошлом учебном году были проведены внутришкольные семейные мероприятия: первый в истории семейный шахматный турнир и турнир по решению шахматных задач. По итогам данных мероприятий две семьи участвовали в областном семейном турнире в КЗЦ Миллениум. В этом учебном году мы провели открытый турнир среди жителей д. Ананьино и близлежащих населённых пунктов, участники были разделены на три категории: ученики 1-4 классов, 5-9 классов, взрослые.

Своим достижением считаем положительные отзывы наших родителей о данных событиях, а также то, что на них обращают внимание представители Ярославского района и области, делая публикации о наших мероприятиях.

В марте этого года было проведено анкетирование среди учеников начальной школы и их родителей (рис. 1). В первую очередь по его результатам видно, что велик прирост детей, умеющих играть в шахматы: 19 из них научилась играть в школе, 13 дома. Больше половины опрошенных учеников и родителей (20 человек) ответили, что взрослые в семье умеют играть в шахматы, и только 10 из них играют дома с ребёнком. Одним из самых интересных результатов является готовность 14 опрошенных детей научить своих родственников играть в шахматы. Взрослые также единогласны в своих ответах о несомненной пользе шахмат для ребёнка.

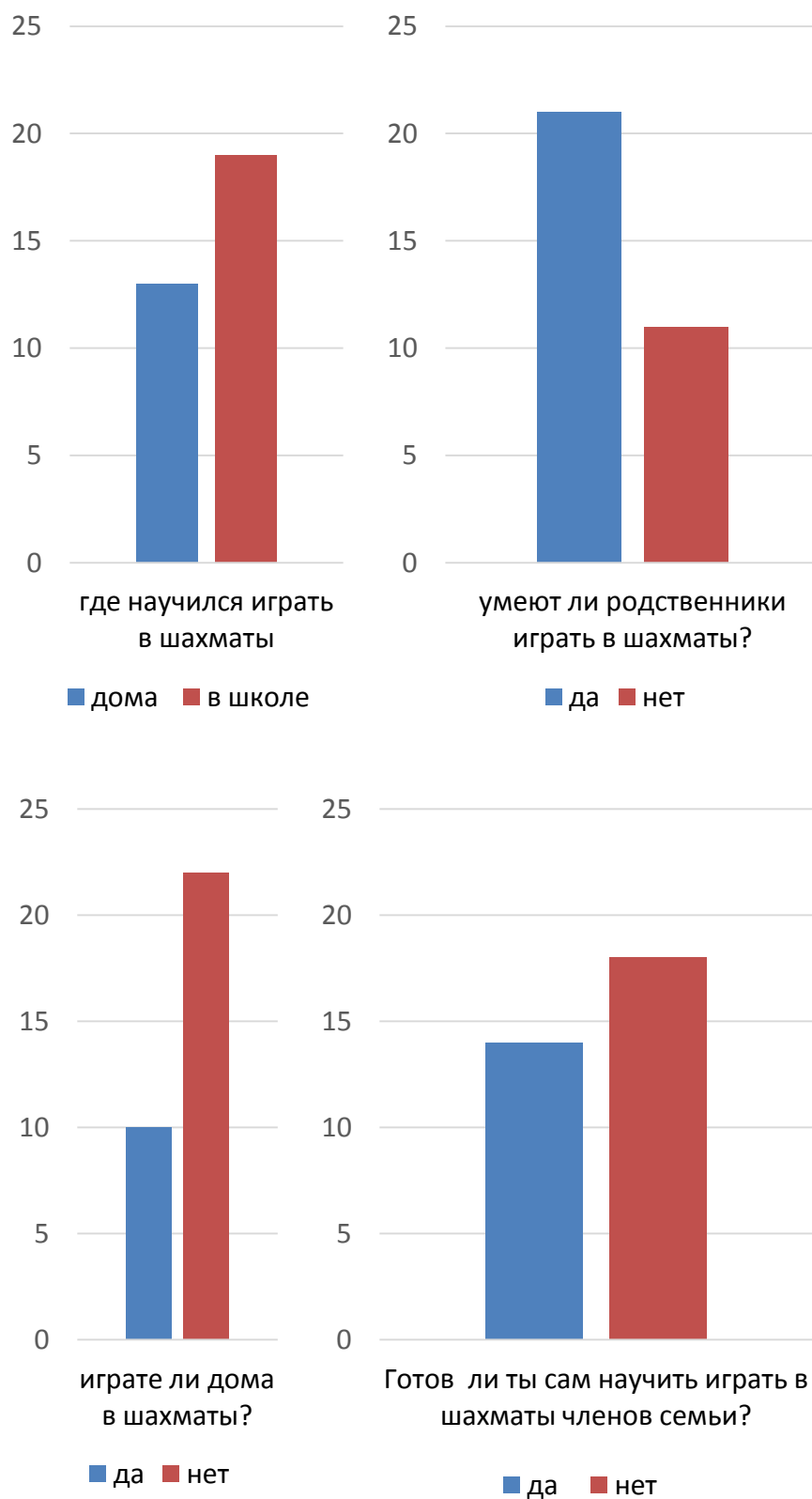


Рис. Результаты анкетирования

Если говорить о системе наставничества в шахматном образовании, то нами была изучена методология (целевая модель) наставничества обучающихся. За время работы по данной теме мы использовали практически все формы наставничества, представленные в целевой модели: ученик-ученик, учитель-учитель, студент-ученик, работодатель-студент, а также у нас сформировались и

другие пары: ученик-взрослый и взрослый-ученик. Отметим, что внутри всех пар у каждого её члена имеется своя цель, которую ему помогает достичь, в том числе и процесс игры в шахматы. Кратко опишем каждую форму наставничества:

1. «Ученик-ученик» – при введении курса внеурочной деятельности «Шахматы в школу» в каждом классе начальной школы находились дети с разным уровнем игры, кто-то умел играть и занимался в кружке, кто-то играл дома или с друзьями, были и те, кто не имел представления о данной игре. На данный момент в ходе шахматных занятий дети, имеющие более высокий уровень, помогают остальным. Для этого используются различные формы работы – сеанс одновременной игры, проведение фрагмента занятия учеником, игра в шахматы с параллельным разбором партии, выполнение заданий в паре «сильный игрок – слабый игрок». Для участия среди школ в соревнованиях «Белая ладья» команда собирается для подготовки, ребята играют друг с другом, напоминают различные комбинации и детали игры.

2. «Учитель-учитель» – в нашей школе два педагога ведут шахматы, один из них имеет спортивный разряд, богатый опыт игры, судейства и организации турниров, второй — игрок-любитель. В ходе организации шахматного образования, проведения занятий и турниров, подбора литературы идёт постоянный обмен опытом между педагогами. Оба учителя участвовали в районном турнире по шахматам среди педагогов, который организовывала наша школа. Они совместно готовились к данному соревнованию, играя партии и обсуждая ключевые моменты.

3. «Студент-ученик» – данная форма наставничества была организована во время практики студентов ЯГПУ. Один из студентов проводил занятия «Шахматы в школу». Такой опыт общения детей со студентом имел положительный эффект, ребята с интересом слушали будущего педагога, выполняли задания, играли партии, так как общение с новым человеком, имеющим разряд и совсем недавно вышедшим из школы, мотивирует детей к процессу обучения.

4. «Работодатель-студент» – здесь мы подразумеваем взаимодействие студентов с администрацией школы и учителем-наставником. В данной форме происходит адаптация молодого специалиста на потенциальном месте работы, студент решает реальные задачи в рамках своей практики, а опытный учитель помогает с организацией занятия, подбором УМК, методов и форм обучения.

5. «Ученик-взрослый» и «взрослый-ученик» – данные пары получаются в зависимости от того, кто умеет лучше играть в шахматы, ребёнок или взрослый. Во многих семьях родитель, умеющий играть, научил своего ребёнка и привил интерес к шахматам, но есть также семьи, где ребёнок умеет играть и хочет научить этому родственников. В рамках такой формы наставничества мы проводим семейные шахматные турниры, конкурсы по решению задач, был проведён первый открытый турнир по шахматам среди жителей д. Ананьино и близлежащих населённых пунктов. Данный турнир был личным, но это не мешало детям и родителям обмениваться идеями, опытом, болеть друг за друга. В прошлом году наши ребята и взрослые активно включились в областной семейный фестиваль «Шахматная семья», создавая вместе «шахматные шедевры».

Самым заметным достижением на данный момент считаем значительный прирост детей и взрослых, вовлечённых в систему шахматного образования, и победу в региональном конкурсе на лучшую организацию шахматного образования в 2023-24 учебном году. На прошедшем недавно Фестивале «Точек Роста» мы также получили звание Лауреатов, представив свой опыт по наставничеству в шахматном образовании.

Если говорить о перспективах нашей работы, то мы планируем проводить все перечисленные мероприятия ежегодно, увеличивая количество участников, привлекать родителей для проведения внеурочных занятий по шахматам, а для взрослых, которые не умеют играть, организовать обучающие занятия с помощью детей.

Таким образом, одна из главных задач школы заключается в том, чтобы объединить детей и взрослых для организации совместной деятельности, интересной и значимой для всех. Шахматы, помимо всестороннего развития личности, способствуют также и решению данной задачи.

Конспект занятия по внеурочной деятельности «Путешествие в шахматное королевство» (1-4 класс)

Цель: Обобщить и систематизировать знания об основных шахматных терминах, фигурах, правилах хода и взятия, шахматной нотации.

Задачи:

- воспитывать интерес к шахматам;
- воспитывать гуманность (внимательное, заботливое отношение к людям, уважение к старшим);
- воспитывать коллективизм (требовательность к себе и людям, ответственность перед коллективом, привычки считаться с общественным мнением);
- учить самостоятельно оценивать результаты работы;
- развивать мыслительные операции: анализ, сравнение, обобщение, систематизация, классификация и т. д.;
- развивать виды мышления (наглядно-действенное, наглядно-образное, абстрактно-логическое), воображение (репродуктивное, творческое);
- развивать качества ума (критичность, глубина, гибкость, широта, быстрота, творчество).

Условия реализации: данное занятие может проводиться в рамках внеурочной деятельности или кружка. Участвуют ученики, прошедшие первый и второй год обучения, их родители, родственники, умеющие играть в шахматы. В качестве членов жюри приглашаются тренер или судья из спортивной школы, старшеклассник, учитель, житель деревни (села, посёлка), хорошо играющие в шахматы. Для разыгрывания шахматных сценок заранее готовятся, учат роли, репетируют ученики других классов.

Количество конкурсов может варьироваться в зависимости от условий и контингента. Задания в некоторых конкурсах могут дублироваться на презентации или на карточках.

Оборудование: проектор, доска, компьютер, демонстрационная шахматная доска с фигурами, костюмы шахматных фигур.

Учитель. Здравствуйте. У нас сегодня последнее занятие в этом учебном году, вы многому научились, близко познакомились с такой увлекательной игрой, как шахматы.

Сейчас мы отправимся в путешествие по шахматному королевству и проверим, что вы запомнили на наших занятиях. Но, как и у всех великих путешественников, у вас будут надёжные спутники. Кто же это?

Ответы детей (родители, бабушка, дедушка, старший брат, ...).

Учитель. Чтобы оценить и запротоколировать ваши успехи мы пригласили важных гостей ..., которые будут членами жюри.

Учитель представляет гостей, даёт им слово для напутствия.

Путем жеребьёвки участники делятся на команды так, чтобы в них было одинаковое количество детей и взрослых, придумывают название и девиз, связанные с шахматной тематикой.

Учитель. Итак, команды готовы отправиться в увлекательное путешествие по шахматному королевству? Тогда вперед!

Далее команды выполняют приведённые ниже задания, жюри оценивает.

1 конкурс «Где слово?»

На экране и на карточках представлены слова, внутри этих слов необходимо найти слова, связанные с шахматами. За каждое слово – 1 балл.

Шахта, математика, шахматы, шахтер, автомат, матрос, материя, томат, падишах, лопата, патрон, матовый.

2 конкурс «Королевская драма».

Учитель рассказывает сказку (либо её разыгрывают специально подготовленные ученики), в конце задаёт вопрос, ответ каждая команда пишет на листочке и передаёт жюри. Правильный ответ – 1 балл.

Только фигуры распределились по местам, как чёрная Королева зашипела на чёрного Короля:

- Ты опять за своё? Снова себе светлую клетку забрал, а меня в тёмную упрятал?! Сколько раз я об этом говорила, а ты хоть бы что. У тебя в голове только дебюты да гамбиты, а обо мне ты и не думаешь!

- Послушай, дорогая, но ведь есть же кодекс. Я же не могу нарушать его.

- Нет, вы посмотрите на него! - оборвала Королева.- Кодекс, видите ли, у него есть! А у белого Короля кодекса нет? Почему же белая Королева постоянно в светлой клетке, а я торчу здесь в темноте! Нет, хватит. Может быть, я лишняя, так прямо и скажи, а играть я собой не позволю! Я управу найду, мне известно, куда пойти следует!

Целый ход терпел Король. И даже два терпел. А на третий ход не выдержал и ...

Ответ: Рокировался с Ладьей.

3 конкурс «Загадки».

За каждый правильный ответ – 1 балл.

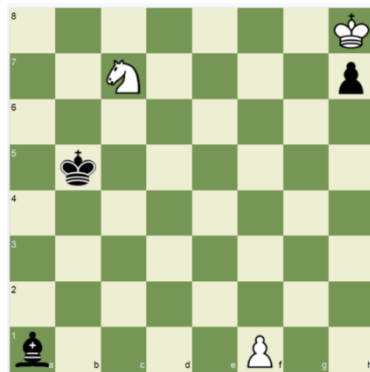
1. Дважды шагает, и то в начале (пешка).

2. Без кого королевства не бывает (без короля).

3. В начале игры углы сторожат.
От мощи тяжёлой их в войске дрожат (ладья).
4. Сами одного цвета, а дороги их – разного (слоны).
5. Две фигуры (враг в тоске!).
Ходят разом по доске (рокировка).
6. 64 близнеца на два лица:
Половина белых, половина чёрных (шахматная доска).
7. Большое число – одно лицо (пешка).
8. За кого три фигуры отдать – в самый раз (ферзь).
9. Какая фигура грамоту знает: что ни ход – то буква? (конь).
10. Он при шаге вечно ходит,
Да от цвета не отходит. (Слон).

4 конкурс «Почему позиция нелегальна?»

На демонстрационной доске выставляется позиция, командам необходимо понять, что здесь неправильно.



Белая пешка не может стоять на 1 горизонтали, оба короля не могут одновременно стоять под шахом, чёрному слону неоткуда было поспать на a1, т.к. белый король не имеет права два хода находиться под шахом.

5 конкурс «Короткой тропой».

Фигура стоит на поле b1. Красные поля – запрещённые: ступил на них – пропал, сгорел. Какая фигура может, минуя преграды, попасть на поле c8?



Задание

- 1) поочередно попасть на заветное поле королём, ферзём, конём, слоном;
- 2) дойти до цели кратчайшим путём – за наименьшее число ходов;
- 3) исчерпать все возможные варианты такого путешествия;
- 4) сочинить и разыграть сказку про Ивана-молодца, которому любая задача по плечу. Главные герои: Пешкин (пешка), Шахшахич (ладья), Змей Горыныч – ну, он и в Африке Змей Горыныч.

КАК ИВАН ЗАДАЧУ РЕШИЛ (если будут сложности, привести такой пример).

Прослышал Иван-молодец, что Змей Горыныч Марью-царевну в темнице держит (с8) и, чтобы к ней храбрецы не пробрались, преграду устроил: разлёгся поперёк пути (диагональ a1-h8), хвостом поводит, огнём дышит!

Плачет горькими слезами красавица, молит о помощи, да только нет желающих жизнью рисковать. Хотел Пешкин в дорогу пуститься, да не тут-то было: поле b1 для него запретное. Попробовал Шахшахич, да сгорел в «огненной реке».

Решился Иван-молодец чудище перехитрить. Встал он на поле b1, осмотрелся и задумался. Змей-Горыныч ведь условие поставил: превратиться в такую фигуру, чтобы кратчайшей дорогой до царевны добраться да ещё запасные варианты иметь...

Как вы думаете, в КОГО умный Иван Царевич обратился: в короля, ферзя, коня или слона?

ОТВЕТ: Иван обратился в ферзя или слона и добрался до Марьи-царевны в два хода: Фb1 (Cb1) – f5 – c8.

Запасной вариант: в три хода восемью способами.

6 конкурс «Рифма – рифма, откройся!»

1 вариант.

Проводится в форме мини-эстафеты, каждая команда по очереди называет свой вариант рифмы. Побеждает тот, кто назовёт больше слов. За победу в каждом раунде – 1 балл.

Король – ...

Дебют – ...

Шах – ...

Пешка – ...

Слон – ...

Прыжок – ...

2 вариант. Закончить фразу в рифму. За правильный ответ – 1 балл.

У крокодила Гены шахматные... (гены).

Не поставил Гене мат и заморский... (автомат).

Говорит лисёнку мама, образованная ... (дама):

-Что ты всё, сынок, шалишь, взял бы шахматы... (малыш).

Я вижу на крыше большую ворону,

Украла ворона большую... (корону).

Король с королевой горько рыдают,

Отнять у вороны корону (мечтают).

У каждой пешки есть забота –

В ферзи пробиться ей...(охота).

7 конкурс «Любовь с первого взгляда/хода».

Учитель рассказывает сказку (либо её разыгрывают специально подготовленные ученики), в конце задаёт вопрос, ответ каждая команда пишет на листочке и передаёт жюри. Правильный ответ – 1 балл.

Белый Слон заигрывал с чёрными пешками. Расхаживая по диагоналям, он подходил то к одной, то к другой и заглядывал к ним в глаза:

- Дорогая, да вы почти уже Королева! А вы верите в любовь с первого хода?
- Пешки находили Слона совершенно неотразимым:
- У него такие изящные манеры!
- Какая чудесная фигура!
- И как красиво говорит о любви!

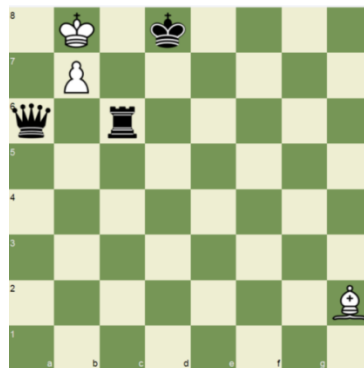
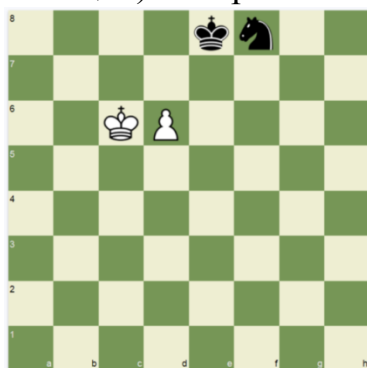
Ах, Пешки, Пешки ... стоило какой-нибудь пустить Слона к себе, как тут же выяснялось, что он за фигура: он ... (что делал слон?).

Ответ: ел эту Пешку.

Вот и вся любовь.

8 конкурс «Какой фигуры не хватает?»

На демонстрационную доску по очереди выставляются две позиции, надо понять какой фигуры не хватает, чтобы чёрным был мат (1 позиция), белым был мат (вторая позиция). За правильный ответ – 1 балл.



1. Фe7

2. Kd7

По окончании всех конкурсов члены жюри подсчитывают баллы, объявляют победителей и вручают памятные призы. Учитель благодарит гостей и ребят за работу.

Рефлексия: каждый участник и член жюри на листочках продолжает предложения:

Я запомнил(а) ...

Мне понравилось...

Мне не понравилось ...

Я удивился ...

Моё настроение ...

Внеурочное занятие «Виды шахматных фигур» (1 класс)

*Солнцева Анна Николаевна,
Коришупова Галина Вячеславовна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Некоузская средняя общеобразовательная школа,
Некоузский муниципальный район*

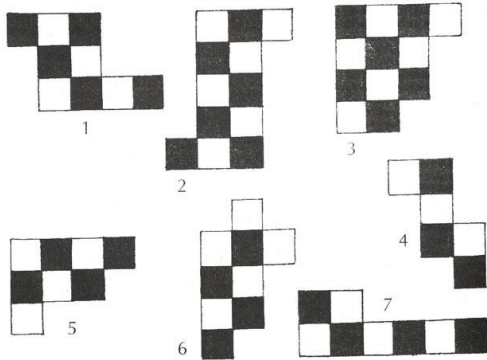
Задачи:

- познакомить детей с шахматными фигурами, с их названием;
- повторить шахматные понятия (горизонталь, вертикаль, диагональ);
- приобщать к интеллектуально-спортивным играм;
- развивать ориентирование на плоскости, память, внимательность.

Оборудование, дидактическое оснащение:

- демонстрационная магнитная доска;
- наборы шахматных фигур (по одной на парту);
- пазлы шахматной доски;
- чёрный и белый ящик, карточки.

Этап занятия	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
Организационный момент	<i>Долгожданный дан звонок – Начинается урок!</i>	Настрой на урок
Подготовка к основному этапу занятия	<i>–Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие в страну Шахмат. Закройте глаза и представьте, что мы летим, и вот внизу показалась шахматная доска..., но что это? Она разбита на фрагменты! Приземляемся, открываем глаза, нужно помочь восстановить её. Перед вами фрагменты шахматной доски. Необходимо сложить фрагменты так, чтобы доска приняла первоначальный вид (пазлы раздаются на каждую парту).</i>	Собирают пазлы

	 <p>- А что больше поле или шахматная доска?</p> <p>—А как показать пальчиками поле?</p> <p>—А теперь покажите горизонтали, вертикали, диагонали. Давайте встанем и покажем руками горизонталь.</p> <p>—А диагональ (самолёт наклоняется, чтобы сделать поворот) – вертикаль</p> <p>-Молодцы ,садитесь!</p>	
<p>Усвоение новых знаний и способов действий.</p>	<p>- Продолжаем наше путешествие. А как вы думаете, кто является жителями шахматного королевства?</p> <p>В стране Шахмат живут шахматные фигуры. Сейчас мы с ними и познакомимся. На доске соперничают две армии шахматных фигур. Один из шахматистов командует армией светлых фигур. Это БЕЛЫЕ. Другой – командует армией тёмных фигур. Это ЧЁРНЫЕ.</p> <p>- Хотите познакомиться с самими шахматными фигурами?</p> <p>- Тогда начнём знакомство.</p> <p>- Я буду показывать вам шахматную фигуру, а вы будете находить их у себя.</p> <p>- В шахматном войске самый главный кто? (Король). Правильно, король.</p> <p>ЗАПОМНИ: ОСНОВНУЮ РОЛЬ ИГРАЕТ В ШАХМАТАХ КОРОЛЬ.</p> <p>КОРОЛЬ БЕСЦЕНЕН – ТАК И ЗНАЙ. ПОГИБ КОРОЛЬ – ИГРУ</p>	<p>Отвечают.</p> <p>Находят короля, показывают его ход.</p>

[illegible]

	<i>изображённой на вашей карточке, нужно встать и всем показать свою фигуру</i>	
Обобщение и систематизация знаний.	<i>А теперь давайте по порядку назовём все шахматные фигуры. А на следующем занятии мы научимся правильно расставлять фигуры в начале игры, т.е. в начальном положении</i>	Называют фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка
Рефлексия.	<p>Для рефлексии используем чёрный ящик и белый ящик, карточки с изображением шахматных фигур.</p> <p>- Ребята, если занятие вам понравилось, то положите свою карточку в белый ящик, а если не понравилась, то в чёрный ящик. В случае если сомневаетесь в своём решении или было сложно заполнить фигуры, то карточку можете отдать мне. Во время выбора (белый или чёрный ящик?) ребята комментируют, почему был сделан такой выбор? Что понравилось больше? Что не получилось или что вызывало сложности? и пр.</p> <p>После того как все дети сделали свой выбор, подсчитываются карточки в ящиках, учитель проводит анализ рефлексии и выводы.</p> <p>-Ребята, наше путешествие не заканчивается, расскажите дома своим родителям, о каких жителях страны Шахмат вы узнали. А мы с вами обязательно вернёмся в эту страну на следующем занятии. Спасибо за путешествие!</p>	Комментируют свой выбор ящика, задают вопросы учителю

Квест-игра «Путешествие в шахматное королевство»

*Яковлева Яна Андреевна,
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
Некрасовская средняя
общеобразовательная школа,
Некрасовский муниципальный район*

Участники: 1-4 классы.

Методическая разработка создана для проведения внеурочной деятельности по шахматам, для проведения внеклассных мероприятий, которые возможно проводить в школьных лагерях. Данное мероприятие может являться подведением итогов первого года обучения шахматам с применением игровых технологий. Оно выявляет уровень знаний, полученный при обучении, и некоторых детей мотивирует для обучения игре в шахматы.

Задачи:

- закрепить начальные знания о шахматных фигурах и шахматной доске;
- активизировать мыслительную деятельность, тренировать память, внимание, находчивость, смекалку;
- развивать логическое мышление, чувство ответственности и умение разрешать проблемные ситуации;
- воспитывать интерес к шахматам, внимание, уверенность в своих силах, стойкий характер.

Основные виды деятельности: игра в группах, соревнование.

Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, волшебный мешочек, карточки с заданием, листы для фиксирования баллов и времени, маршрутный лист для команд.

Ход занятия:

1 Этап: Организационный.

Педагог. Добрый день, дорогие друзья. Я рада приветствовать вас на заключительном занятии, на котором вы покажете свои знания и умения в игре в шахматы. Сегодня мы окунёмся в мир шахматного королевства. Вам необходимо будет пройти все этапы шахматного королевства.

Прошу класс разделиться на 4 группы, выбрать командира.

Командиров прошу подойти ко мне и взять маршрутные листы.

На маршрутных листах будет записываться ход выполнения задания на каждой станции.

2 Этап:

Дети отправляются по станциям:

1 станция «Волшебный мешочек».

Необходимо определить на ощупь шахматную фигуру в мешочке, назвать её и выбрать картинку с изображением шахматной фигуры. 5 фигур.

2 станция «Мнемотаблица».

Ребятам необходимо определить шахматную фигуру по ребусам. 5 карточек.



РИСУНОК 12

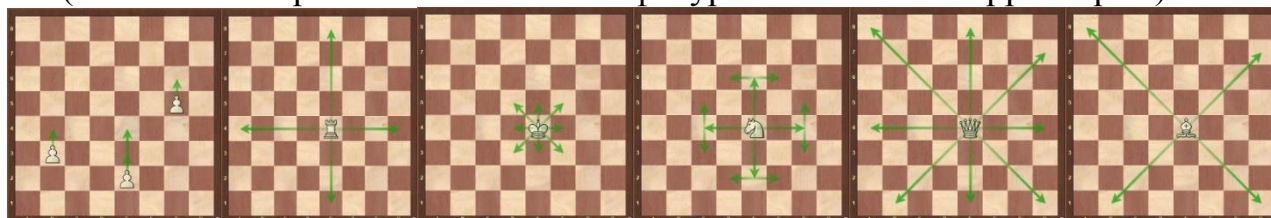
подсказки: лось, якорь, ель, зонт, ромашка, конфета, кость, пеня

3 станция «Шахматное войско».

По сигналу команде необходимо на время правильно расставить шахматные фигуры на шахматной доске.

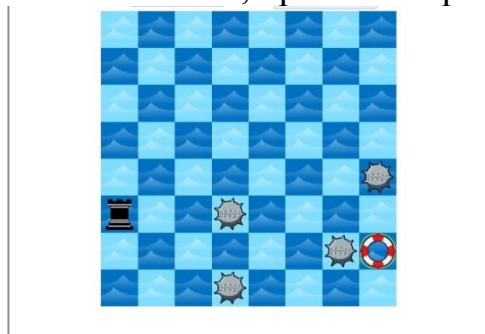
4 станция «Поход шахматных фигур».

По карточкам, на которых схематично изображены ход фигуры и как она может бить, командам надо определить, какая это фигура, написать её. 6 карточек (заклеить изображение шахматных фигур или замазать корректором).



5 станция «Лабиринты».

На старте стоит фигура – ладья, необходимо дойти ладьёй до финиша, не наступая на «бомбы», простым карандашом начертить ход движения ладьи.



6 станция «Почтовый адрес».

Капитанам команд надо расписать шахматные фигуры по «адресам». Капитаны получают карточку с заданием.



7 станция «Финиш!».

Все группы сдают свои маршрутные листы.

3 Этап: Подведение итогов занятия.

Вот и подошло к концу наше путешествие по королевству. Все молодцы, все достойно прошли этапы соревнования. Комиссия подводит итоги игры. Объявляются победители и вручаются грамоты.

2. Организация шахматного образования в городской общеобразовательной школе Ярославской области

Мероприятие «Путешествие в мир шахмат»

*Анисимова Наталья Сергеевна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 43 им. А.С. Пушкина
с углублённым изучением немецкого языка»
г. Ярославля*

Цель: создать условия для интеллектуального развития детей, используя атмосферу праздника.

Задачи:

- активизировать мыслительную, познавательную деятельности;
- тренировать память, внимание, находчивость, смекалку;
- развивать логическое мышление, чувство ответственности, умение решать проблемные ситуации и находить верное решение в сложившейся ситуации;
- воспитывать спокойствие и настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать;
- развивать умение работать в группе, бескорыстно помогать друг другу, сопереживать;
- прививать интерес к шахматной игре.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, практический, демонстрационный.

Форма проведения: игра-путешествие.

Оборудование: шахматные доски, шахматные фигуры, шары и оформление сцены, тетрадь с загадками, задания для команд.

Ход мероприятия.

Ведущий 1. Добрый день, дорогие ребята! Сегодня я приглашаю вас в путешествие в волшебную страну, где мы будем слушать, смотреть, отгадывать загадки и играть в игры.

Ведущий 2.

Скучно было детворе

Ранним утром во дворе. Знаю я одну игру, –

Сказал ребятам Петя. –

Где б я ни был – и везде

В неё играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех – король,

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры название угадать? (Шахматы).

Ведущий 1. Мы знаем, что слово «шахматы» произошло от персидских слов «шах и мат», что означает «король мёртв». Но персы ли создали шахматы? Определённо этого не знает никто. Многие сейчас считают, что шахматы, возможно, зародились в Индии, распространились в Персию, Аравию, а затем в Западную Европу. В Россию шахматы завёз Петр I.

Ведущий 2. Шахматы — это настольная игра со специальными фигурами на доске с 64-мя клетками для двух соперников. Игра сочетает в себе элементы искусства, науки и спорта. В шахматы также могут играть группы игроков друг против друга или против одного игрока. Игра подчиняется определённым правилам, которые дополняются правилами международной шахматной федерации.

Ведущий 1. Появилась игра в шахматы 2000 лет назад в Индии. Индийская пословица о шахматах гласит «Шахматы — игра тысячи радостей». И всё-таки родиной шахмат считается Индия.

Ведущий 2. Сегодня здесь собрались юные любители шахмат. Вы узнали азы гениальной игры, прикоснулись к волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. Встречайте хозяйку этой страны!

Музыка.

Шахматная королева: Добрый день, дорогие друзья! Очень рада видеть вас в моём Шахматном королевстве.

Эта древняя игра

Так коварна и хитра,

Что без знания секретов

Не придёт побед пора.

Чтобы в шахматы играть,

Нужно всё о них узнать:

Как различные фигуры

Перед боем расставлять.

Помнить, как их называть

И куда переставлять.

Строго правила игры

Соблюдать и уважать.

Шахматная королева. Очень трудно и интересно, наверное, играть в шахматы? А за что вы любите эту игру? Звучат ответы детей.

Ведущий 1. Ребята, догадайтесь, о чём говорится в загадке: «Не люди, не звери, не часы, а ходят?» (Шахматные фигуры).

Шахматная королева. Теперь встречайте моих подданных. Под лёгкий марш выбегают дети и встают за «своими» фигурами.

Стихи — загадки о фигурах, элементах, компонентах игры (изображения отгадок демонстрируются на экране).

1. Фигура эта так упряма,

Что из угла идёт лишь прямо.

Ходить умеет по вертикали
И ещё по горизонтали. (Ладья).

2. Хоть важная фигура – трусливая натура,
И ходит лишь на клеточку одну.
Других фигур работа —лишь на него охота.
Его поймаю и закончу я игру. (Король).

3. Этот воин очень смелый,
Чуть ладью вчера не съел он.
По диагонали строго ходит,
Порядок на доске наводит. (Слон).

4. 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 косой.
Они назад не отступают,
И в бой их первыми бросают. (Пешки).

5. Его травой кормить не надо.
Он любит буквой «Г» ходить.
Пусть пешки встали плотным рядом,
Вперёд он сможет проскочить. (Конь).

6. Фигура важная и сильная.
Всегда в красивом платье стильном.
Захочет, так пойдёт по вертикали.
Ну, а захочет, так и по горизонтали.
Её ходы не просто угадать –
И по диагонали может пошагать. (Ферзь).

7. Рожь на нём не колосится,
Не растёт на нём пшеница,
Слон и конь резвятся вволю,
Это – ... (Шахматное поле).

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

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

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

Ведущий 2. Прежде чем мы перейдём к заданиям для зрителей от подданных Шахматной королевы, проведём небольшую разминку:

- Без какой фигуры не бывает игры? (Короля).
- Где возникли шахматы? (В Индии).
- Каких клеток больше на шахматной доске, чёрных или белых? (Равное количество).
- Как пешке укрыться от чернополюного коня? (Встать на белое поле).
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (Слон и ладья).
- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (Конь).

Первое задание – игра «Подскажи словечко».

Ответ должен совпадать с рифмой загадки.

1. Безопасные поля поищи для... (короля).
2. Ни к чему такая спешка – потеряться может... (пешка).
3. Раздался голос короля: «Найдите советника моего ... (ферзя)».
4. Надо проявить сноровку, чтобы сделать... (рокировку).
5. Шах, возможно, объявлю я сегодня... (королю).
6. Из угла в угол вдаль пролегла... (диагональ).
7. Сдается шахматный отряд, если ему объявлен ... (мат).
8. Скоро бой ждёт войска деревянная... (доска).
9. Если ты знаток фигур, отгадай мой каламбур: «У него большая роль, а зовут его... (король)».
10. Не отвесит вам поклон! Не индийский, хоть и... (слон).
11. Коли ходишь наугад, можешь сделать только... (пат).

Ведущий 1.

Шахматы — это интересно

И для головы полезно.

Шахматы — это обучение.

Шахматы — это развлечение,

Это множество друзей,

Вместе с другом веселей!

Второе задание – викторина для команд-участников.

1. Кто быстрее расставит фигуры на шахматной доске?
2. Кто быстрее соберёт пазлы? (Шахматной доски).
3. Литературная игра. В каких произведениях можно встретить шахматы?
*Какой герой Эдуарда Успенского любил играть в шахматы? (Крокодил Гена).

*Как звали девочку, которой в Зазеркалье удалось принять участие в игре в гигантские шахматы? (Алиса).

*Как звали героя, который в борьбе за философский камень вынужден был, рискуя с друзьями жизнью, сыграть в кошмарную игру – в Волшебные шахматы? (Гарри Поттер).

4. Наши фигуры приготовили для вас загадки-обманки. Не попадитесь, внимательно слушайте вопрос, но не отвечайте в рифму.

* Эй, дружок, скорей смотри, королей на доске ровно... (2).

- * По диагонали вдоль ходит только лишь... (слон).
- * Буквой Г неспешно ходит только... (конь).
- * Белых пешек всех вместе на доске ровно... (восемь).
- * Знает любой в нашей квартире, ферзей на доске ровно ... (2).
- * Игре конец, а королю – крах, если ты объявишь... (мат).

Третье задание «Блиц-опрос».

- Какую страну считают родиной шахмат? (Индия).
- В какие фигуры может превратиться пешка? (Слон, конь, ладья, ферзь).
- Кто назад не ходит? (Пешка).
- Между какими фигурами на доске стоит конь? (Ладья и слон).
- Кого называют разноцветными? (Слонов).
- Что за ход: можно идти сразу двумя фигурами? (Рокировка).
- Из скольких клеток состоит шахматная доска? (64).
- Какая фигура на доске самая сильная? (Ферзь).
- Какая фигура может поставить шах и мат королю? (Любая, даже пешка).
- Из каких «дорожек» состоит шахматная доска? Покажите эти линии на демонстрационной доске. (Вертикаль, горизонталь, диагональ).
- Какой король не умеет говорить? (Шахматный).
- Сколько шахматных фигур всего? (32).
- На каких полях ничего не растёт? (Шахматных).
- Из каких досок не строят теремок? (Шахматных).
- В каких клетках не держат зверей? (Шахматных).
- Какой формы шахматная доска? (Квадратная).
- Знаете ли вы историю возникновения шахмат?
- Назовите линии на шахматной доске.
- Шахматное поле больше шахматной доски?
- Сколько белых полей в любой чёрной диагонали?
- Сколько полей в центре?
- Назовите шахматные фигуры.
- На шахматной доске больше всего коней?
- Сколько белых пешек на доске?
- Сколько ходов может сделать ладья из углового поля?
- Сколько ходов может сделать слон из углового поля?
- Сколько ходов может сделать ферзь из углового поля?
- Сколько ходов может сделать пешка из центрального поля?
- Короля можно ставить под бой?
- Что такое шах? Что такое мат?
- Какая фигура сильнее: слон или конь, ладья или ферзь?
- На каких горизонталях стоят чёрные фигуры?
- Что выгоднее: объявить шах или дать мат?
- Может ли слон пойти с белого поля на белое? С белого на чёрное?
- На поле какого цвета стоит белый ферзь? Чёрный ферзь?
- Сколько фигур у каждого игрока?

- Какая фигура стоит в углу шахматной доски?
- Как называется линия на шахматной доске, состоящая из белых полей?
- Можно ли побить короля?
- Двое мальчиков играли в шахматы 4 часа. Сколько часов играл каждый?
- Назови три возможных результата партии.
- Как называют самого сильного шахматиста планеты? Конечно, чемпион.
- Маленькая, удаленькая, все поля прошла и фигуру нашла. (Пешка).
- Два братца в одной армии служат, а встретиться друг с другом не могут. (Слоны: чёрный и белый).
- Не люди, не звери, не часы, а ходят... (Шахматные фигуры).

Четвертое задание «Запиши ход».

Игрок записывает, какой ход сделан соперником.

Пятое задание «Прочитай ход».

Получают карточки с записью ходов, их надо правильно прочитать.

Шестое задание «Прятки».

Отгадывают фигуру, которую спрятали под листом бумаги, из-под которой выглядывает небольшая её часть.

Седьмое задание «Соедини».

К изображению каждой фигуры нужно подобрать правильное название и выбрать направление её ходов.

Ведущий 2. Вот мы и подошли к финалу нашей игры. Нашим финалистам надо отгадать, какой вид спорта называют «шахматами на льду», т.к. в этой игре главное, как и в шахматах, тактика, каждый удар в которой надо просчитать наперёд, всё осмыслить и выбрать правильный подход. (Теннис).

Подведение итогов. Вручение призов.

Ведущий 1. Понравилось вам путешествие? Что такое шахматы? Что самое главное в игре?

Ведущий 2. На уроках и во внеурочной деятельности вы будете продолжать путешествие по Шахматной стране.

Ведущий 1.

Решать готовы любые задачи,

Идти готовы вперёд и вперёд,

Мы знаем, тот, кто не хнычет, не плачет,

Тот никогда и нигде не пропадёт.

Мы всё добудем, поймём и откроем.

Нам незнакомы усталость и лень.

Лишь тот становится в жизни героем,

Кто сам себя побеждает каждый день.

(Шахматная королева).

Вся в квадратах – белых, чёрных,

(Деревянная доска).

А ряды фигур точёных – деревянные войска.

Люди их передвигают, коротают вечера.

Люди в шахматы играют, гениальная игра!

Шахматная Королева. Мне очень понравилось, как вы поддерживаете друг друга! Вы очень хорошие, дружные ребята! Но пришла пора прощаться, однако я снова приду к вам, наше путешествие на этом не заканчивается, и мы вновь встретимся с вами на школьном турнир по шахматам, который состоится уже совсем скоро. До свидания, ребята! (Уходит).

Занятие «Конь» (1 год обучения)

Воронцов Алексей Николаевич,

*Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 83» г. Ярославль*

Цель занятия: познакомить детей с шахматной фигурой – конь, её начальной позицией на шахматной доске, с правилами хода конём, с правилами взятия конём фигуры соперника, ценностью шахматной фигуры конь.

Задачи:

1. Научить детей узнавать и правильно называть шахматные фигуры, ориентироваться на шахматной доске, знать игровые свойства шахматных фигур и уметь грамотно применять их во время игры в шахматы.

2. Вызвать у учащихся 1 года обучения интерес к игре в шахматы с помощью дидактических игр и заданий разного уровня сложности путём подачи материала в доступной и занимательной форме.

3. Развить у учащихся младшего школьного возраста внимание, память, наглядно-образное и логическое мышление, волевые качества личности, привить им дух соревнования и партнёрства.

Оборудование:

- демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами;
- комплекты индивидуальных игровых шахматных досок с фигурами (по одной на парту);
- дидактический материал (учебник «Шахматы в школе», Э.Э. Усманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова, Москва, «Просвещение», 2023 год).

Ход занятия.

1. Подготовительный этап (повторение ранее пройденного материала) – 10 минут.

Напомнить детям о структуре и характеристиках шахматной доски, предложить ответить на вопросы: что такое шахматное поле, горизонталь, диагональ, сколько их, как они располагаются на шахматной доске, какими символами обозначаются.

Повторить с ними названия изученных ранее шахматных фигур, вспомнить их количество, как они выглядят, какими символами обозначаются, как располагаются на доске в начале игры и как ими ходят.

Попытаться сформулировать ответ на вопросы: что значит играть в шахматы, что такое ход шахматной фигурой, невозможный ход и битое поле, что в шахматах означают термины «нападение» и «защита от нападения», попросить подобрать более простое соответствие к выражению «взятие шахматной фигуры партнёра», вспомнить, какая у каждой шахматной фигуры ценность, в чём она выражается и как проявляется во время игры.

2. Основная часть (постановка учебной задачи и поиск пути её решения) – 20 минут.

Попросить учащихся описать, как сегодня выглядит шахматная фигура конь, спросить, что они знают об истории этой шахматной фигуры, как в разных странах её изображали раньше и какой смысл вкладывали в этот символ, что они сами понимают под этой фигурой.

– Нарисовать своё изображение шахматной фигуры конь.

Предложить ученикам вспомнить, сколько коней имеется у каждого игрока в начале шахматной партии и как они располагаются на доске, как эта фигура перемещается по шахматной доске при совершении хода во время игры, сколько разных ходов может сделать конь из центра доски, а сколько из начальной позиции, как с помощью коня берётся фигура партнёра, каким может быть «невозможный ход» этой фигурой.

– Объяснить выражение «сделать ход конём».

– Рассмотреть диаграмму 1 из учебника (с. 61), на демонстрационной доске показать возможные ходы коня с поля d4.

– Объяснить, как будет перемещаться белый конь при взятии фигур противника на диаграмме 2 из учебника (с. 61).

– Рассмотреть диаграмму 3 из учебника (с. 61), на демонстрационной доске показать все возможные (невозможные) ходы белого коня с помощью шахматной нотации.

– Объяснить, на сколько фигур напал белый конь на диаграмме 4 из учебника (с. 61).

Предложить им ответить на вопрос, в чём заключается особенность совершения хода этой шахматной фигурой в отличие от остальных фигур, к какой категории шахматных фигур относится конь (тяжёлых или лёгких, дальнобойных или нет).

– Рассмотреть диаграмму 5 из учебника (с. 63), на демонстрационной доске показать возможные ходы белого коня с поля d4.

– Объяснить, какой фигуре угрожает белый конь на диаграмме 6 из учебника (с. 61), как он будет перемещаться при её взятии.

– Прочитать вслух шуточное стихотворение про шахматного коня (с. 63), объяснить, какой смысл вложил автор в эти строки.

Попытаться сформулировать, какова ценность шахматной фигуры конь, измеренная в пешках, взятие каких фигур партнёра конём будет выгодным или невыгодным, какой размен фигурами будет равноценным или неравноценным (с.82-84).

– Ознакомиться со шкалой ценности шахматных фигур (с. 82), найти ценность коня, указать, в чём она измеряется, найти другую равноценную ему фигуру.

– Рассмотреть диаграмму 2 из учебника (с. 83), на демонстрационной доске показать возможные ходы белого коня с поля d2, объяснить, какую фигуру белым выгоднее «съесть».

– Рассмотреть схему на с. 85 учебника, объяснить, почему размен ладьи на коня будет неравноценным и для кого из игроков он будет выгодным.

– Прочитать вслух стихотворение на с. 86 учебника, придумать, как его можно озаглавить.

3. Заключительная часть (подведение итогов) – 10 минут.

Дать детям сыграть шахматную мини-партию.

Предложить учащимся продолжить следующие фразы:

– Сегодня урок мне ... (понравился/не понравился).

– На уроке мне было ... (интересно/неинтересно).

– Я запомнил, что шахматная партия складывается из ... (ходов).

– В начале шахматной партии первыми ходят ... (белые).

– Во время игры партнёры ходят ... (по очереди).

– Если во время хода мы ставим свою фигуру на место фигуры партнёра, это называется ... (взятие).

– Во время шахматной партии все фигуры ходят ... (по-разному).

– Сегодня на уроке мы познакомились с шахматной фигурой ... (конь).

– В начале партии конь располагается ... (между ладьей и слоном).

– Во время хода конь перемещается ... (буквой «Г»).

– Отличие коня от других фигур состоит в том, что во время хода он может ... (перепрыгивать через свои и чужие фигуры).

– Среди всех имеющихся фигур в начале шахматной партии каждый из игроков может сделать первый ход только одной из двух ... (пешкой или конём).

– Если поле, на которое приготовился пойти конь, занято своей фигурой, такой ход является ... (невозможным).

– Ценность шахматной фигуры конь в пешках равна ... (трём).

– Равноценной коню шахматной фигурой является ... (слон).

Поблагодарить друг друга за участие в уроке и собрать шахматный инвентарь.

Фиджитал шахматы как средство интенсификации занятий внеурочной деятельности

*Дроздов Павел Борисович,
Лепехина Елена Викторовна,
Решетников Руслан Михайлович,
Гришин Юрий Андреевич,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение «Средняя общеобразовательная
школа № 26» г. Рыбинска*

Шахматы – древняя и увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребёнка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра развивает мышление, учит ребёнка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы даёт формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.

Фиджитал шахматы – это направление, сочетающее традиционные шахматы и компьютерные симуляторы.

Цель занятия: создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством их вовлечения в шахматную игру.

Задачи:

1. Познавательная: расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости. Развивает изобретательность и логическое мышление.

2. Воспитательная: вырабатывает целеустремлённость, выдержку, волю, усидчивость.

3. Эстетическая: обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

4. Коррекционная: помогает гиперактивному ребёнку стать спокойнее, уравновешеннее.

Ожидаемые результаты обучающихся:

- владеют шахматной терминологией;
- умеют разыгрывать простые шахматные партии;
- сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы;
- умеют записывать шахматные партии.

После изучения основ шахмат учащиеся приобщаются к соревновательной деятельности посредством планшетов с установленным программным обеспечением. Что позволяет учащимся включиться в игровой процесс с большей заинтересованностью. Это исключает психологическое давление со стороны соперника. Процесс приобщения происходит в два этапа:

1 этап: Ознакомление с шахматным симулятором.

1 группа (16 чел.): Использование программы «Chess» для проведения блиц турниров в начальной школе.

2 группа (16 чел.): Классические шахматы.

На этом этапе учащимся даётся 15 мин для каждой группы. По истечении 15 минут происходит смена, когда учащиеся меняются заданиями. В конце занятия даётся 10 мин на рефлекссию для разбора ошибок. На этом этапе учителю проще контролировать неверный или ошибочный ход при классических шахматах.

2 этап: Проведение блиц турниров.

Учащиеся делятся на 2 группы. Каждой группе даётся 10 мин астрономического времени. Задача группы с ПК поставить мат боту и, соответственно, открыть как можно больше уровней сложности. Группе классических шахмат поставить мат сопернику или оказаться с материальным преимуществом. По истечении времени происходит смена. Учащиеся, поставившие мат боту или открывшие больше уровней сложности, садятся за доски и играют друг с другом, а учащиеся, которые не поставили мат, играют между собой. Учащиеся, перешедшие с классических шахмат, выполняют задание первой группы.

Такой вариант также даёт возможность учащимся, которые занимаются шахматами, быстрее усваивать шахматную науку, играть с соперником себе по силам, а учителю даст возможность индивидуальной работы с отстающими, разбор ошибок, заданий.

Занятие «Знакомство с шахматными фигурами. Король»

*Карпова Татьяна Геннадьевна,
Исакова Надежда Николаевна,
МОУ «Санаторная школа-интернат № 6»,
г. Ярославль*

Задачи:

- познакомить учащихся с шахматными фигурами, их названием, правилами хода;
- формировать умение расставлять фигуры в начальной позиции;
- развивать интерес к шахматной игре;
- развивать мышление, внимание, умение составлять план действий.

Планируемые результаты:

- 1) предметные: понимание роли шахмат в развитии общих способностей человека;
 - 2) личностные: проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и взаимодействия;
 - 3) метапредметные: умение совместно работать с учителем и сверстниками, формулировать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения.
- Оборудование: магнитная доска, наборы шахматных фигур, часы.

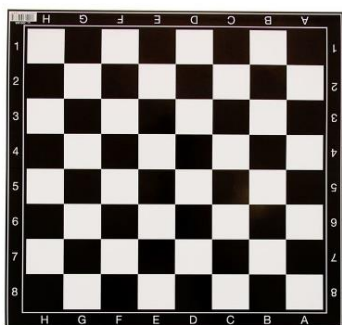
Ход занятия.

1. Мотивация.

- Здравствуйте, ребята! Начинаем наше занятие. Давайте улыбнёмся друг другу и создадим хорошую атмосферу на занятии. Будем дарить друг другу здоровье и радость.

2. Повторение пройденного материала.

Отгадайте загадку: 64 близнеца на два лица: половина белых, половина чёрных? (Шахматная доска).



Учащиеся показывают на шахматной доске вертикаль, горизонталь, диагональ.

Дети тренируются показывать самую длинную, короткую белую (чёрную) диагонали, называют их количество.

3. Работа по теме занятия.

На магнитной доске выставляются фигуры.



Учитель: как одним словом назвать данные предметы? (Шахматные фигуры). Назовите их по порядку. Что вы можете сказать про ладью, слона, ферзя, коня, пешку? Дети работают в парах. Расставляют шахматные фигуры в правильной последовательности на шахматной доске.

Учитель читает стихотворение:

Прежде чем игру начать, много правил надо знать!

Знай, что справа от тебя клетка белой быть должна.

Приготовь всё для игры: по краям поставь ладьи.

Рядом конница шагает, слон коней тех охраняет.

Вот осталось поля два для ферзя и короля.

Пешки – смелые натуры, прикрывают все фигуры.

Заняли свои места. Начинается игра.

Учащиеся повторяют правила хода ладьи, слона, ферзя, коня и пешки и показывают это на магнитной доске.

- Ребята, какая фигура в шахматном королевстве является главной? (Король).

Тема нашего занятия «Король».



- Что вы знаете про эту фигуру? Какая она? (Это самая ценная и самая высокая фигура).

- Сколько всего королей на шахматной доске? (Два – белый и чёрный).

Учитель. По шахматным правилам белый король стоит справа от ферзя, а чёрный король – слева от ферзя. Король ходит на одну клетку в любом направлении, но перепрыгивать через клетки королю запрещается. Это самая медленная фигура. По правилам, взятие короля в шахматах невозможно.

4. Закрепление нового материала.

Дети учатся перемещать фигуру короля на поле, работая в паре. Дается время на игру. Предварительно ученики повторяют правила поведения во время игры.

1. Соблюдай дисциплину, уважай своего соперника.

2. Если взял фигуру, то делай ход.

5. Итог занятия.

- Что нового сегодня узнали на занятии?

Рефлексия.

Список литературы

1. Костров В. Шахматы для детей. Санкт-Петербург: Литера, 2002.

2. Сухин И. Г. «Шахматы» второй год обучения или «Учусь и учу»: пособие для учителя. Обнинск: «Духовное возрождение», 2012.

3. Сокольский А. Ваш первый ход. Москва, 1966.

4. Шишигин Н. П. Шахматный горизонт. Кызыл, 1982.

Занятие «Где ладья не рыщет, а у якоря будет»

Климова Елена Николаевна,

Руфанова Альбина Николаевна,

Дерябина Наталья Борисовна,

***Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Гимназия имени А.Л. Кекина» г. Ростова***

Цель: создать условия для развития способностей у учащихся к осмыслению письменных текстов, использование их содержания для достижения собственных целей.

Задачи:

– познакомить обучающихся с шахматной фигурой – ладья, её местом на шахматной доске в начальной позиции;

– объяснить способы передвижения ладьи по доске;

– разобрать понятия «ход фигуры», «невозможный ход», закрепить полученные знания с помощью выполнения дидактических заданий.

Оборудование: интерактивная доска с проектором и документ-камерой, демонстрационная шахматная доска, индивидуальные шахматные доски с фигурами (по одной на парту), дидактические карточки.

Используемая литература:

1. Костров В. В. Первоклассный шахматный учебник поможет детям освоить правила игры. – СПб.: Издательский дом «Литера», 2021. – 128 с.

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. — (Федеральные государственные образовательные стандарты).


Ход занятия.

№	Этапы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
1	Психологический настрой на занятие	- Ужасно интересно, Всё то, что неизвестно. А то, что неизвестно, Нам хочется узнать. Но чтоб добыть нам знания, Проявим мы старания, Тогда с тобою многое Удастся нам понять. Сегодня к нам на занятие пришли гости. - Повернитесь и поприветствуйте улыбками наших гостей	Приветствуют гостей
2	Мотивация и самоопределение к учебной деятельности	- Тайну шахмат разгадать Стремятся сотни лет подряд: Это отдых, спорт, игра, Тренировка для ума... Может, просто развлечение Или важное сражение, В котором победит лишь тот, Кто в союзники возьмёт Опыт, тактику, терпенье, Анализ, логику, мышление. - Так что же такое шахматы? Выбери верное утверждение: - настольная интеллектуальная игра, - спортивная игра, - морской бой, - военное сражение. - Можно ли сказать, что игра в шахматы – это сражение? Почему?	Это настольная спортивная, интеллектуальная игра. Мысленно сражаются противники.

		<p>Сражение может быть везде – В небе, в поле, на воде И на шахматной... (доске). - А что ещё необходимо для игры в шахматы? - Сейчас я предлагаю вам отгадать загадки, а отгадки – шахматные фигуры – показывать мне.</p> <p>На доске есть у меня Две лошадки – два... (коня).</p> <p>Безопасные поля Поищи для ... (короля).</p> <p>Ни к чему такая спешка Потеряться может ... (пешка).</p> <p>Учила Леночка: нельзя Спешить вводить в игру ... (ферзя).</p> <p>Вперёд и назад ходит браво, Помчится налево, направо. Ту фигуру знаю я Как зовут её? ... (Ладья)</p>	<p>Шахматные фигуры.</p> <p>Дети показывают шахматные фигуры</p>
3	Постановка проблемы и пути её решения	<p>- Какую фигуру вы мне показали последней? - Посмотрите на доску. Прочитайте тему нашего занятия: «Где ладья не рыщет, а у якоря будет». - Что это? - Как вы понимаете смысл этой пословицы? - А в каком значении употреблено слово «ладья»? - Что такое ладья? - Где мы можем узнать значение этого слова? <i>1. Лодка, парусное судно.</i> <i>2. В шахматах фигура в форме башни, тура.</i> - Что связывает название шахматной фигуры с названием парусного судна? - Кто помнит, как появились шахматы в России? Выбери правильный ответ. Карточка: - пришли пешком; - прилетели на ковре -самолете; - прилетели в ступе Бабы-Яги; - приплыли на ладьях.</p> <p>Родиной шахмат считается Индия. Между южной страной и Россией – высокие горы и бескрайние пустыни. В нашу страну дорогим гостям-шахматам пришлось плыть через моря и океаны</p>	<p>Ладью.</p> <p>Пословица. Где бы ладья не плавала, к дому всегда приплывёт.</p> <p>В толковом словаре.</p> <p>Знание истории</p>

		<p>на кораблях-ладьях, в честь которых одна шахматная фигура стала называться ладьёй.</p> <p>- Так о какой шахматной фигуре мы будем говорить на нашем занятии?</p> <p>- Какие учебные задачи мы должны перед собой поставить и что узнать об этой фигуре?</p> <p>- Как ещё называют ладью?</p> <p>- Где она стоит на доске?</p> <p>- Как ходит фигура?</p>	<p>Ответы на вопросы</p>
4	<p>Работа по решению поставленных задач</p>	<p>а) Расставьте на шахматной доске фигуры в начальную позицию.</p> <p>Я смотрю на первый ряд, По углам ладьи стоят. Рядом вижу я коней, Нет фигуры их хитрей. Рядом расположены Очень славные слоны. И ещё два места есть, Там стоят король и ферзь. Белый ферзь на белом поле, Чёрный ферзь на чёрном поле. (Ферзь любит свой цвет). Рядом мы поставим короля. Во втором ряду без спешки Мы расставим наши пешки.</p> <p>- Возьмите в руки ладью. Внимательно рассмотрите её.</p> <p>- На что она похожа?</p> <p>- Сколько всего на доске ладей?</p> <p>- Как расположены?</p> <p>Назовите «адреса» ладей на шахматной доске.</p> <p>- Посмотрите на задачи, которые мы вынесли на доску.</p> <p>- Что мы уже узнали?</p> <p>- Что нам осталось узнать про ладью?</p> <p>- Где мы можем найти информацию?</p> <p>б) У вас на столах лежит карточка. Прочитайте текст. Подчеркни простым карандашом, как ходит ладья. Ладья – сильная и мобильная фигура, равноценная пяти пешкам. Сильнее её только ферзь. Может двигаться в любом направлении по пря-</p>	<p>Дети расставляют фигуры на шахматной доске.</p> <p>Башню, крепость, тура – татарское название города 4: две чёрных и две белых.</p> <p>белые: a1, h1; чёрные: a8, h8;</p> <p>Самостоятельная работа детей по карточке.</p>

		<p>мым линиям: вертикалям и горизонталям, на любое количество клеток, пока перед ней не возникнет препятствие.</p> <p>Запомнить, как бьёт ладья, несложно: если на её пути стоит фигура соперника, ладья может съесть эту фигуру, встав на её место. Свою фигуру ладья перепрыгнуть не может и должна будет остановиться перед ней.</p> <p>- Так как же ходит ладья?</p> <p>Проверьте правильность своего ответа.</p> <p>- А может ли ходить ладья по диагонали?</p>	<p>По прямым линиям, вертикалям и горизонталям, на любое количество клеток до препятствия.</p> <p>Нет</p>
5	Применение знаний на практике	<p>а) Учитель вызывает желающих учеников к демонстрационной доске, а остальные дети в парах сами работают на своих досках:</p> <p>- поставить ладью на поле e2 и сделать ход на три поля влево по горизонтали;</p> <p>- поставить ладью на поле c4 и сделать ход на четыре поля вверх по вертикали;</p> <p>- поставить ладью на поле d4 и сделать ход на три поля вправо по горизонтали.</p> <p>б) Знаете ли вы, кто такая птица Рух?</p> <p>Возьмите на столе карточку с птицей и прочитайте задание.</p> <p>В Иране ладью называли судьбой-птицей Рух. Мощный Рух раньше был в шахматах самой сильной фигурой, питавшейся слонами.</p> <p>Расставь на своей доске фигуры так, как указано на нашей диаграмме.</p> <p>Вместо слонов возьми пешки и «заклюкай» всех. На каждого слона трать только один ход!</p> <p>Давай расскажем о полете Руха над нашей шахматной доской.</p> <p>1-й ход: ладья-Рух с поля a1 бьёт слона на a8.</p> <p>2-й ход: ладья-Рух с поля a8 бьёт слона на h8.</p> <p>Далее сам расскажи обо всех взятиях</p>	<p>Выполнение заданий на своих досках.</p> <p>Дети читают задание на карточке.</p> <p>«Цепочкой» рассказывают о полёте ладьи-Рух над шахматной доской</p>
6	Итог занятия	<p>Наше занятие подходит к концу.</p> <p>Посмотрите на доску.</p> <p>-Все ли поставленные задачи мы решили? Давай-те проверим себя.</p> <p>Игра «Да», «Нет».</p>	<p>Обучающиеся работают в парах. Выкладывают на столах ответы в столбик на утверждения</p>

		Ладьи стоят в начале игры на угловых полях	Ладьи не могут ходить по диагонали	Ладьи могут ходить по вертикали и по горизонтали	Белые ладьи стоят в начале игры на белых полях, а чёрные – на чёрных полях.
		В игре участвуют одна белая и одна чёрная ладья	Ладьи могут перепрыгивать через другие фигуры	Ладьи не могут ходить назад.	В каждой вертикали 8 полей.
		На шахматной доске все диагонали одинаковые	«Да»	«Нет»	
7	Рефлексия	Выбери вариант, соответствующий твоему настроению после сегодняшнего занятия. 1. Я все знаю, понял и могу объяснить другим! 2. Я все знаю, понял, но не уверен, что смогу объяснить другим! 3. У меня остались некоторые вопросы. Отрази своё настроение смайликом: 			Смайлики прикрепляют на классную доску

Технологическая карта внеурочного занятия
«Пешка против ферзя, слона, коня, ладьи»
 (2 класс)

Кукушкина Евгения Вячеславовна,
Меньшуткина Ирина Евгеньевна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 40», г. Ярославль

Форма организации: занятие-исследование.

Технологи: игровые технологии; технология, основанная на создании учебной ситуации.

Цель: повторить и закрепить знания детей об изученных шахматных фигурах, движении фигур (коня, ладьи, слона, ферзя), ходе пешки, взятие.

Оборудование: шахматы настольные, карточки с вопросами, интерактивный комплекс NewlineTT-7518RS+OPSG-PC67(Win) +DigisDSM-P1106CH, электронные цифровые образовательные ресурсы: www.chess-board.ru

Технология проведения	Деятельность		Ми-ну-ты	Формируе-мые УУД
	учителя	учащихся		
Подготовительная часть.				
1. Само-определе-ние к дея-тельности. Цель: со-здание си-туации для самоопре-деления обучаю-щихся и принятие ими цели урока.	-Здравствуйте, ребята! - Сегодня мы снова отправляемся в путеше-ствие по стране, догадайтесь какой? «В этой стране король с королевой живут без корон, ладья без вёсел, без хобота слон, конь без копыт, седла и уздечки. А рядовые не человечки. – Какая же страна нас ждёт? - Нас встречает Загадай.	Дети привет-ствуют друг дру-га. - Шах-матная страна.	1	Проявле-ние поло-жительного отношени-ях учебной деятельно-сти и фор-мирование мотивации к учению.
2. Актуали-зация опор-ных знаний. Цель: под-готовка к активно-му усвое-нию нового материала.	-Сегодня он будет нашим экскурсоводом по шахматной стране. А раз он «Загадай», то будет задавать разные вопросы. А вы не ле-нитесь, внимательно слушайте и правильно отвечайте. -У вас на столах лежат конверты с вопроса-ми от Загадая. 1 КОНВЕРТ для 1 пары. -Сколько жителей живёт в шахматной стране? – Неужели нам придётся обойти все 32 до-ма? – Отгадайте, какая фигура ходит по шах-матной доске такими путями? 2 КОНВЕРТ для 2 пары. - На каком поле может находиться чёрная ладья в начале игры? - Какая фигура передвигается по шахмат-ной доске следующими дорожками? 3 КОНВЕРТ для 3 пары. - На каком поле может находиться белый слон в начале игры? – Какая фигура является таким виртуозом, совершая такие разные ходы? 4 КОНВЕРТ для 4 пары. - Сколько ферзей в начале игры? 5 КОНВЕРТ для 5 пары. - На каком поле может находиться белый ферзь в начале игры? – Ход какой фигуры напоминает одну из букв? 6 КОНВЕРТ для 6 пары. - На каком поле может находиться белый конь?	Обучаю-щиеся отвечают о ходах шахмат-ных фи-гур. Расска-зывают (32) -(нет, не 32, а только 6, т.к. раз-личных фигур только 6); -ладья -h8 -слон -f1 -ферзь -2 -d1 -коня -g1 -пешка -как пеш-ка сража-ется и защищает фигуры; -на шах-матной	5-6	Используй-вать име-ющиеся знания и опыт (ре-гулятивные УУД): - знать шахматные термины: белое и чёрное по-ле, гори-зонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение; - знать названия шахматных фигур: ла-дья, слон, ферзь, ко-роль; (познава-тельные УУД). Осознанно и произ-вольно осуществ-

	<p>– Ребята, отгадайте загадку. Кто не любит прыг да скок? Кто привык ходить без спешки, И берёт наискосок? Ну конечно- это...</p> <p>- Ребята, какую фигуру сегодня будем изучать?</p> <p>- Как мы изучаем фигуры?</p> <p>- Правильно (название темы на доску закрепить).</p> <p>- Почему про пешку говорят, как про отряд?</p> <p>– На какой горизонтали стоят пешки в начальном положении?</p> <p>– Чем отличается ход пешки от всех остальных фигур?</p> <p>– Да, не умеет она отступать!</p> <p>-Пешка не такая уж простая фигура! Давайте покажем, как она умеет сражаться на поле?</p> <p>-С какими фигурами будет сражаться?</p>	доске их 8, они выстроились в ряд; на 2 белые, на 7 чёрные; пешки ходят только вперёд; -ладьёй, ферзём, конём, слоном.		<p>лять высказывание в устной форме. Пользоваться накопленными знаниями: ориентироваться в своей системе знаний; находить закономерности. (Регулятивные УУД). Осознание трудностей и стремление к их преодолению.</p>
3. Физкультминутка.	<p>-Давайте мы с вами немного снимем усталость, взбодримся!</p> <p>Разминка для снятия напряжения глаз: «Превращаюсь в Буратино. Буду рисовать картину. Нарисую я пейзаж. Носик я мокну в гуашь. Вот и небо чистое, солнышко лучистое, травка, речка голубая. Я рисую, не моргая, будет носик рисовать, наше зрение улучшать!»</p>	<p>Выполнение гимнастики для глаз: все упражнения сопровождаются движениями глаз.</p> <p>«Солнышко» — мягкие движения носом по кругу,</p> <p>«травка» — вверх-вниз глазками</p> <p>«рисую» травку.</p> <p>«речка» — плавные дви-</p>	1 мин	

		жения глазками «рисуем» волну.		
Основная часть.				
4. Изучение нового материала. Практическая деятельность. Интерактивный комплекс NewlineTT-7518RS+OPSG-PC67(Win)+DigisDSM-P1106CH	<p>www.Chess-board.ru</p> <p>-Ребята, сейчас мы будем играть в игру онлайн в сети Интернет. Задания выполняем в парах. Заданную шахматную позицию каждая пара повторяет у себя на своих шахматных полях.</p> <p>Цель игры: оценить позицию, выяснить материальный выигрыш и сделать ход на уничтожение шахматных фигур противника, защиту своих фигур; обсуждение в парах, проанализировать и сформулировать общий результат.</p> <p>Игра «Атака на неприятельскую фигуру»: чёрные: Kd4; белые: п.е2 (расставляю фигуры или открываю заранее открытое окно браузера); https://chess-board.ru/#8~8~8~8~3n4~8~4P3~8_w_-_0_1##_#0</p> <p>Оцените позицию и выясните материальный выигрыш. Белые начинают, делают ход на уничтожение фигуры противника.</p> <p>Игра «Двойной удар»: чёрные: Kf5, Фh5; белые: f3, g2. https://chess-board.ru/#8~8~8~5n1q~8~5P2~6P1~8_w_-_0_1##_#0</p> <p>Оцените позицию: белые начинают, делают ход на уничтожение сразу на 2 фигуры противника.</p> <p>Игра «Взятие»: чёрные: Cd7, пп. d5, f5; белые: п.е4. https://chess-board.ru/#8~8~3b4~8~3p1p2~4P3~8~8~8_w_-_0_1##_#0</p> <p>Оцените позицию: -белые начинают, бьёт незащищённую чёрную фигуру.</p> <p>Игра «Защита»: чёрные: Ке6; белые: пп. d4, f4, e2. https://chess-board.ru/#8~8~4n3~8~3P1P2~8~4P3~8_w_-_0_1##_#0</p> <p>Оцените позицию. -Какой ход должны сделать белые, чтобы защитить все фигуры, находящиеся под боем?</p>	<p>Работа в парах.</p> <p>Выполнение задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - материальный перевес у чёрной армии на 2 очка. Белая пешка делает ход на e3; (ученик делает ход на интерактивной доске); - материальный выигрыш у чёрных на 10 баллов. Белая пешка делает ход на g4; - материальный перевес у чёрных фигур на 4 балла. Белая пешка производит взятие d5; – материального 	18-20	<p>Осознанно и произвольно осуществлять высказывание в устной форме. Пользоваться накопленными знаниями: ориентироваться в своей системе знаний: находить закономерности. (<i>Регулятивные УУД</i>).</p> <p>Осознание трудностей и стремление к их преодолению. (<i>Личностные УУД</i>).</p> <p>Формировать навыки поисковой деятельности. Способность действовать с позиции содержания предмета. (<i>Познавательные УУД</i>).</p> <p>Использовать знако-</p>

	<p>Игра «Перехитри часовых»: чёрные: пп. b3, c2, d2, e2, f2, b6, c6, d6; мины: a3, b7, c7, d7, e6, f6, g6, f7, h8, h4, f4, f3, g2; конфетка: a4. https://chess-board.ru/#8~8~1ppp4~8~8~1p6~2pppp2~R7w--_0_1#b73bc73bd73bf73bh83bg63bf63be63bf43bf33bg23bh43ba33ba42w#_#0 – Отлично справились с заданиями, Загадай угощает конфеткой, которую охраняют чёрные пешки-часовые и на поле разложены мины. Как же белой ладье пробраться?</p>	<p>перевеса нет, силы равны, по 3 балла. Белая пешка делает ход на e3; -Лh1, h3, g3, g5, h5, h7, g7, g8, a8, a4.</p>		<p>во-символические средства, формировать умения и навыки отбора необходимой информации. Учитывать разные мнения, координировать в сотрудничестве разные позиции. <i>(Коммуникативные УУД.)</i> Координировать работу в соответствии со строго определённым образом.</p>
<p>5. Закрепление и итог. Цель: закрепление знаний по изученному материалу.</p>	<p>– Проведём небольшой блиц-опрос, чтобы выяснить, насколько хорошо вы запомнили правила пешки. (Используйте сигнальные карточки зелёного – да и красного – нет цвета). Итак: 1. Может ли пешка делать ходы по белым полям? (Да). 2. Может ли пешка делать ходы по горизонтали? (Нет). 3. Может ли пешка сделать ход назад? 4. Может ли пешка бить по горизонтали? (Нет). 5. Может ли пешка бить по диагонали? (Да). 6. Есть ли возможность пешке перепрыгнуть через одно поле? (Да). 8. Может ли пешка угрожать королю? (Да). 9. Может ли пешка превратиться в короля? (Нет). 10. Превращается ли пешка в коня? Слона? Ладью? (Да).</p>	<p>Отвечают на вопросы, используя карточки зелёного и красного цвета: - зелёная карточка; - красная карточка; - красная карточка; - красная карточка; - красная карточка; -зелёная карточка; -зелёная карточка; -зелёная карточка;</p>	1-2	<p>Взаимодействовать с партнёром, инициативно сотрудничать в представлении продукта проекта. <i>(Коммуникативные УУД.)</i> Пользоваться накопленными знаниями: ориентироваться в своей си-</p>

		-красная карточка; -зелёная карточка.		стеме зна- ний: нахо- дить зако- номерно- сти. (Регу- лятивные УУД).
Заключительная часть.				
6. Рефлек- сия учеб- ной дея- тельности шахматной тематики. Цель: сде- лать выво- ды о проде- ланной ра- боте на за- нятии.	-Ребята, понравилось сегодня на занятии? -Что нового узнали сегодня на занятии? -Кому интересно было и всё понят- но, поднимают зелёные карточки. -У кого были трудности и возникли вопро- сы, поднимают красные карточки. -Спасибо за внимание! -Ребята, понравилось сегодня на занятии? -Что нового узнали сегодня на занятии? -Кому интересно было и всё понятно, под- нимают зелёные карточки. -У кого были трудности и возникли вопро- сы, поднимают красные карточки. -Спасибо за внимание!	Подни- мают карточки, и если подни- мают красные карточки, ребята поясняют почему.	1	Рефлексия способно- сти органи- зовать творческую работу. Ре- флексия мотивации, способов деятельно- сти, обще- ния. (Лич- ностные УУД) Самооце- нивание. (Регуля- тивные УУД)

Внеурочное мероприятие «Шахматный карнавал: играем и учимся вместе»

*Лебедева Наталия Викторовна,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение «Средняя общеобразовательная
школа № 36», г. Рыбинск*

В наше современное информационное общество, где скорость и эффективность играют ключевую роль, развитие умственных навыков у детей становится всё более важным аспектом образования. Шахматы как древняя и увлекательная игра представляют собой идеальный инструмент для развития критического мышления, логики, стратегического планирования и умения принимать взвешенные решения.

В связи с реализацией региональной программы «Шахматы в школе» для учеников начального звена имеется прекрасная возможность посещать шахматный кружок, который предлагает увлекательные и познавательные занятия.

Данная разработка шахматного праздника представляет собой уникальную возможность создать атмосферу увлекательного и интеллектуального раз-

вития, где каждый ребёнок сможет раскрыть свой потенциал и обрести новые навыки.

Через активное и интерактивное обучение шахматам мы стремимся вдохновить детей на изучение этой удивительной игры и помочь им увидеть в ней не только развлечение, но и возможность для роста и самосовершенствования. Давайте вместе откроем перед детьми двери в мир шахмат, где каждый шаг и каждый ход станут для них уроком и вызовом, способствующим развитию и раскрытию их потенциала.

Цель проведения шахматного праздника для обучающихся начальной школы может быть многогранной и включать в себя следующие аспекты.

1. Популяризация шахмат. Организация шахматного праздника в начальной школе может способствовать популяризации этой умственной игры среди учеников. Праздник может привлечь внимание детей к шахматам, показать им интересные аспекты игры и возможности для развития умственных способностей.

2. Развитие умственных навыков. Шахматы являются отличным инструментом для развития критического мышления, логики, концентрации, терпения и стратегического мышления у детей. Проведение шахматного праздника поможет учащимся развить эти навыки через игровой и увлекательный формат.

3. Сплочение коллектива. Шахматный праздник может стать отличной возможностью для учеников начальной школы объединиться в игре и соревновании. Это способствует формированию дружеских отношений, командного духа и сотрудничества между учениками.

4. Создание позитивной атмосферы. Праздник шахмат может принести радость, удовольствие и позитивные эмоции как участникам, так и зрителям. Это мероприятие может стать ярким и запоминающимся событием в школьной жизни, которое подарит всем участникам радость и удовольствие.

ТИП ЗАНЯТИЯ: театрализованная постановка, образовательный квест.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: актовый зал школы, Дворца культуры и др.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

1. Звукоспроизводящая аппаратура (усилитель, колонки).

2. Микрофоны.

3. Костюмы.

4. Шахматная атрибутика (большие шахматные фигуры – при наличии).

5. Видеопроекторная аппаратура (видеопроектор, ноутбук, экран – при наличии), чтобы сделать видеозаставку.

6. Большая напольная шахматная доска (4×4 м).

УЧАСТНИКИ: обучающиеся начальной школы (1-4 классы), педагоги, родители.

Для реализации данного мероприятия необходимо приобщение учащихся среднего и старшего звена (волонтёров) в качестве ведущих праздника, актёров, сопровождающих.

ЭТАПЫ МЕРОПРИЯТИЯ.

1. Открытие праздника.

2. Театрализованное представление «Знакомство с шахматной страной».

3. Образовательный квест «Шахматная Одиссея».

4. Подведение итогов, закрытие праздника.

(При входе каждый участник мероприятия получает жетон с изображением шахматной фигуры для случайного распределения по командам).

Ведущий 1. Добрый день, дорогие участники нашего праздника! Сегодня мы собрались здесь, чтобы отправиться в захватывающее путешествие в мир шахмат. Шахматы – это не просто игра, это настоящее искусство, где каждый ход открывает новые возможности и стратегии. Сегодня у нас уникальная возможность погрузиться в мир шахмат, узнать их тайны, развить свои умственные способности и, конечно же, повеселиться вместе!

Ведущий 2. Мы подготовили для вас множество интересных и увлекательных заданий, игр и мероприятий, которые помогут вам погрузиться в атмосферу шахматного мира, научиться стратегическому мышлению, логике и совершенствовать свои навыки игры.

Ведущий 1. Пусть этот день станет для вас увлекательным и запоминающимся! Погрузимся в мир шахмат вместе, открывая новые горизонты и радуясь каждому ходу. Пусть эта игра станет для вас не только увлекательным развлечением, но и возможностью раскрыть свой потенциал и научиться принимать верные решения.

Ведущий 2. Вашему вниманию представляем театральную постановку «Знакомство с шахматной страной». Займите свои места. Желаем вам приятного просмотра!!! (Звучит музыка).

Ведущий 1. Кто ты – Петя, Валя, Тоня, говорун или тихоня,
Непоседа-озорник или лучший ученик?

Ведущий 2. Дрессируешь ли собаку, затеваешь с братом драку,
Любишь спорт или кино – это, в общем, всё равно.

Ведущий 1. Дело-то сейчас не в том, дело-то сейчас в другом.
Хочешь в новый мир-игру дверь тебе я отопру?

Ведущий 2. Что с собой нам взять? Желанье и терпения чуть-чуть.
Шахматы – игры название, в шахматы мы держим путь!

Ведущий 1. Друзья, давайте начнём наше увлекательное путешествие по шахматной стране с знакомства с магической шахматной доской. Взгляните на эту удивительную, прекрасную и загадочную доску.

Ведущий 2. Вся в квадратах – белых, чёрных – деревянная доска,
А ряды фигур точёных – деревянные войска.

Ведущий 1. Люди их передвигают, коротают вечера,
Люди в шахматы играют – гениальная игра!

Ведущий 2. Ты, дружок мой, без опаски, без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки, в чёрно-белый этот край.

Ведущий 1. Что? Трёхглавые драконы нас не ждут здесь?
Не беда! Тут зато лихие кони и пехота хоть куда!

Ведущий 2. Тут ферзи, слоны отважны, мчатся поперёк и вдоль,
И совсем как в сказке, важный возвышается король.

Ведущий 1. Тут герои в каждом войске, и выходит рать на рать
Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Ведущий 2 (обращаясь с микрофоном к зрителям в зале). Итак, друзья, мы познакомились с удивительной шахматной доской. Что же вы заметили на этой доске для шахмат? *(Чёрные и белые клетки)*.

Ведущий 1. Правильно! А сколько белых и чёрных клеток на шахматной доске? *(32 белых клетки и 32 чёрных клетки, а всего и белых и чёрных клеток 64)*.

Ведущий 2. Правильно! А что вы ещё видите на шахматной доске? *(Буквы и цифры)*.

Ведущий 1. А вы знаете, что обозначают эти цифры? *(Цифры на шахматной доске обозначают горизонтали)*.

Ведущий 2. Верно! Это горизонтали. Всего у нас восемь горизонталей на шахматной доске. Каждая горизонталь обозначена цифрой от 1 до 8 (показывают горизонтали).

Ведущий 1. Помимо горизонталей, на шахматной доске есть вертикали, которые обозначаются латинскими буквами: А, В, С, D, Е, F, G, H. (Просит одного из ребят пройти по определённой вертикали). Хотя буквы и не русские, их легко запомнить с помощью стишка: «Артисту Биму Циркуль Дашь Его Фамилия Же Аш». В этом стихотворении первая буква каждого слова соответствует названию вертикали, например, слово «Артист» соответствует вертикали «А», слово «Циркуль» – вертикали «С» и так далее. Каждая клетка на пересечении вертикали и горизонтали имеет свой уникальный адрес, чтобы избежать путаницы. Кстати, клетки на шахматной доске называются «полями». А сейчас я хочу пригласить трёх смельчаков, трёх добровольцев, которые покажут мне шахматные поля, мною названных, например, покажите мне поля А1, D7 и G4 и встаньте на них (если дети из зала затрудняются найти данные поля, то им помогает пехотинец). Спасибо, ребята! (Ребята садятся на свои места в зале).

Ведущий 2. Друзья, шахматная доска – это место, где обитают волшебные шахматные фигуры. Сейчас мы познакомим вас с ними. Давайте начнём с короля (показывает на большую шахматную фигуру – короля). Король – это важнейшая фигура на шахматной доске! Король играет ключевую роль в каждой шахматной партии. Пожалуйста, Король, расскажи нам о себе!

Король (встаёт на поле e1).

Король любит гладкий, расчищенный путь:

в любую он сторону может шагнуть,

однако легко ты заметишь, дружок,

что в силах он сделать не шаг, а шажок.

Всего одно поле — вот шага длина,

не очень проворен король-старина.

Зато начеку королевская рать,

должна короля она оберегать.

Ведь если б король беззащитный погиб,

фигуры войну продолжать не могли б.

Запомни: король всех главней, всех важней.

Ведущий 1. Спасибо, Король, а сейчас продемонстрируй, как ходит эта самая главная шахматная фигура (Король показывает, как он ходит, например, Кр e1-d2, Кр d2-c3, Крс3-d3 и т.д.). Ребята, аплодисменты Королю!!!

Ведущий 2. Друзья, на шахматной доске всего шесть фигур. Следующая в очереди – ферзь! Ферзь считается самой мощной фигурой на шахматной доске. Представьтесь, пожалуйста, Ферзь! Расскажите о себе ребятам. (Выходит Ферзь на поле d1, звучит музыка).

Ферзь.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион, и шаг у ферзя широк.

Ферзь может ходить, как ладья и как слон, — и прямо и наискосок.

Направо, налево, вперёд и назад... а бьёт он и вдаль и в упор.

И кажется, будто ферзю тесноват доски чёрно-белой простор.

Ферзь очень опасен вблизи и вдали, ты больше внимания ферзю удели.

Ведущий 1. Благодарим вас, Ферзь. Теперь покажите нам, как вы, самая мощная фигура на шахматной доске, перемещаетесь, называя клетки, по которым вы двигаетесь. (Например, Ферзь: d1-a4, Фа4-h4, Фh4-e7, Фе7-g7, Фг7-h8).

Ведущий 2. Спасибо, Ферзь, ребята похлопаем Ферзю! (Уходит под музыку).

Ведущий 1. Следующая фигура в шахматной армии – ладья. Внешне ладья больше напоминает башню средневекового замка, чем военный корабль. Прошу, Ладья, поделиться с нами. (Под музыку выходит Ладья и становится на поле a1).

Ладья. Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,

не петляет — прыг да скок, не шагнёт наискосок.

Так от края и до края может двигаться она.

Эта башня боевая неуклюжа, но сильна.

Шаг тяжёлый у ладьи, в бой её скорей води!

Ведущий 2. Так, Ладья, вы уже представились ребятам, и теперь мы попросим вас показать, как вы перемещаетесь по шахматной доске, не забываяте называть каждую клетку, чтобы ребята могли понять. (Например, Ладья a1-e1-e5-h5-h8).

Ведущий 1. Спасибо, Ладья, бурные аплодисменты. (Ладья удаляется на своё место под музыку). Следующая фигура в шахматной армии – слон. Слон символизирует боевых слонов. Пожалуйста, Слон, расскажите нам о себе. (Под музыку выходит Слон и становится на поле c1).

Слон. Если слон на белом поле встал вначале (не забудь!),

он другой не хочет доли, знает только белый путь.

А когда на поле чёрном слон стоит, вступая в бой,

ходит, правилам покорный, чёрной тропкой слон такой.

До конца игры слоны цвету одному верны.

Ведущий 2. Благодарим вас, Слон. Обратите внимание, ребята, Слон в данный момент находится на клетке c1 белого цвета и может перемещаться только по клеткам того же цвета. Покажи нам, Слон, свои возможности в перемещении по шахматной доске. (Слон: Сс1-a3, Са3-d6, Cd6-e5, Ce5-h8).

Ведущий 1. А если бы ты, Слон, стоял на поле f1, то по полям какого цвета ты бы смог ходить?

Слон: по чёрным, например, Cf1-h3.

Ведущий 1. Спасибо, Слон, аплодисменты, ребята, Слону!!! (Слон удаляется на своё место под музыку).

Ведущий 2. Следующая фигура в шахматной армии – конь. Конь символизирует конницу или всадника на коне. Прошу, Конь, поделиться с нами. (Под музыку выходит Конь и становится на поле b1).

Конь: Не мила коню неволя, перед ним простор широк.

Очень ловко на два поля совершает конь прыжок.

Замечательный прыжок: поле – прямо, поле – в бок!

Ну, а если угрожает окружения заслон,

Через тех, кто окружает, перепрыгивает он.

Совершает конь прыжок: поле – прямо, поле – в бок.

Замечательный прыжок: поле – прямо, поле – в бок!

Ведущий 1. Благодарим вас, Конь. Так, друзья, вы уже, наверное, знаете, что конь перемещается в форме буквы "Г". Теперь давайте посмотрим, как конь делает свои ходы. Пожалуйста, Конь, продемонстрируйте нам!

Конь. (Конь демонстрирует свою прыгучесть, например, Kb1-a3-c2-d4-f5-e7-g6-h8).

(Удаляется на своё место под музыку «Короли ночной Вероны»).

Ведущий 2. И наконец, последняя шахматная фигура – пешка. Пешка – это даже не фигура, а просто пешка. Пешка – душа шахмат! По словам французского шахматиста 18 века Франсуа Андре Филидора, «Пешка – душа шахматной игры!» Теперь, пожалуйста, Пешка, поделитесь с нами.

Пешка. Пешка, маленький солдат, лишь команды ждёт,
чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперёд.

На войну, не на парад пешка держит путь,
ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.

Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой,
первым ходом можно ей сделать шаг двойной.

А потом — вперёд, вперёд, за шажком шажок.

Ну, а как же пешка бьёт? Бьёт наискосок.

Всю доску пройти должна пешка до конца,
превратится там она в грозного бойца.

Кем ей стать – ферзём, ладьёй? Может быть, конём?

Как решить вопрос такой, мы потом поймём.

Ведущий 1. Спасибо, Пешка, а сейчас продемонстрируй, пожалуйста, ребятам, как ты ходишь. (Пешка, например, e2-e4, e4-e5, e5-e6, e6-e7, e7-e8 – Ферзь, и Пешка надевает корону Ферзя и удаляется на своё место под музыку).

Ведущий 2. Спасибо, Пешка, ой, простите, великопочтеннейший Ферзь. Давайте восхитимся Пешкой, которая, преодолев все трудности и достигнув последней горизонтали, превратилась в могучего и влиятельного Ферзя.

Ведущий 1. Итак, друзья, сейчас вы познакомились с миром шахмат, узнали об основных понятиях, таких как горизонтали, вертикали, диагонали

и поля, а также узнали, как перемещаются шахматные фигуры, обитающие в этом удивительном мире.

Ведущий 2. Игра в шахматы стала настолько популярной, что в неё играют люди всех возрастов: взрослые, дети, родители, дедушки и бабушки. Они играют в шахматы на компьютерах, планшетах, смартфонах и даже онлайн. Но также можно наслаждаться игрой просто за шахматной доской. Ребята, если вы ещё не знаете, как играть в шахматы, давайте начнём учиться вместе!

Ведущий 1. Шахматы – это древняя и мудрая игра, и тем, кто хочет, она с удовольствием распахнёт свои двери, а я закончу свой рассказ стихами:

«Вот ШАХМАТЫ! Здесь мир иной. В них КРАСОТА и УМ ликуют!

И в вечном споре меж собой добро над злостью торжествует!

Я приглашаю вас сюда, в страну, где ШАХМАТЫ живут,

Чтоб в ваше сердце НАВСЕГДА вошли ГАРМОНИЯ, УЮТ!!!»

Ведущий 2. Наш праздник продолжается! Предлагаем вам принять участие в квесте «Шахматная Одиссея», в котором вы сможете применить полученные знания и узнать кое-что новое! Каждый из вас при входе получил жетон, на котором изображена та или иная шахматная фигура. Она будет вашим сопровождающим на квест-игре. Сейчас подойдите к своим фигурам. Каждой команде будет выдан маршрутный лист, по которому вы будете передвигаться. После прохождения каждой станции вы получаете шахматную фигуру. Вам нужно собрать все фигуры, чтобы расставить их на доске и получить ключ от сундука с сокровищами. Удачи!

Участники делятся на команды (ЛАДЬЯ, СЛОН, КОНЬ – сопровождающие), каждой команде выдаётся маршрутный лист. На каждом этапе команды получают шахматные фигуры, которые они должны расставить на шахматную доску в конце квеста.

Проведение образовательного квеста «ШАХМАТНАЯ ОДИССЕЯ»

Квест представляет собой смешение игры и обучающего элемента. На разных станциях команды выполняют предложенные им задания и проходят обучение, получая знания.

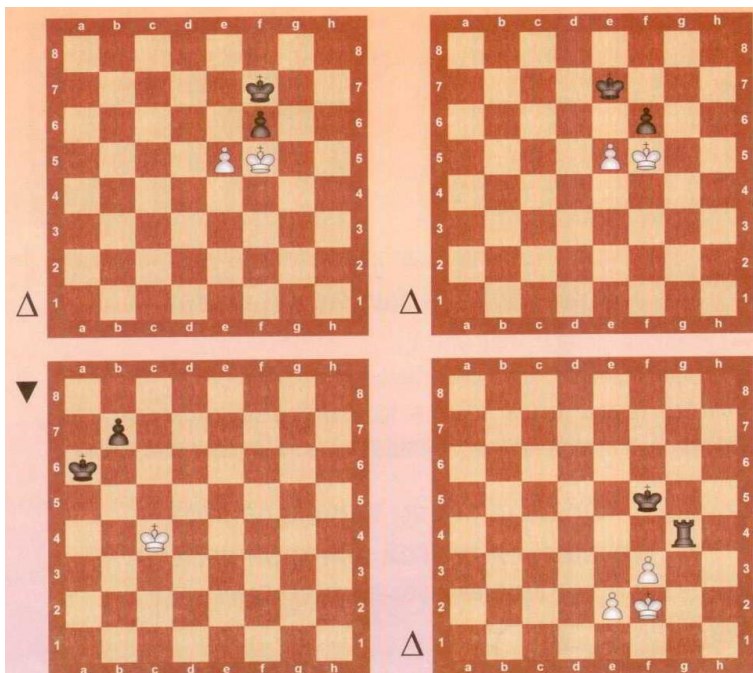
На первый трёх станциях команды проходят обучение и знакомятся с более сложными понятиями. Возможно использование интерактивной шахматной доски, или обучающих игр, или платформ на компьютере (например, игра «Динозавры учат шахматам»).

1 станция. Обучающий мастер-класс «История одного шаха».

Оборудование: демонстрационная доска, шахматные фигуры на магните.

Пример объяснения для детей: «Давайте представим, что король – это главный герой, которому нужно защитить свой замок от врагов. Когда король оказывается под угрозой нападения врага, мы говорим, что он находится под шахом. Это значит, что король в опасности и ему нужно срочно принять меры, чтобы спастись. Под шахом король может быть взят, и это означает поражение. Поэтому игрок должен сделать ход, чтобы защитить своего короля и избежать поражения. Помните, что шах – это сигнал для короля, что ему нужно быть осторожным и принимать правильные решения, чтобы выиграть игру».

Задание для детей (на демонстрационной доске): объяви все возможные шахи.



Дополнительный материал:

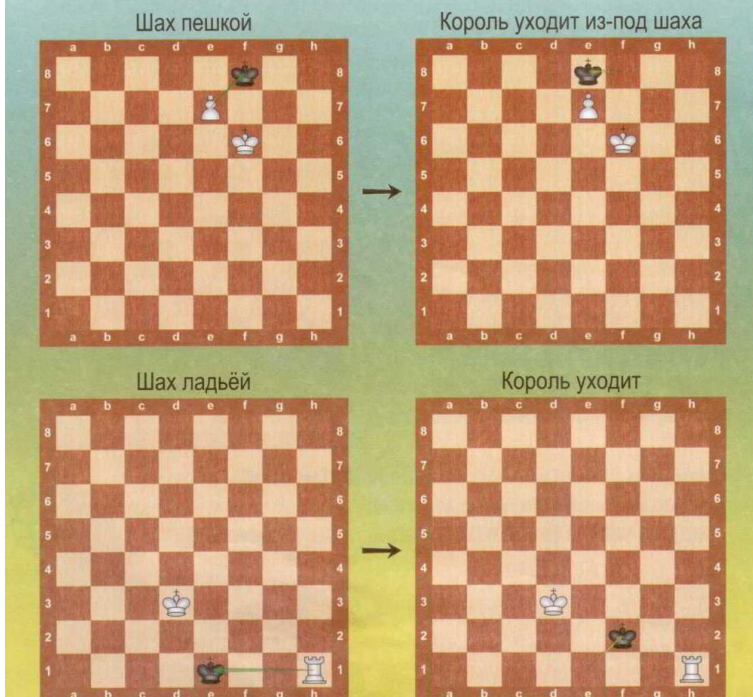
Шах – это нападение на короля неприятельской пешкой или фигурой. Оставлять короля под шахом нельзя, надо сразу же от шаха избавиться.

Есть три способа защиты от шаха:

- 1) увести короля из-под шаха;
- 2) побить фигуру, которая объявляет шах;
- 3) закрыться от шаха,

то есть поставить между королём и той фигурой, которая на него нападает, свою фигуру или пешку.

Как ты помнишь, король напасть на короля и объявить ему шах не может (“король с королём не встречаются”).



Команда получает *пешку*.

2 станция. Обучающий мастер-класс «Мат – как цель игры».

Оборудование: демонстрационная доска, шахматные фигуры на магните.

Пример объяснения для детей:

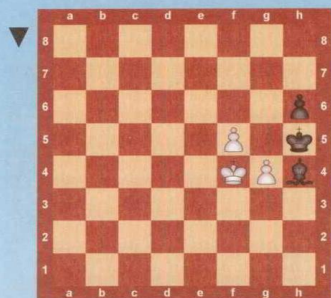
«Давайте представим, что мат – это как поймать короля в ловушку. Когда король оказывается в таком положении, его нельзя защитить ни одним ходом, мы говорим, что он под матом. Это означает, что игра заканчивается и побеждает тот игрок, чей король оказался в безвыходном положении. Цель игры в шахматах – поставить короля противника под мат и защитить своего короля от этого. Помните, что мат – это победа, которая приходит в результате хорошего планирования и стратегии в игре».

Задание для детей (на демонстрационной доске): поставь мат в один ход.



Дополнительный материал:

Мат как цель игры в шахматы



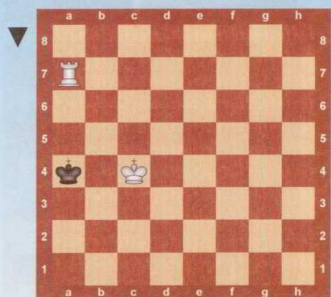
Матует пешка

Мат – это шах, от которого нет защиты

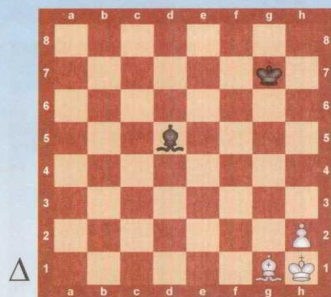
(нельзя побить фигуру, которая объявляет шах, нельзя закрыться от шаха, и некуда отойти королём).

Кто поставил мат, тот и выиграл.

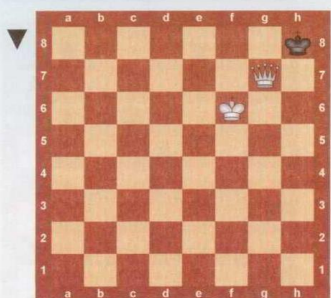
Партия сразу заканчивается.



Матует ладья



Матует слон



Матует ферзь



Матует конь

Команда получает ладью.

3 станция. Обучающий мастер-класс «Пат: ничья – хорошо или плохо?»

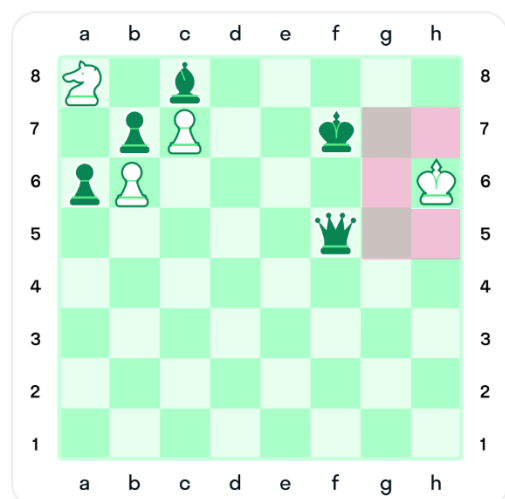
Оборудование: демонстрационная доска, шахматные фигуры на магните.

Пример объяснения для детей: «Пат – это особое положение в шахматах, когда ни одна из сторон не может выиграть. Это как ничья в других играх, когда ни один игрок не побеждает. Пат может быть хорошим или плохим в зависимости от ситуации. Это хорошо, потому что никто не проигрывает, и игра заканчивается мирно. Но иногда пат может быть плохим, если игрок стремился к победе и не смог её достичь из-за ничьей. Важно помнить, что пат – это часть игры, и это также учит нас быть терпеливыми в поиске победы.

Вот и первый пример, чтобы разобраться, что такое патовая ситуация в шахматах. Здесь белый король зажат в тиски тремя чёрными фигурами: они отбирают у него поля для отступления. Ни одна из этих фигур шах королю не ставит, а других фигур для хода у белых просто нет, поэтому получается пат».

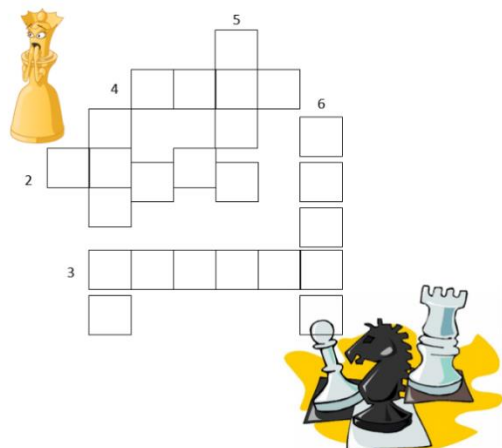


Закрепим, что означает пат в шахматах, на ещё одном примере. Обращаем внимание сначала на положение белого короля: шаха нет, возможных по правилам ходов также нет. Но в этом примере у белых есть две пешки и конь. Ни одна из этих фигур не может сделать ход по правилам, так как пешкам мешают чёрные фигуры, а коню — свои собственные пешки. Положение на шахматной доске патовое.



Команда получает *короля*.

4 станция. *Шахматный кроссворд*.



Команда получает *слона*.

5 станция. Шахматный беспорядок.

Волшебник что-то напутал. Обведи только правильные шахматные фигуры.



Команда получает коня.

6 станция. Эстафета сильнейших.

Для успешной игры в шахматы необходимо поддерживать здоровье и физическую форму. Шахматы тесно связаны со спортом, и многие известные шахматисты увлекаются различными видами физической активности. Сейчас мы проведём небольшие проверки вашей силы, скорости и ловкости.

Объявляем эстафету: «Кто быстро и правильно расставит фигуры на шахматной доске».

Условия проведения шахматной эстафеты: дети достают из коробки шахматную фигуру. По сигналу ведущего дети поочерёдно подбегают, ставят фигуры или пешки на свои места и бегом возвращаются в свою команду, сдают очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища.

Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры: и пешки и совершившая меньше ошибок при осаливании.

Команда получает ферзя.

Подведение итогов, вручение сертификатов участника, сладких призов.

Ведущий 1. Наш шахматный праздник подошёл к концу, но это лишь начало вашего путешествия в шахматную страну. Ваше погружение в шахматный мир только начинается, и те, кто стремится к более глубокому пониманию шахмат, могут присоединиться к занятиям в нашем шахматном клубе.



Ведущий 2. Хотим выразить благодарность всем присутствующим за внимание и пригласить всех для совместной фотографии!

Занятие внеурочной деятельности «Шах. Защита от шаха» (первый год обучения)

*Пантелеева Л.А.,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение «Гимназия имени А.Л. Кекина»,
г. Ростов*

Цель: дать понятие, что шах – это нападение на неприятельского короля.

Задачи:

- закрепить название всех фигур, ходы, место в начальном положении;
- познакомить с понятием «шах» и способами защиты от шаха;
- развивать умение находить правильные решения.

Оборудование: демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски.

Ход занятия.

Ребята, начинаем наше занятие!

Шахматы – это интересно,

И для головы полезно.

Шахматы – это обучение.

Шахматы – это развлечение,

Это множество друзей,

Вместе с другом веселей! (Даниленко Н.А.).

- Поможем друг другу вспомнить, какие шахматные фигуры мы знаем.

Игра «Волшебный мешочек».

В мешочке находятся все фигуры, ученики отгадывают загадку, на ощупь ищут эту шахматную фигуру, рассказывают всё, что знают о ней.

Отгадайте загадку.

1. Их на поле всего два,

Из-за них идёт война.

Одного поймать в ловушку –

Прекращается игра. (Король).

2. Маленькая, удаленькая много полей вперёд прошла и фигуру нашла.
(Пешка).

3. Стою на краю, откроют путь – я пойду.

Только прямо хожу, как зовут... не скажу. (Ладья).

4. Не живёт в зверинце,

Не берёт гостинцы,

По косо́й он ходит,

Хоботом не водит. (Слон).

– Почему фигура называется слон, если не похожа на него?

– Шахматы возникли много столетий тому назад в древней стране – Индии. Там раньше воевали на слонах.

- Когда-то у этой фигуры был хобот, но он всё время перевешивал набок, и слон падал. Однажды при падении хобот отвалился, а название фигуры осталось.

- Раньше слонов называли офицерами. Но сейчас их называют только слонами.

5. Какая фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры? (Конь).

- Как ходит конь? (Печатной буквой Г).

6. Похвастаться можем

Красивым нарядом

И тем, что в строю

С королём всегда рядом... (Ферзь).

Учитель располагает названные фигуры на шахматном поле большой демонстрационной доски, а ученики на индивидуальных досках.

- Ребята, какая фигура на шахматной доске главная? (Король).

- Сегодня мы познакомимся с нападением на короля.

Шах – это нападение на короля любой фигурой. Нападение – угроза, удар. Какими фигурами можно объявить нападение? (Показ на доске).

Физкультминутка.

Быстро встала вся пехота (шагают на месте).

Защищают короля (похлопывание у себя на груди руками крест-накрест).

Только в бой им всем охота (бег на месте).

Начинается игра (прыжки на месте).

Присядьте столько раз, сколько разных ходов может сделать король из углового поля (3).

Наклонитесь столько раз, сколько ходов может сделать король, находясь в центре поля (8).

Разбор трёх способов защиты от шаха (показ на доске):

1) от шаха можно уйти;

2) от шаха можно защититься, т.е. закрыть (этот приём называется защита от нападения);

3) можно просто побить, атаковать фигуру противника.

Белый король на h6, чёрная ладья на a6, белый слон на d3, чёрный король на g2.

Самостоятельная работа с проверкой.

Расставьте фигуры: белые – король на c7, ладья на h4.

Чёрные: король на c2, конь на c4.

Применим первый способ защиты (покажите все способы ухода короля от удара), затем второй и третий.

Занятие «Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира» (4 класс)

*Ровнова Светлана Михайловна,
Шитов Сергей Александрович,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 48» г. Ярославль*

Цель занятия: познакомиться с советскими чемпионами мира по шахматам.

Задачи:

- обобщить знания о шахматах, как о виде спорта;
- познакомить с партиями чемпионов мира по шахматам;
- закрепить знания о приёмах игры в шахматы;
- развить коммуникативные навыки в ходе беседы;
- воспитать положительное отношение к игре в шахматы.

Планируемые результаты.

1. Личностные результаты: проявление гордости за свою Родину, российский народ и историю России через достижение отечественной сборной команды страны на мировых первенствах, чемпионатах Европы, Всемирных шахматных олимпиадах.

2. Предметные результаты: знание об основных моментах жизни чемпионов мира по шахматам.

3. Метапредметные результаты:

– познавательные УУД: умение найти правильное решение в определённой ситуации, извлечение нужной информации для эффективного обучения, установление причинно-следственных связей занятия, умение строить логическое рассуждение;

– коммуникативные УУД: умение точно и грамотно выражать свои мысли, используя шахматные термины, умение отстаивать свою точку зрения, умение аргументировать высказывания;

– регулятивные УУД: умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

Ход занятия.

1. Шахматный опрос. Актуализация знаний (5 минут).

- Здравствуйте, ребята, начинаем наше занятие по шахматам. Ответьте на вопросы.

1. Шахматы – это спортивная дисциплина? (Ответы детей). Шахматы являются одним из видов спорта.

2. А почему шахматы являются спортом? (Есть правила, участники соревнуются между собой, есть судьи, ограниченное время, специальное оборудование).

3. Как вы думаете, проходят ли чемпионаты мира по шахматам? (Да).

4. Каких чемпионов мира по шахматам вы знаете? (Ответы детей).

- Ребята, посмотрите на доску и найдите лишнюю фотографию. (Приложение 1).

1. Кто из этих людей не является профессиональным шахматистом?

- Сегодня мы с вами познакомимся с великими чемпионами мира по шахматам и их выдающимися результатами.

2. Введение в тему занятия (1 минута).

- Какова же тема нашего занятия? (Чемпионы мира по шахматам).

- Верно, а зачем нам нужно знать чемпионов мира по шахматам? (Ответы детей).

- Конечно, мы увлекаемся шахматами, поэтому должны знать лучших в этом деле, а также мы можем научиться у них нужным качествам, их опыт может помочь нам в достижении результатов.

- Ребята, во время занятия мы с вами будем знакомиться с великими шахматистами и в процессе изучения соберём по частям самую главную шахматную фигуру. (Приложение 2).

3. Изучение нового материала. Практическое решение задач (30 минут).



Первый чемпион мира по шахматам, с которым мы познакомимся, это – Михаил Таль (1936-1992). Он научился читать в три года, в пять лет уже перемножал в уме трёхзначные числа, а в школу пошёл сразу в третий класс. В 19 лет Таль стал чемпионом СССР в турнире с участием звёзд. Эта победа принесла ему звание международного гроссмейстера. Михаил Таль стал чемпионом мира в 23 года. Стиль игры Михаила Талья отличался агрессивностью и готовностью идти на риск, а самого Талья называли «фокусником из Риги».

- Сейчас мы с вами попробуем сыграть в стиле Михаила Талья. В двух партиях возникала именно такая ситуация. Ваша задача найти в каждой из позиций такой ход за белых, как именно сыграл Михаил Таль в своих партиях. (Задачки необходимо расставить на магнитной шахматной доске).



Ответы к задачам

1 задача	
Ход белых	Ход чёрных
Ферзь g7	Ладья g7
Пешка h6-g7	Король g7
Конь e7 мат	

2 задача	
Ход белых	Ход чёрных
Ладья h7	Король h7
Ферзь f7	Слон g7
Слон f6	Ладья a7

- В первой партии при помощи жертвы самой мощной фигуры (ферзя) поставил элегантный мат сопернику. Во второй же партии жертва в партии была сделана напрасно, и Михаил в скором времени проиграл партию, так как потерял ладью просто так. Какой вывод из этого можно сделать? (Перед тем как пожертвовать какую-либо фигуру, надо тщательно подумать, а стоит ли это делать?).

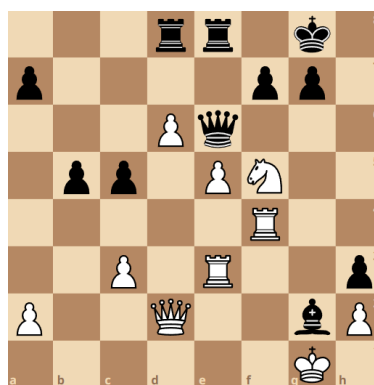
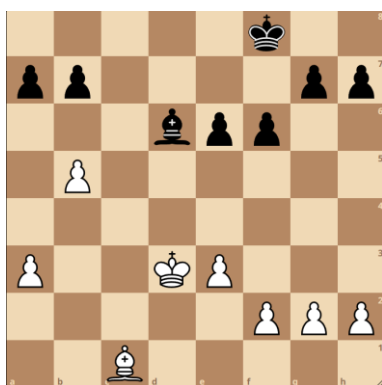
- Вы большие молодцы, вы получаете первую часть фигуры.



Знакомимся дальше. Борис Спасский (1937-2025 гг.) – известный советско-французский шахматист, десятый чемпион мира, неоднократный чемпион СССР, участник десяти шахматных олимпиад в составе сборных Советского Союза и Франции. Заслуженный мастер спорта СССР. В жизни Спасского был страшный эпизод, когда он мог реально умереть. Это случилось в тяжёлые военные годы, когда его успели переправить по льду из замерзающего и голодного Ленинграда. Во время Великой Отечественной войны Борис Спасский жил в детском доме на Урале. Именно там в пятилетнем возрасте маленький Боря

научился играть в шахматы. Борис Спасский играл против Роберта Фишера (тоже чемпион мира), последний вёл себя некрасиво по отношению к Борису. Борис мог отказаться от такой игры, но показал своё равнодушие к выходкам соперника и доиграл матч до конца. Познакомимся с особенностями игры Бориса Спасского.

- Первая партия взята из матча за звание чемпиона мира. Соперником Бориса Спасского был Роберт Фишер. После взятия пешки Фишер подумал, что Борис просто «зевнул» пешку (Слон h2), и Фишеру в скором времени удастся довести партию до победы, но это была ловушка Бориса. Найдите лучший ход за белых. Во второй партии вам предлагается найти комбинацию, сыгранную Борисом Спасским.



Обсуждение с учениками данных задач.

1 задача	
Ход белых	Ход чёрных
...	Слон h2
Пешка g3	

2 задача	
Ход белых	Ход чёрных
Конь g7	Ладья d6
Конь e6	Соперник сдался

- После хода пешкой на g3 оказалось, что чёрный слон заперт белыми пешками. И в скором времени Борис довёл партию до победы. Во второй пар-

тии Борис Спасский встречался с другим советским гроссмейстером – Василием Смысловым. Данная партия была признана лучшей партией турнира в Бухаресте в 1953 году. После двух ходов конём выяснилось, что чёрные, за которых играл Василий Смыслов, не успевают съесть белого ферзя в ответ, так как получают мат в два хода двумя ладьями. Поэтому Василию пришлось признать своё поражение и сдаться.

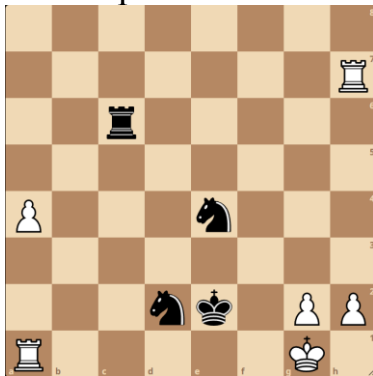
- Молодцы, ребята, вы получаете следующую часть шахматной фигуры.



Анатолий Карпов – один из величайших шахматистов современности, оставивший яркий след в любимой игре миллионов. (Слайды презентации). Анатолий Карпов – один из самых титулованных шахматистов, 12-й чемпион мира, трижды становившийся чемпионом мира по версии ФИДЕ (1993, 1996, 1998). В его копилке шесть побед в шахматных олимпиадах в составе советской сборной и две виктории в командном чемпионате мира (1985, 1989). Он девятикратный обладатель шахматных «Оскаров», трёхкратный чемпион Советского союза, четырёхкратный чемпион Европы. Карпов имеет около 170 побед в различных международных турнирах, включая

престижнейшие соревнования в Линаресе, Тилбурге и Вейк-ан-Зее. Он всегда учился отлично. С ранних лет Анатолий умел быстро считать, опережая в этом собственного учителя. Да и определённого усердия было не занимать. Со стилем игры Анатолия Карпова мы познакомимся прямо сейчас.

- Догадайтесь, как сыграл Анатолий Карпов за чёрных в матче за звание чемпиона мира?



Обсуждение с учениками данных задач.

1 задача	
Ход белых	Ход чёрных
...	Конь f3
Пешка g2-f3	Ладья g6
Король h1	Конь f2 мат

- Знаменитая партия между А.Е. Карповым и В.Л. Корчным в Филиппинском матче за звание чемпиона мира. Все думали, что Анатолий Карпов уже проиграл, так как у него осталось очень мало фигур, но он нашёл гениальную комбинацию при помощи двух его коней.

- Ребята, вы получаете заключительную часть шахматной фигуры. Какая это фигура? Так почему же её называют самой главной фигурой на шахматной доске? (Король – самая главная шахматная фигура. Задача каждого игрока в шахматной партии объявить мат королю соперника. Поэтому все фигуры должны защищать его).

4. Физкультурная минутка (1 минута).

Раз и два – ходят пешки в ряд (ходьба на месте).

Три – вводим в бой слонов отряд (бег на месте).

На четыре – ход коней (прыжки на месте).

Пять – рокируем быстрее (вращение головой).

Шесть – расслабились чуть-чуть и опять в спортивный путь (садятся за столы).

5. Закрепление знаний (2 минуты).

- С какими чемпионами мира по шахматам мы с вами познакомились? (Михаил Таль, Анатолий Карпов, Борис Спасский)

- Какими же качествами должен обладать чемпион мира по шахматам и тот, кто к этому стремится? Ответы детей:

1. умение держать себя в руках;

2. внимательность;

3. память;

4. усидчивость;

5. нестандартное мышление;

6. смелость;

7. самостоятельность в принятии решений.

6. Итог урока. Рефлексия (1 минута).

– Вам понравилось наше занятие? Если да, то прошу поднять правую руку вверх.

– С какими великими шахматистами мы с вами познакомились? (Ответы детей).

– Спасибо за ответы, на следующем занятии мы продолжим с вами изучать историю шахмат.

Шахматный квест (итог первого года обучения)

*Симанова Людмила Николаевна,
Тоболкина Анна Евгеньевна,
Муравьёва Дарья Алексеевна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 23», г. Ярославль*

Цель: обобщение знаний, полученных на занятиях внеурочной деятельности по обучению детей игре в шахматы, в процессе игровой деятельности.

Задачи.

1. Закрепить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; умение решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске.

2. Развивать мышление, память, внимание, наблюдательность, воображение.

3. Воспитывать организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений, умение работать в команде.

Ход игры:

Команды строятся в спортивном зале для получения маршрутных листов, в которых отображены станции с испытаниями. Переход со станции на станцию осуществляется через 5 минут по музыкальному сигналу (плюс минута на переход). На каждой станции команды зарабатывают баллы, в конце игры каждая команда обменивает баллы на любые шахматные фигуры (по желанию) в соответствии с их ценностью и расставляет их на шахматной доске:

Пешка – 1

Конь – 3

Слон – 3

Ладья – 5

Ферзь – 8

С помощью жеребьёвки определяют соперников итоговой игры. Каждая команда играет теми фигурами, которые заработала на станциях. В итоге определяется команда победителей. Примерное время, отведённое на мероприятие, один час.

Станция 1

Ведущий. Ребята, мы узнали, что один мальчик, которого зовут Дима Шибанов, в семь лет написал сказку про шахматы. Он назвал её «Отважная пешка». Переписывая сказку, мы перепутали слова в тексте. Из-за этого ребята, читающие её, не смогут правильно научиться играть в шахматы. Давайте поможем исправить эту ситуацию. Ваша задача найти ошибки и заменить неправильные слова. За каждый правильный ответ вы получаете по два балла.

«В некотором царстве, шахматном государстве жили-были разные фигуры. Самым главным был Король. На его голове возвышалась красивая корона, а сам король был очень важным и статным, и ходил он не спеша только на три

клеточки шахматной доски. Зато в его подчинении находилось множество фигур, которые его оберегали и беспрекословно слушались. Все они носили форму белого цвета. Пешки в семье шахмат были самыми маленькими, и их никто не принимал всерьёз.

А в соседнем королевстве жили шахматные фигуры, которые носили форму чёрного цвета.

И вот в один из солнечных дней главнокомандующий «белых» вызывает «чёрных» на шахматное поле сражения. В назначенное время на огромном поле встретились светлые и тёмные войска.

Ладья заняла место с края, рядом встал конь, а с двух сторон их охраняли слоны. В центре возвышались король и шахматная королева, которую называют ферзём. Восемь маленьких пешек стояли позади всего войска. И они знали своё главное предназначение: как в случае необходимости спасти любую фигуру. Никто не мог этого сделать, а они могли, но для этого им тоже надо было очень постараться и прорваться вперёд.

Начался бой. Первый шаг сделала белая пешка, чёрный конь буквой «Д» пошёл ей навстречу. Ладьи метались вправо-влево и вперёд-назад, а слоны двигались по вертикали.

Настал момент, когда тёмные захватили в плен белого ферзя. Поражение, казалось, неизбежным. И никто не заметил, как маленькая белая пешка рванула вперёд и вышла на границу противника, за которой кончалось шахматное поле. Она гордо сказала: «Хотя я и маленькая, но я смогу спасти нашего ферзя. Я покидаю вас, а на своё место жду ферзя. И с этими словами пешка упала с шахматной доски. Но зато на поле появился белый ферзь. Бой продолжался. Белые фигуры одержали победу.

- Пешка, какая же ты молодец! — слышалось со всех сторон, — благодаря тебе, мы победили. Ура! Ура! Ура!

С тех давних пор маленькая пешка стала одной из уважаемых фигур в сказочном шахматном мире, и вся королевская свита теперь знала и понимала, что только пешка может вернуть на поле боя любую фигуру из тех, что противник взял в плен. Но для этого пешке нужно быть отважной и стать «проходной», чтобы пересечь границу соперника и занять предпоследнюю клетку шахматной доски...»

Станция 2

Ведущий. У вас на столе лежат карточки с шахматными словами. Каждый член команды по очереди берёт карточку, читает про себя слово и за отведённое время пытается дать определение каждому слову (объясняет его значение). Чем больше слов отгадает команда, тем больше баллов получит. Однокоренные слова при объяснении использовать нельзя. За каждое отгаданное слово команда получает один балл.

Шах, мат, пат, рокировка, пешка, король, ферзь, ладья, слон, конь, поле, горизонталь, вертикаль, диагональ.

Станция 3

Ведущий. В коробке лежат яйца от киндер-сюрпризов. В некоторых яйцах бумажки с фразой. Задача участников игры, открывая яйца, найти в них правильные и неправильные фразы и разложить в две пустые коробки. В одну

коробку правильные фразы, в другую – неправильные. За каждый правильный ответ вы получаете один балл.0.

Правильные фразы.

Король ходит на одну клетку.

На шахматной доске 8 горизонталей.

Ладья ходит по горизонтали и вертикали.

Пешка первый ход может сделать через поле.

Рокировка выполняется с помощью короля и ладьи.

Неправильные фразы.

Ферзь ходит только по диагонали.

Слон ходит по вертикали.

Если королю шах, то игра закончена.

На одной горизонтали шахматной доски 9 полей.

На шахматной доске одна диагональ.

Станция 4

В кабинете висит демонстративная магнитная доска, рядом лежат магнитные шахматные фигуры.

Ведущий. На вашем столе лежит распечатка с расстановкой фигур, которую вы должны повторить на магнитной шахматной доске. За каждую правильно расположенную фигуру вы получите один балл.

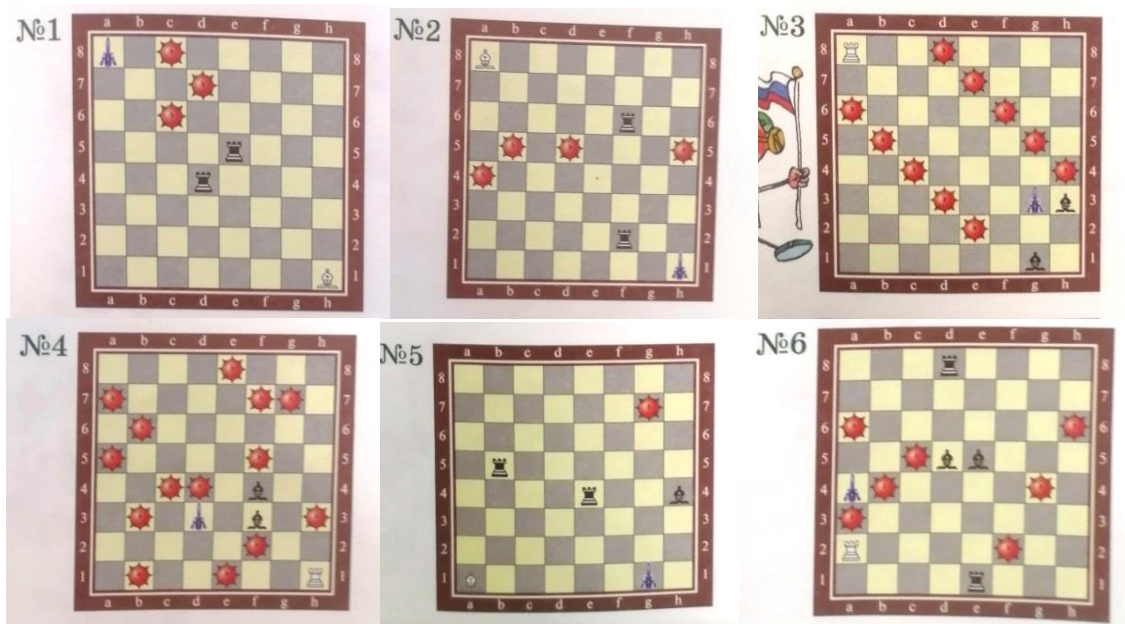
Белые: a2, f4, g2, f3, h5, Cc1, Kp e3, Ф b7, K a5

Чёрные: a7, f6, g5, a6, h7, Фc6, Kp d8, Cf8, Kh4

Задача детей по очереди подходить к доске и смотреть место фигуры и ставить её на доску.

Станция 5

Ведущий. На этой станции вы должны пройти лабиринты: белая фигура должна оказаться в ракете, не становясь на поля, атакованные чёрными фигурами, не перепрыгивая через заминированные поля (красные бомбы). За прохождение полей 1-3 команда получает по одному баллу за каждый лабиринт, а 4-6 – по два балла.



Станция 6

Ведущий. На шахматной доске стоят фигуры, какие ошибки допущены при расстановке фигур? За каждый правильный ответ команда получает по одному баллу.

1. Король и ферзь поменяны местами.
2. Белая пешка не может стоять на первой горизонтали.
3. Не может быть двух слонов на чёрных полях.



По последнему сигналу команды идут обменивать баллы на фигуры и расставлять их на доске. Представители команд проходят жеребьёвку для игры. Время на выбор фигур 5 минут.

Команда победителей награждается переходящим кубком.

Семейная шахматная игра-турнир «Семейный шахматный союз»

*Ткачёва Светлана Анатольевна,
Бердакова Алёна Васильевна,
Муниципальное общеобразовательное
учреждение лицей № 1
Тутаевского муниципального района*

Задачи мероприятия:

1) образовательные:

- развивать познавательный интерес к игре в шахматы в школе и дома;
- развивать учебные умения и навыки, память, мышление, умения общаться в команде;
- формировать способность искать и находить новые решения, необычные способы достижения требуемого результата;

2) развивающие:

способствовать развитию сенсорной и двигательной сферы;

способствовать развитию умения разрешать проблемные ситуации;

3) воспитательные:

- воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим;
- воспитывать настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать;
- содействовать сплочению детей и их родителей в коллективе.

Оборудование: магнитные шахматные доски, демонстрационные шахматные фигуры, карточки с заданиями для игр, разрезные картинки шахматных фигур, портреты известных шахматистов, комплекты шахмат, спортивные обручи, тексты шахматных задач, маршрутные листы, шифрованная буква за каждый правильный ответ, грамоты для награждения победителей.

Предварительная работа:

- создание презентации о великих шахматистах, подбор интересных фактов из их жизни;
- подготовка маршрутных листов, заданий, мультимедиа-материалов (мультфильм);
- подготовка музыкального сопровождения для турнира;
- оформление станций для проведения мероприятия.

Приглашение родителей, детей для участия в игре-турнире (в составе жюри – зрители).

Участники: обучающиеся 1-2 классов и родители.

Описание мероприятия. Игра–турнир представляет собой соревнования семейного круга. Каждый класс представляет свои команды (от одной до трёх) по желанию. В состав команды входит 4 человека: двое взрослых и двое детей. Это может быть команда из одной семьи или сборная из нескольких семей. Каждая команда получает маршрутный лист, где указаны названия преград (названия станций), которые они должны преодолеть на пути к победе. Семейная команда придумывает себе своё отличительное название. Время на преодоление трудностей (станции) – 4-5мин. В маршрутном листе фиксируются результаты достижений команды как взрослых, так и детей. По итогам прохождения станций выдаётся конверт с буквой для итогового испытания.

Организаторы мероприятия вправе определить порядок прохождения испытаний командами (подвижные и статичные испытания могут чередоваться или идти блоками).

Ход мероприятия.

Звучит музыка. До начала мероприятия ребята, родители – команды, зрители, жюри – все собираются в актовом зале.

Звучат фанфары, на сцену выходят дети и читают стихи.

Стихотворение «Слово о шахматах» читает 1 ученик:

Если в шахматы играю,

Обо всём я забываю.

Я могу не есть, не спать,

А играть, играть, играть...

Я б и в школу не ходил,

А бежал бы на турнир.

Если б в школе я играл,
То отличником бы стал.
Но сказал мне тренер прямо:
«До чего же ты упрямый!
Шахматисту очень нужен
Свежий воздух, лёгкий ужин,
И зарядка, и движение,
И таблица умноженья,
И язык, английский, скажем,
А не то себя накажем!
Были б мы неграмотны,
Вымерли б, как мамонты.
Будь культурным человеком,
Развивайся в ногу с веком!
Не подняться высоко,
Если в голове легко.
Нужна воля, дисциплина,
Мы же не горшки из глины!
Цель пусть будет не медаль,
А сама дорога в даль.
Развивайся и мужай,
Свои знания умножай!
Вот тогда взлетишь, как птица,
И смогу тобой гордиться!»

Ведущий. Мы рады приветствовать вас, дорогие участники игры-турнира, зрители, гости! Сегодня мы собрались на необычный праздник ума и смекалки, находчивости и сообразительности.

2 ученик.

Шахматы — игра, но непростая!
Надо уметь мыслить головой!
И со стула, долго не вставая,
Верно, точно, мудро вести бой.

3 ученик.

Чтобы в шахматы играть,
Надо все законы знать:
Как поставить доску нам,
По каким ходить ходам.

4 ученик.

Шахматы – древняя игра.
Она полезна и нужна!
Быть внимательным и честным
Учит нас всегда она!

Ведущий. Чтобы настроить вас на соревновательный лад, давайте поиграем с вами в игру «Доскажи словечко». Отвечаем хором на мои вопросы.

Игра с залом «Доскажи словечко» (требуется хорового ответа).

1. Скоро бой. И ждёт войска деревянная (доска).
2. Ни к чему, ребята, спешка – потеряться может (пешка).
3. Играет непростую роль Его величество (король).
4. В «шалашах» и в «камышках» я услышал слово (шах).
5. Нужно проявить сноровку, чтобы сделать (рокировку).
6. Каких клеток больше, чёрных или белых? (Поровну).
7. И ещё два поля есть, а на них король и ... (ферзь).
8. На доске есть у меня две лошадки, два... (коня).

Ведущий. Сегодня встречаются лучшие семейные шахматные союзы детей и их родителей. Это команды не соперников, а друзей, людей, которые любят друг друга и помогают друг другу во всём. Наша игра-турнир повод, чтобы провести время вместе познавательно и интересно.

Давайте знакомиться. На сцену приглашаются команды... (Команды озвучивают своё название. Команды представляет капитан, им должен быть ребёнок).

Помощник выносит на сцену письмо. Ведущий зачитывает текст письма. (Возможен выход сказочного героя с письмом в руках).

Ведущий. Здравствуйте, уважаемые взрослые и ребята! Меня зовут Чатуранга, имя у меня непростое. Этим словом называлась в древности игра, которая сейчас называется шахматы. В переводе слово «чатуранга» означает четыре части, потому что раньше в древности в эту игру играли четыре человека. Вас тоже четыре участника игры. Я для вас подготовила много интересных и непростых заданий. По итогам прохождения всех испытаний вы узнаете кодовое слово, которое поможет вам стать умнее, быть целеустремлёнными и не бояться поражений. Желаю вам удачи!

Ведущий. Итак, наша игра-турнир начинается. А наше компетентное жюри из числа ребят-старшекласников, родителей и педагогов оценит вашу работу. Представление жюри...

Получите маршрутные листы. Время на станции 4-5 мин. Вам пригодятся знания и смекалка, дружба и находчивость, быстрота и аккуратность выполнения заданий. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации является фраза «Все мы одна семья», поэтому один за всех и все за одного. Действуйте дружно, весело и пусть вам сопутствует удача.

Команды проходят 7 станций, на каждой станции получают конверт.

Станция «Главная».

Конкурс капитанов (на время), принимает участие капитан (ребёнок). Конкурс проводится в актовом зале на сцене.

Ведущий. Давайте познакомимся с капитанами наших команд. Капитаны выходят на сцену.

Первое задание и первая загадка. Перед вами текст, в котором спрятались названия шахматных фигур. Прочитайте его и найдите названия, запишите их на листе. «Все они добрые, весёлые, всегда какая-то спешка. Зимой любят кататься на коньках, а летом купаться. А дома есть вкусные оладьи. Ну, а если в цирк, то обязательно увидят маленького слонёнка». Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «оладьи», «спешка», «слонёнка», «коньки»? Запиши их.

(Дети пишут свои ответы на листах и сдают жюри, за каждое правильно отгаданное слово получают 1 балл).

Далее команды направляются согласно маршрутному листу.

Станция «Галерея портретов».

Этот конкурс для всей команды. Необходимо назвать имя и фамилию шахматиста по представленному портрету. Педагог дополняет сведения о шахматисте интересными фактами, при этом команда видит это на слайде.

Команда набирает за 1 правильный ответ – 1 балл. Итого – 6 баллов.

Станция «Ход конём».

Проводится в спортивном зале одновременно для всех команд.

Цель: вспомнить семейной командой ход шахматной фигуры в движении «конь», закреплять умение выполнять прыжок на двух ногах.

Все присутствующие семейные союзы-команды выстраиваются возле стартовых конусов. Обручи разложены на полу буквой Г. По сигналу один ребёнок подбегает к обручам и выполняет последовательные прыжки в обручи на двух ногах (два прыжка вперёд, один в сторону). Выпрыгивает из последнего обруча, бегом возвращается на старт и передаёт ход следующему.

Команда, пришедшая на финиш первая, получает максимальный балл от количества команд, и так далее по убыванию.

Станция «Порядок».

«Порядок» проводится для каждой команды отдельно согласно маршрутному листу.

Цель: просмотр мультфильма «Бернард – шахматы». Команда просматривает мультфильм и после просмотра отвечает на вопрос: какие правила шахмат нарушены? За каждое правильно названное правило – 1 балл.

Станция «А ну-ка посмотри и скажи».

Испытание проводится для каждой команды отдельно. Участники – дети.

Цель: детям предлагается картинка, где необходимо найти шахматные фигуры и назвать их ценность. За одну правильно найденную шахматную фигуру и правильно названную стоимость – 1 балл, если стоимость не названа – 0,5 балла.

Станция «Найди мой домик».

Испытание проводится в спортивном зале для всего шахматного союза и всех команд одновременно.

Цель: участникам команды вручается по комплекту фигур, им необходимо показать своё умение и знание в расстановке фигур к началу шахматной партии.

Команды выстраиваются возле стартовых конусов, дети и родители держат в руках шахматные фигуры. По сигналу один ребёнок бежит к столу, на котором стоит шахматная доска, и ставит свою фигуру на то место на шахматной доске, которое она занимает в начале партии. Затем бегом возвращается к команде и передаёт ход следующему участнику. Команда, пришедшая на финиш первая, получает максимальный балл от количества команд с учётом ошибок расстановки фигур, и так далее по убыванию. Если допущено 3 и более ошибок в расстановке, то за испытание команда получает 0 баллов.

Станция «Поставь мат в один ход».

Испытание проводится для родителей шахматного союза. На шахматной доске даётся шахматная задача, родителям необходимо поставить мат в один ход. Правильное решение шахматной задачи – 1 балл. Итого – 4 балла.

Станция «Секретная почта».

Испытание проводится для всего шахматного союза.

Цель: команде предлагается расшифровать информацию о фигуре и представить её наглядно.

Дети из разрезанных частей собирают шахматную фигуру и передают с помощью жестов эту информацию взрослым. Взрослые выполняют эту шахматную фигуру из солёного теста.

За правильно выполненное задание всей командой – 3 балла. Если шахматные фигуры детей и взрослых не совпали, то команда получает 1 балл при условии, что части картинки собраны правильно.

Подведение итогов турнира.

На каждой из станций команда получает конверт с буквой. По возвращении в актовый зал капитаны команд раскрывают конверты и собирают вместе с командой из букв одно слово – ШАХМАТЫ.

Жюри подводит итоги. Команды награждаются памятными подарками и грамотами. Исполняется гимн шахмат.

Ведущий. Дорогие друзья! Поздравляем все команды с успешным завершением игры-турнира! Продолжайте играть в шахматы и участвовать в турнирах и соревнованиях, верьте в свои силы! Самые большие победы у вас впереди! До новых встреч у шахматной доски!

3. Организация шахматного образования в профессиональной образовательной организации Ярославской области

Региональные соревнования «Шахматный СПОр»

*Лапишинов Владимир Александрович,
ГПОУ ЯО «Ярославский
автомеханический колледж»*

Возраст обучающихся: 15-20 лет.

Цель: прививать студентам интерес к шахматам и соревновательной деятельности.

Задачи:

- развивать у студентов мышление, память, наблюдательность, внимание;
- воспитывать спокойствие и уверенность в своих силах, настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, практический, демонстрационный.

Оборудование и демонстрационные материалы: компьютер, шахматные доски, шахматные фигуры, плакат «Региональные соревнования по шахматам "Шахматный СПОр"».

Выходят два ведущих.

Ведущий 1. Добрый день! Мы рады видеть вас! Сегодня мы с вами собрались, чтобы сразиться в шахматном турнире «Шахматный СПОр»!

Ведущий 2. Хочу я в шахматы играть и в турнире побеждать!

Судья соревнований. Чей ход будет первым, вы сейчас узнаете. Наши соревнования будут проходить в два тура. Я распределил соперников согласно жеребьёвке. Первый из списка начинает игру белыми фигурами. Первый тур: первая доска (называет фамилии двух студентов), вторая доска (называет фамилии двух студентов), третья доска (называет фамилии двух студентов) и т.д.

Начинаем первый тур, затем второй тур и завершаем соревнования награждением победителей. Каждый тур с ограничением времени до 10 минут. Затрачено более этого времени – считается как ничья.

(Студенты занимают свои места согласно списку).

Второй тур: первая доска (называет фамилии двух студентов), вторая доска (называет фамилии двух студентов), третья доска (называет фамилии двух студентов) и т.д. Прошу занять свои места. Если возникает спорный вопрос, поднимаем руку. Шахматная партия заканчивается, подходим к судье, ждём окончания первого тура соревнований и итоговый результат.

Студенты занимают свои места согласно списку).

Ведущий 1. Соревнования завершены!

Ведущий 2. Сегодня у нас гость турнира (называет ФИО) и предоставляет слово для подведения итогов.

Награждение участников дипломами.

Ведущий. Мы поздравляем всех участников соревнования.

Ведущий 2. Вы сильные, волевые и талантливые! Мы ждём вас на следующих соревнованиях! Спасибо всем за поддержку и участие!

Спасибо за внимание!

Внеклассное мероприятие «Шахматный марафон «Твой ход!»

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

Возраст обучающихся: 15-18 лет.

Цель: формирование интереса обучающихся к игре в шахматы как к инструменту развития интеллекта, принятия решений, оценивания ситуаций и развития личности в целом.

Задачи.

Обучающие:

1. закрепить знания о шахматах, их истории, значении в мировой культуре;
2. создать условия для отработки навыков шахматной игры, применения их в формате соревнования.

Развивающие:

1. способствовать развитию памяти, мышления, внимания обучающихся;
2. развивать навыки продуктивной коммуникации.

Воспитательные:

1. воспитывать волевые качества обучающихся: целеустремленность, самообладание, стрессоустойчивость;
2. формировать устойчивый интерес обучающихся и их родителей к видам деятельности, направленным на здоровый образ жизни;
3. содействовать позитивному взаимодействию педагогов, студентов и родителей в рамках внеурочной деятельности, способствовать развитию новых традиций колледжа.

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

Планируемые результаты:

- стойкий интерес обучающихся к шахматной игре, желание играть в шахматы в свободное время;
- способность организовывать свою деятельность и добиваться результата;

- укрепление положительных взаимоотношений между педагогами, студентами, родителями и сообщества колледжа в целом;
- наличие ценностных ориентиров, направленных на здоровый образ жизни.

Оборудование: столы, стулья, шахматные доски с фигурами, интерактивная панель.

Дидактические материалы: презентация об истории шахмат, турнирные таблицы.

Ход мероприятия.

Ведущий 1. Добрый день, уважаемые педагоги, родители, студенты и гости нашего колледжа. С начала этого учебного года в нашем колледже появилась новая учебная дисциплина «Основы шахматной игры».

Ведущий 2. Дисциплина очень быстро переросла из учебного предмета в захватывающий процесс, в игру, которая идёт не только на уроке.

Ведущий 3. Все мы видим, как увлекательные шахматные баталии проходят на переменах и после уроков. А это значит, что шахматы воистину вечная игра!

Ведущий 1. Сегодня мы открываем шахматный марафон «Твой ход», который посвящён Году семьи, ведь мы хотим, чтобы шахматы стали любимой игрой и были бы интересны всему нашему сообществу.

Ведущий 2. В честь открытия марафона звучит гимн Российской Федерации. Прошу всех встать!

Ведущий 3. Слово для приветствия наших участников предоставляется директору Ярославского колледжа управления и профессиональных технологий Цветаевой Марине Владимировне.

Сейчас, перед тем как продолжить церемонию открытия, давайте вспомним, как появились и развивались шахматы в мировой культуре.

Показ презентации.

Ведущий 1. Шахматы не зря с древних времён называют королевской игрой, они развивают интеллект, достойный победителей и героев, позволяют одолевать противника благодаря блестящему стратегическому мышлению.

Ведущий 2. Дамы и господа! Открытие нашего шахматного марафона удостоил вниманием сам Его Величество Шахматный король со своей свитой. Встретим же его бурными аплодисментами!

На сцене появляются участники Театра моды – студенты специальности «Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий лёгкой промышленности (по видам)», с показом коллекции одежды «Шахматы и мода».

В финале показа появляется Шахматный Король.

Король. Моё величество король сегодня в настроении.

Я дрался нынче, как герой, и выиграл сражение.

Хоть искушал коварный враг хитрейшей провокацией,

Его разбил я в пух и прах удачной комбинацией.

Желаю я сегодня шахматистам прекрасных игр, побед,

Чтоб на пути, порой тернистом, успех шагал за вами вслед!

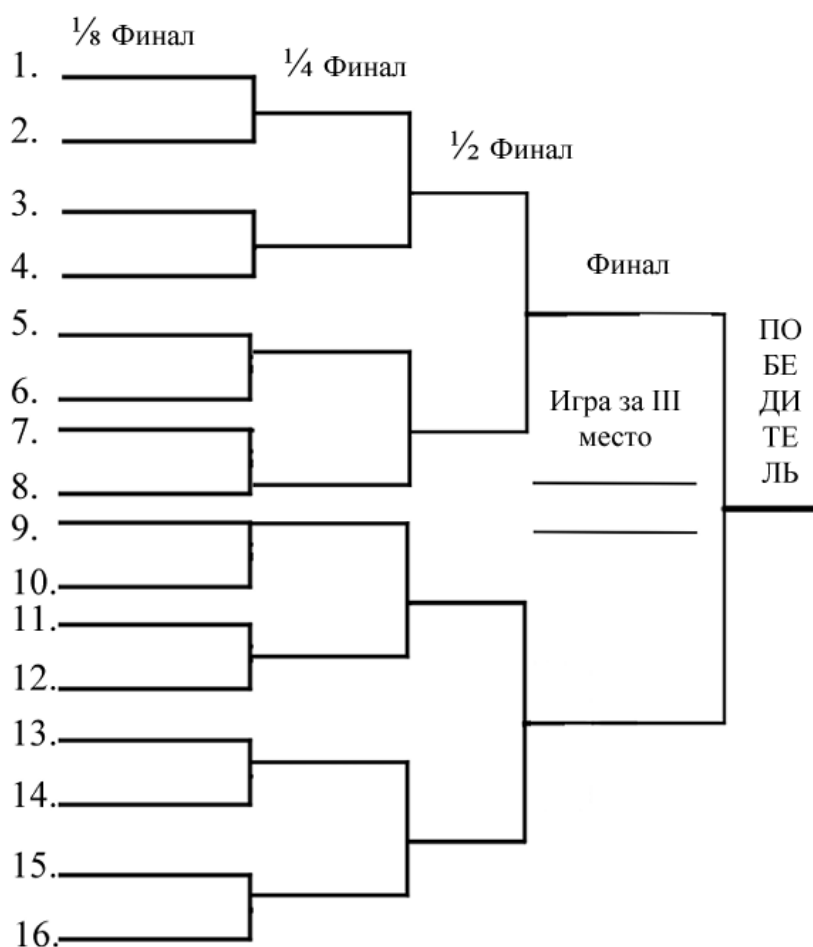
В добрый путь уважаемые участники марафона!

Ведущий 3. Мы начинаем турнир. Напоминаю условия наших соревнований. У нас три категории участников: студенты, педагоги, родители. Каждая категория соревнуется отдельно. Состязания проходят по олимпийской системе на выбывание. Согласно жеребьёвке сформированы пары для первых игр. Одна игра длится 20 мин. По окончании 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 в каждой категории определяется один победитель. Все участники награждаются сертификатами за участие, призёры и победители в каждой категории получают дипломы и сладкие призы.

Ведущий 1. Представляем наших уважаемых арбитров!

Ведущий 2. Внимание! Игрокам занять свои места! Мы начинаем!

Схема проведения турнира.



Финальная часть марафона. Награждение.

Ведущий 1. Дорогие участники шахматного марафона «Твой ход»! Целых два дня шли наши шахматные бои. Два дня мы были свидетелями, как эта великолепная игра сближает наш коллектив и выявляет лучшие стороны каждого игрока!

Ведущий 2. Несмотря на то, кто сегодня выиграл, победителями являются все участники нашего турнира, потому что благодаря вам в нашем колледже появилась ещё одна замечательная традиция!

Ведущий 3. Для торжественного вручения наград и дипломов приглашаем директора колледжа.

Награждение участников и победителей.

Ведущий 1. Мы ещё раз поздравляем всех наших участников и будем ждать следующей встречи через год на втором шахматном марафоне Ярославского колледжа управления и профессиональных технологий «Твой ход». До новых встреч!

Шахматный турнир «Дебют первокурсника»

***Лиханов Даниил Иванович,**
ГПОУ ЯО Ярославский
торгово-экономический колледж*

Отборочный турнир позволяет педагогу определить уровень шахматной игры первокурсников, выявить сильнейших игроков для подготовки и участия студентов в соревнованиях различного уровня.

Цель: прививать обучающимся интерес к шахматам, к познавательной деятельности.

Задачи:

обучающие: обобщать, делать несложные выводы; уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;

развивающие: развивать у обучающихся мышление, память, наблюдательность, внимание;

воспитательные: воспитывать спокойствие и уверенность в своих силах, настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, практический, демонстрационный.

Форма проведения: игра-путешествие.

Оборудование и демонстрационные материалы:

компьютер, шахматные доски, шахматные фигуры, плакат «Дебют первокурсника», костюмы Чёрной и Белой Королевы, сценарий мероприятия, шахматные часы.

Участники мероприятия:

1. Белая шахматная Королева (студентка).

2. Чёрная шахматная Королева (студентка).

3. Судья соревнований (преподаватель).

4. Приглашённый гость (кандидат в мастера спорта).

Ход мероприятия.

Участников соревнования встречают шахматные королевы (чёрная и белая).

Белая Королева. Добрый день! Мы рады видеть вас! Сегодня мы с вами собрались, чтобы сразиться в шахматном турнире «Дебют первокурсника»!

Белая Королева. Её Величество Чёрная Королева! Вы, сударыня, откуда гламурная такая?

Чёрная Королева. Хочу я в шахматы играть и в турнире побеждать!

Белая Королева. Но мы, Ваше Величество, вас сюда не звали, в гости к нам не приглашали!

Чёрная Королева. Вы не звали – я пришла! Эта партия – моя! Не могу я вас пустить, моя задача – победить! (Переставляет фигуры на шахматной доске). Сам Алёхин говорил: «Пришёл, увидел, победил!»

Чёрная Королева. Ваше величество, Белая королева! Вы уверены в своей победе? Победа будет за мной! (Передвигает фигуры на шахматной доске).

Белая Королева. Нет, победа будет за мной! (Передвигает фигуры на шахматной доске). Ну, может, тогда начнём? Чей ход будет первым?

Судья соревнований (преподаватель). Чей ход будет первым, вы сейчас узнаете. Наши соревнования будут проходить в два тура. Я распределил соперников. Первый из списка начинает игру белыми фигурами. Первый тур: первая доска (называет фамилии двух студентов), вторая доска (называет фамилии двух студентов), третья доска (называет фамилии двух студентов).

(Студенты занимают свои места согласно списку).

Второй тур: первая доска (называет фамилии двух студентов), вторая доска (называет фамилии двух студентов), третья доска (называет фамилии двух студентов). Прошу занять свои места. Если возникает спорный вопрос, поднимаем руку. Шахматная партия заканчивается, подходим к судье, ждём окончания первого тура соревнований и итоговый результат. (Студенты занимают свои места согласно списку).

Начинаем первый тур, затем второй тур и завершаем соревнования награждением победителей. Каждый тур с ограничением времени до 30 минут. Более этого времени – считается ничья.

Белая Королева. Соревнования завершены! Я так и знала, что победят фигуры из моего королевства!

Чёрная Королева. Сильно-то не гордитесь, Ваше Величество! Мы ещё отыграемся!

Чёрная Королева. Сегодня у нас гость турнира, кандидат в мастера спорта по шахматам (называет ФИО) проведёт со всеми участниками сеанс одновременной игры. Прошу всех занять места.

(Начинается сеанс одновременной игры).

Белая Королева. Сеанс одновременной игры закончен. Благодарим кандидата в мастера спорта (называет ФИО) за интересную игру. Его победить сегодня никому не удалось.

Белая Королева. Начинаем торжественное награждение победителей «Спартакиады первокурсника»?

Чёрная Королева. Начинаем! Диплом за первое место вручается (называет ФИО). (Вручает диплом. Участники и гости аплодируют).

Диплом за второе место вручается (называет ФИО). (Вручает диплом. Участники и гости аплодируют).

Диплом за третье место вручается (называет ФИО). (Вручает диплом. Участники и гости аплодируют).

Ведущий 1 Белая Королева. Мы поздравляем всех участников соревнования с дебютом!

Ведущий 2 Чёрная Королева. Первокурсники, вы сильные, волевые и талантливые! Мы ждём вас на следующих соревнованиях! Спасибо всем за поддержку и участие!

Спасибо за внимание!

А теперь чаепитие с пирогом!

(Все садятся за стол для чаепития).

Внеурочное мероприятие «Шахматный турнир: “Битва умов”»

*Семёнова Екатерина Борисовна,
Мосечкин Анатолий Федорович,
Смирнов Владимир Евгеньевич,
ГПОУ ЯО Ярославский
педагогический колледж*

Цель мероприятия: популяризация и развитие шахмат среди студентов колледжа, повышение интеллектуального уровня и развитие стратегического мышления.

Задачи:

- способствовать формированию и развитию ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) обучающихся;
- самостоятельно формулировать и актуализировать проблемы, которые могут быть решены в процессе шахматной игры, рассматривать их всесторонне;
- развитие умственных способностей, критического мышления и стратегического планирования посредством игры в шахматы;
- развитие и совершенствование практических навыков шахматной игры;
- закрепить правила игры, базовые тактики и стратегии, провести практические партии под руководством опытных тренеров;
- воспитание нравственных качеств личности: усидчивости, внимательности, самостоятельности;
- развитие способности понимать мир с позиции другого человека, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих в процессе шахматной игры;
- организация досуга обучающихся, воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Программа мероприятия.

1. Регистрация участников (участие в турнире бесплатное, предварительная регистрация обязательна).

2. Открытие мероприятия.

- Приветственное слово организаторов (приложение 1).

- Краткое введение в историю шахмат и их значение для развития ума (приложение 2).

3. Проведение шахматного турнира.

- Разделение участников на группы по уровню игры.

- Розыгрыш партий и определение победителей в каждой группе.

- Проведение финальных матчей между победителями групп (приложение 3).

4. Параллельные мероприятия.

- Мастер-классы от педагогов и приглашённых специалистов для улучшения игровых навыков.

- Симулятор на нескольких платформах (приложение 4).

- Организация дружеских матчей: помимо официальных игр, можно предложить студентам возможность проводить дружеские матчи между собой. Это поможет им на практике применить новые навыки и сыграть в неформальной обстановке.

- Организация выставки шахматной литературы: для повышения образовательного аспекта турнира можно организовать выставку шахматной литературы, где студенты смогут ознакомиться с различными шахматными книгами и журналами (приложение 5).

- Шахматные головоломки и задачи для развития логического мышления (приложение 6).

5. Подведение итогов и награждение победителей.

- Определение победителей в каждой группе и награждение призами.

- Награждение призами для лучшего игрока турнира.

- Подведение итогов мероприятия и благодарственные слова организаторов (приложение 7).

6. Общение и свободная игра.

- Возможность для всех участников свободно играть в шахматы с другими участниками или посетителями мероприятия.

Примечания:

- предусмотреть возможность соблюдения питьевого режима для участников мероприятия;

- обеспечить наличие шахматных досок и фигур для игры;

- провести рекламную кампанию перед мероприятием для привлечения участников;

- предусмотреть возможность фото- и видеосъёмки мероприятия для последующей публикации на сайте колледжа.

Организация мероприятия: подготовка и проведение шахматного турнира «Битва умов».

Организация мероприятия: подготовка и проведение шахматного турнира «Битва умов».

Проведение шахматного турнира «Битва умов» требует тщательной подготовки и организации, чтобы обеспечить его успешное проведение и достижение поставленных целей. В этом подразделе рассмотрим основные этапы подготовки и проведения шахматного турнира, а также необходимые действия для успешной реализации мероприятия.

1. Определение формата и правил турнира. Перед началом подготовки необходимо определить формат турнира и правила, которыми будут руководствоваться участники. Это может быть швейцарская система, круговая система или другой формат в зависимости от количества участников и доступного времени. Необходимо также определить время контроля, количество партий и критерии определения победителя.

2. Поиск и подготовка игровой площадки. Одним из важных аспектов успешной организации шахматного турнира является поиск и подготовка игровой площадки. Необходимо найти подходящее помещение, которое позволит комфортно разместить всех участников и обеспечить спокойную атмосферу для игры. Кроме того, необходимо обеспечить наличие шахматных досок, фигур и таймеров, а также прочего необходимого оборудования.

3. Регистрация и привлечение участников. Для успешного проведения турнира необходимо привлечь достаточное количество участников. Для этого можно использовать различные каналы коммуникации, такие как рассылка по электронной почте, объявления на информационных стендах и в социальных сетях, а также обращение к студенческой активности колледжа. Организаторам также следует предоставить участникам возможность зарегистрироваться перед турниром, чтобы лучше организовать проверку участников и рассадку партий.

4. Разработка регламента турнира и рассадка партий. Разработка регламента и рассадка партий являются важными этапами подготовки шахматного турнира. В регламенте должны быть определены правила турнира, информация о времени контроля и критерии определения победителя. Рассадка партий должна быть сбалансированной, чтобы обеспечить честность и справедливость турнира.

5. Организация жюри и судейство. Для обеспечения справедливости и соблюдения правил турнира необходимо создать жюри или комитет по судейству. Эти люди будут ответственны за контроль соблюдения правил, разрешение спорных ситуаций и подсчёт очков. Важно обеспечить турнир квалифицированными судьями, которые обладают достаточными знаниями и опытом судейства в шахматах.

6. Продвижение и информационная поддержка. Для успешной организации турнира необходимо обеспечить его продвижение и информационную поддержку. Это может включать создание официального сайта или страницы в социальных сетях, размещение информации о турнире в СМИ колледжа, а также распространение рекламных материалов и приглашений. Чем больше людей узнают о турнире, тем больше шансов привлечь больше участников.

7. Проведение самого турнира. В день турнира все подготовительные мероприятия должны быть завершены, и всё готово к проведению мероприятия. Организаторам следует обеспечить план проведения турнира, организацию иг-

ровых партий, контроль времени игры и подсчёт очков. Они также должны предусмотреть возможность для обратной связи и взаимодействия с участниками, чтобы улучшить качество проведения мероприятия.

8. Подведение итогов и награждение победителей. По завершении турнира необходимо подвести итоги и наградить победителей. Вместе с этим следует провести анализ проведённого турнира, выявить его преимущества и недостатки, чтобы в будущем улучшить и усовершенствовать организацию подобных мероприятий.

Организация и проведение шахматного турнира «Битва умов» требует усилий и тщательной подготовки, однако это стоит того, чтобы популяризировать и развивать шахматы среди студентов колледжа, повысить их интеллектуальный уровень и развитие стратегического мышления. Такое мероприятие не только сможет привлечь шахматистов и их поклонников, но и сделать шахматы более доступными и интересными для широкой аудитории.

Участники и правила: кто может принять участие в турнире и какие правила следует соблюдать.

Участники и правила. Шахматный турнир «Битва умов» предназначен для студентов колледжа, которые интересуются шахматами и желают развивать свои интеллектуальные способности и стратегическое мышление. Мероприятие проводится с целью популяризации и развития шахмат среди студенческой аудитории.

Участие в турнире открыто для всех студентов колледжа независимо от уровня подготовки или опыта в игре в шахматы. Турнир специально организован таким образом, чтобы каждому была предоставлена возможность испытать свои силы и проявить свои навыки в этой интеллектуальной игре.

Перед началом турнира все участники получают подробную информацию о правилах и формате игры. Используется классический формат шахматного турнира, включающий в себя несколько раундов. Каждый раунд состоит из одной партии, в которой игроки соперничают друг с другом, используя свои знания и стратегии.

Турнир проводится в соответствии с нормами и правилами, принятыми в шахматном сообществе. Все участники должны придерживаться этих правил и быть готовыми к соблюдению этических норм и принципов во время игры. Каждый игрок должен проявлять уважение к своему сопернику и соблюдать спортивную честность.

Во время турнира участники должны приходить в назначенное время и место. Они должны быть готовы к соревнованиям и иметь все необходимые материалы для игры (шахматную доску, фигуры и т. д.). Турнир проводится по очерёдности партий, и каждый игрок должен соблюдать очерёдность и готовность к игре.

Для того чтобы обеспечить честность и справедливость в турнире, используется система контроля времени и рейтинговая система. Каждая партия имеет ограничение по времени, и участники должны соблюдать его. Более опытные игроки, имеющие высокий рейтинг, могут иметь преимущество при определении соперников в раундах.

Организаторы турнира следят за соблюдением всех правил и норм, чтобы обеспечить честность и качество соревнований. В случае возникновения спорных ситуаций или нарушений правил организаторы принимают соответствующие меры для урегулирования ситуации и предотвращения дальнейших нарушений.

Участие в турнире открыто всем желающим, и все, кто подходит по правилам и критериям, могут принять участие в этом захватывающем состязании умов.

Программа и формат турнира: как будет проходить турнир и какие мероприятия будут проведены в рамках мероприятия.

Шахматный турнир «Битва умов» – это мероприятие, организованное с целью популяризации и развития шахмат среди студентов колледжа, а также повышения интеллектуального уровня и развития стратегического мышления.

Программа и формат турнира разработаны таким образом, чтобы все участники получили максимальное удовольствие от участия и имели возможность проявить свои шахматные навыки.

Перед началом турнира будет проведён открытый регистрационный процесс для всех заинтересованных студентов колледжа. Участники могут зарегистрироваться как индивидуально, так и в командах. Разделение на команды осуществляется случайным образом, чтобы повысить соперничество и разнообразие игр.

Турнир будет проходить в несколько этапов. В начале турнира будет проведён квалификационный раунд, в ходе которого каждая команда или участник сыграет определённое количество партий. Затем произойдёт отборочный этап, в котором участники с наиболее успешными результатами продолжат своё участие в турнире, в то время как остальные будут выбывать.

Главное мероприятие турнира – это финальный раунд, где будут определены победители и призёры. Финальный раунд будет проходить в формате олимпиады с использованием швейцарской системы парного сопоставления, что гарантирует, что все команды и участники сыграют примерно равное число партий и столкнутся примерно с одинаковыми соперниками.

Кроме основного турнира, в рамках мероприятия будут проведены дополнительные мероприятия и активности, чтобы сделать турнир ещё более интересным и запоминающимся. Это может включать в себя мастер-классы от опытных шахматистов, где они поделятся своими секретами и тактиками игры. Будут также организованы симуляторы игры онлайн, где одновременно проведут игру с несколькими участниками, чтобы создать атмосферу настоящего противостояния.

Для участников, которые не имеют большого опыта в игре в шахматы, будут организованы тренировочные и обучающие сессии, где они могут познакомиться с основами игры и совершенствовать свои навыки.

Вся программа турнира и дополнительные мероприятия будут доступны для всех студентов колледжа, даже тех, кто не участвует в основном турнире. Таким образом, все заинтересованные студенты смогут посетить мероприятие, получить новые знания и впечатления.

Последствия и результаты турнира «Битва умов» для студентов колледжа и развития шахматного движения.

Последствия и результаты турнира «Битва умов» для студентов колледжа и развития шахматного движения. В заключение хочется отметить, что шахматный турнир «Битва умов» оказал значительное влияние на студентов колледжа и на развитие шахматного движения внутри учебного заведения. Студенты, активно принимавшие участие в турнире, получили ценный опыт в игре и развитии своих стратегических навыков. Это помогло им не только в игре в шахматы, но и в других сферах их жизни.

Во-первых, турнир способствовал развитию интеллектуального уровня участников. Шахматы являются игрой, которая требует аналитического мышления, планирования и прогнозирования ходов соперника. В процессе турнира студенты научились не только анализировать текущую ситуацию на шахматной доске, но и строить различные стратегии и тактики для достижения победы. Эти навыки помогут им в решении сложных задач в академической и профессиональной сферах.

Во-вторых, проведение турнира среди студентов колледжа позволило популяризировать шахматы и создать активное шахматное сообщество. Многие студенты, ранее не интересовавшиеся игрой в шахматы, стали активно участвовать в турнире и проявлять интерес к этой игре. Это способствовало формированию новых дружеских связей и развитию коллективного духа среди студентов, а также расширило круг общения студентов. Турнир стал площадкой для обмена опытом и знаниями по шахматам, что способствовало повышению уровня игры всех участников.

В-третьих, проведение турнира «Битва умов» также повлияло на развитие шахматного движения внутри колледжа. Организация турнира стала стимулом для студентов, чтобы продолжать играть в шахматы и развиваться в этом направлении. Многие участники турнира решили продолжить регулярно играть в шахматы, учиться новым тактикам и стратегиям и улучшать свои навыки. Это создало благоприятную обстановку для продолжения развития шахматного движения в колледже и стимулировало появление новых инициатив и мероприятий, направленных на продвижение шахмат среди студентов.

Таким образом, «Битва умов» стала важным событием для студентов колледжа и для развития шахматного движения внутри учебного заведения. Турнир не только позволил студентам улучшить свои шахматные навыки, но и внёс вклад в формирование активного шахматного сообщества. Полученный опыт и знания после участия в турнире окажутся полезными для студентов в дальнейшей жизни и карьере.

Приложение 1 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

Уважаемые участники и гости! Мы рады приветствовать вас на нашем турнире по шахматам. Это особое событие, которое объединяет молодых людей, увлекающихся шахматами, и даёт им возможность продемонстрировать свои навыки и стремление к победе. Мы очень гордимся тем, что наш колледж стал площадкой для проведения этого важного соревнования и благодарим всех, кто внёс свой вклад в его организацию.

Шахматы – это уникальная игра, которая требует не только логического мышления, но и стратегического планирования, тактической проницательности и умения принимать решения в сложных ситуациях. Они обучают нас быть настойчивыми, терпеливыми и аналитическими, развивают наше воображение и способность к абстрактному мышлению. Все эти навыки и качества являются неотъемлемой частью успешной студенческой жизни, поэтому участие в таком турнире – это возможность не только соревноваться, но и развиваться как личность.

Каждый из вас – уникальный игрок со своими сильными и слабыми сторонами. Ваша способность к сосредоточенности, анализу и принятию решений будет определять ваш успех в этом турнире. Но помимо индивидуальных навыков, не забывайте о значимости командной работы. Ваши товарищи по команде и соперники – это ваши партнёры в развитии и совершенствовании в шахматах. Вместе вы можете достичь большего и преодолеть любые трудности.

Мы хотели бы поблагодарить всех, кто принял участие в организации этого турнира. Организаторы, судьи, волонтеры и спонсоры – без вашего труда и поддержки это событие не состоялось бы. Ваше преданное отношение к шахматам и желание помочь молодым талантам неоценимы. Мы благодарим вас за ваш вклад и надеемся на дальнейшее сотрудничество.

Наконец, мы хотели бы пожелать всем участникам удачи в этом турнире. Пусть каждая партия будет интересной и захватывающей, а каждый ход – мудрым и продуманным. Помните, что победа не всегда зависит от результата, но и от вашего отношения к игре и способности уважать соперника. Играя в шахматы, мы учимся быть сильными, но в то же время – справедливыми и уважительными.

Желаем вам незабываемого опыта, новых знакомств и, конечно же, наслаждения игрой. Пусть этот турнир станет важным этапом в вашей шахматной карьере и воспоминанием, которое будет сопровождать вас на протяжении всей вашей жизни. Удачи всем и пусть победит сильнейший!

Спасибо всем за внимание и приятную игру!

Приложение 2 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

1. Шахматы – одна из старейших игр в мире, с историей, берущей своё начало ещё в древние времена. Они были придуманы в Индии около 6-го века нашей эры и затем распространились по всему миру.

2. Шахматы – это стратегическая игра, требующая от игроков умения планировать, анализировать и принимать взвешенные решения. Они развивают логическое мышление, способность к анализу и прогнозированию, а также улучшают концентрацию и внимание.

3. Шахматы являются не только игрой, но и искусством. Они имеют свои особые правила, тактику и стратегию, которые можно изучать и совершенствовать на протяжении всей жизни. Многие великие умы и культурные деятели увлекались шахматами, такие как Альберт Эйнштейн, Леонардо да Винчи и Марсель Дюшан.

4. Шахматы могут быть прекрасным способом провести время в одиночестве или с друзьями. Они способствуют развитию социальных навыков, таких как умение работать в команде, принимать поражение с достоинством и умение находить компромиссы.

5. Шахматы также могут быть великолепным способом провести время с семьёй. Игра в шахматы может объединить людей разных поколений и помочь им укрепить связи друг с другом.

6. Шахматы являются олимпийским видом спорта и имеют свои соревнования и турниры на международном уровне. Участие в таких соревнованиях помогает развить у игроков спортивную дисциплину, настойчивость и стремление к достижению высоких результатов.

7. Шахматы могут быть применены в образовательных целях. Они могут быть использованы для развития математических навыков, логики и критического мышления у детей. Многие школы и учебные заведения включают шахматы в свои программы обучения.

8. Шахматы могут быть использованы для тренировки мозга и улучшения памяти, особенно у пожилых людей. Регулярная игра в шахматы помогает укрепить нейронные связи и улучшить когнитивные способности.

9. Шахматы – это игра, которая подходит для всех возрастов и уровней подготовки. Начиная с простых правил, они могут быть изучены и освоены каждым, кто проявит интерес и усердие.

10. Шахматы – это игра, которая не только развивает ум, но и приносит удовольствие и радость. Они могут стать хобби, которое поможет расслабиться и насладиться умственным вызовом.

Таким образом, шахматы имеют огромное значение для развития ума и предлагают множество возможностей для личностного роста и развития различных навыков. Они являются не только игрой, но и искусством, спортом и образовательным инструментом, который может быть доступен каждому.

Приложение 3 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

1. Первый раунд: Шахматный марафон.

В этом раунде студенты разделены на группы по уровню игры. Каждая группа начинает игру одновременно, и победители из каждой группы переходят на следующий раунд. Это создаст энергичную атмосферу соперничества, где каждый игрок будет стремиться показать свои навыки и пройти дальше.

2. Второй раунд: Шахматные дебаты.

В этом раунде студенты будут не только играть против своих соперников, но и пробовать убедительно объяснить свои ходы и стратегии. Они смогут поделиться своими мыслями и идеями с публикой, что создаст интересные дебаты и позволит участникам показать свою аналитическую и коммуникативную способность.

3. Третий раунд: Блицтурнир.

В этом раунде студенты будут играть в быстрые партии шахмат, что создаст более динамичную и напряжённую атмосферу. Ограниченное время на раздумья заставит участников быстро принимать решения и выполнять ходы, что проверит их навыки быстрого принятия решений и стратегического мышления.

4. Четвёртый раунд: Слепые партии.

В этом раунде студенты будут играть слепые партии, то есть без видимости шахматной доски. Они будут полагаться только на свою память и знания шахматных позиций. Это создаст интересное испытание для участников и позволит им продемонстрировать свою способность визуализировать шахматную доску в уме.

5. Пятый раунд: Шахматная команда.

В этом раунде студенты будут играть в командах, где каждый игрок будет иметь свою роль и ответственность. Например, один игрок может быть ответственным за защиту короля, другой за атаку, третий за оценку позиции и стратегию. Это позволит студентам научиться работать в команде и совместно разрабатывать планы и стратегии.

6. Финальный раунд: Шахматный шоу-матч.

В этом раунде два лучших игрока будут сражаться в шоу-матче, где будут использованы нестандартные шахматные доски или правила игры. Например, они могут играть на больших досках, где на каждой клетке будет разная стоимость фигуры, или использовать специальные карты, которые позволят им изменять позицию фигур. Это создаст увлекательное и захватывающее шоу, которое будет интересно как для игроков, так и для зрителей.

Приложение 4 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

https://yandex.ru/games/tag/shakhmaty_306

https://playhop.com/tag/shakhmaty_306?k50id=0100000048864585491_48864585491&yclid=738166931973734399

<https://chessday.ru/play-online/computer>

<https://www.c4355.com/ru/play/computer>

1. Режим карьеры: игрок может начать с низкого рейтинга и постепенно повышать свои навыки, участвуя в турнирах и играя против компьютерных противников разного уровня сложности. В процессе игры игрок может получать тренировочные задания и советы от виртуального тренера.

2. Онлайн-мультиплеер: игроки могут соревноваться друг с другом в режиме реального времени. Можно добавить функцию создания и присоединения к турнирам, а также возможность общения через чат.

3. Режим обучения: в игре должны быть доступны уроки и тренировочные задания для новичков, чтобы они могли изучить правила и тактику шахмат.

4. Режим анализа: после окончания партии игрок может анализировать свои ходы и получать рекомендации для улучшения своей игры. Можно добавить функцию компьютерного анализа, которая покажет ошибки и лучшие варианты ходов.

5. Различные режимы игры: в игре можно добавить разные варианты шахмат, такие как шахматы с часами (блиц), шахматы с шахматными фигурами с нестандартными возможностями (например, шахматы с прыгающим королём).

6. Персонализация: игроки могут выбирать разные шахматные доски, фигуры и фоновые изображения, чтобы настроить внешний вид игры под свой вкус.

7. Рейтинговая система: игроки могут получать рейтинг за свои победы и поражения, что позволит им отслеживать свой прогресс и сравнивать свои достижения с другими игроками.

8. Режим головоломок: игроки могут решать шахматные головоломки разной сложности, что поможет им тренировать свои тактические навыки.

9. Поддержка разных платформ: игра должна быть доступна на разных платформах, таких как компьютер, мобильные устройства и игровые консоли, чтобы игроки могли играть в неё в любое время и в любом месте.

10. Режим командной игры: игроки могут создавать команды и соревноваться друг с другом в командных схватках. Это может быть интересной возможностью для организации онлайн-турниров и соревнований.

11. Интерактивная обратная связь: в игре можно добавить функцию интерактивных подсказок и объяснений, которые помогут игрокам разобраться в технике и стратегии игры.

12. Улучшенная искусственная форма интеллекта: компьютерные противники должны быть достаточно умными и адаптивными, чтобы представлять вызов даже для опытных игроков.

13. Достижения и награды: игроки могут получать достижения и награды за свои успехи в игре, что может стимулировать их развитие и мотивацию.

14. Пользовательский контент: игроки могут создавать и делиться своими собственными шахматными досками, фигурами и головоломками, что позволит им вносить свой вклад в игровое сообщество.

15. Режим трансляций: игроки могут транслировать свои шахматные партии в реальном времени, чтобы другие игроки могли наблюдать и комментировать их игру.

Это лишь некоторые идеи, которые можно реализовать в симуляторе шахмат на разных платформах. Важно создать интересный игровой процесс, который будет привлекать как новичков, так и опытных шахматистов.

Приложение 5 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

1. Составить список книг, посвящённых шахматам, включая классические труды, современную литературу и книги по игре на компьютере.

2. Разделить выставку на несколько разделов в соответствии с тематикой книг, таких как история шахмат, открытия и стратегии, теория игры и т.д.

3. Организовать конкурсы и викторины для посетителей выставки, связанные с книгами и шахматами. Победители могут получить призы, такие как подписанные книги или бесплатные уроки игры в шахматы.

5. Создать интерактивные зоны, где посетители могут сыграть партию шахмат с компьютером или другими посетителями выставки.

6. Украсить выставочное пространство шахматными фигурами, шахматными досками и другими элементами, чтобы создать атмосферу шахматной игры.

10. Сделать выставку интерактивной, например, предоставить посетителям возможность сыграть партию шахмат с помощью гигантских шахматных фигур или использовать виртуальную реальность для создания эффекта присутствия в шахматной среде.

11. Создать специальные информационные стенды, где посетители могут узнать интересные факты о шахматах и шахматной литературе.

Все эти идеи помогут создать интересную и разнообразную выставку шахматной литературы, которая привлечёт как шахматистов и любителей игры в шахматы, так и людей, интересующихся книгами и культурой.

1. «Моя система» – книга Арона Нимцовича, одного из величайших шахматистов XX века. В ней он изложил свои теории и подходы к игре, которые до сих пор актуальны.

2. «Шахматы. Путь к успеху» – книга Марка Дориана, в которой автор рассказывает о своём опыте тренера и даёт советы по развитию шахматных навыков.

3. «Моя жизнь – в шахматах» – автобиография Гарри Каспарова, одного из самых известных шахматистов в истории. В книге он рассказывает о своей карьере и подходах к игре.

4. «Шахматы с Гарри Каспаровым» – книга, в которой Каспаров разбирает свои выдающиеся партии и делится своими стратегиями и техниками игры.

5. «Компьютерные шахматы» – книга, посвящённая истории развития компьютерных шахмат и алгоритмам игры. Автор рассказывает о взаимодействии человека и компьютера в шахматной игре.

6. «Шахматы в действии» – книга, в которой Джон Нанн рассказывает о своих впечатлениях от участия в международных шахматных турнирах и делится своими стратегиями и приёмами игры.

7. «Классические партии» – сборник партий великих шахматистов прошлого, таких как Александр Алёхин, Михаил Ботвинник, Бобби Фишер и др. В книге анализируются и разбираются их лучшие партии.

8. «Современные труды по открытиям» – книга, в которой авторы представляют свои исследования и анализы современных открытий в шахматах. Они рассказывают о новых идеях и вариантах в открытых, полуоткрытых и закрытых играх.

9. «Шахматы для детей» – книга, предназначенная для детей, в которой авторы объясняют основы шахмат и приводят примеры простых стратегий и тактик игры.

10. «Шахматы и психология» – книга, в которой рассматривается влияние психологического аспекта на игру в шахматы. Авторы делятся своими советами по управлению эмоциями, концентрации и принятию решений во время партии.

Приложение 6 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

1. Шахматные головоломки с использованием специальных шахматных фигур. Например, можно предложить студентам расставить фигуры на доске таким образом, чтобы чёрные фигуры были в безопасности от угрозы белых.

2. Задачи на определение хода, который приведёт к мату. Например, студентам можно предложить найти ход, который приведёт к мату в два хода.

3. Шахматные головоломки на тему пешек. Например, студентам можно предложить найти ход, который позволит пешке достичь превращения в ферзя.

4. Задачи на поиск лучшего хода в данной ситуации. Например, студентам можно предложить оценить различные варианты ходов и выбрать наиболее выгодный.

5. Задачи на расчёт комбинаций. Например, студентам можно предложить найти серию ходов, которая приведёт к выигрышу материала.

6. Задачи на поиск защитного хода. Например, студентам можно предложить найти ход, который позволит избежать угрозы матом или потери фигуры.

7. Задачи на поиск решения в ограниченном количестве ходов. Например, студентам можно предложить найти ход, который приведёт к мату в три хода.

8. Шахматные головоломки на тему материального равновесия. Например, студентам можно предложить найти ход, который позволит выиграть материал или уравнять материальное положение.

9. Задачи на расчёт вариантов развития партии. Например, студентам можно предложить оценить различные варианты развития партии и выбрать наиболее перспективный.

10. Задачи на поиск хода, который приведёт к пату. Например, студентам можно предложить найти ход, который приведёт к ничьей при любом ходе противника.

Все эти задачи и головоломки помогут студентам развить логическое мышление, аналитические навыки и стратегическое мышление. Они также помогут улучшить понимание шахматных позиций и развить интуицию в игре.

Приложение 7 к внеурочному мероприятию «Шахматный турнир: “Битва умов”»

1. Подведение итогов.

- Отметить успешное проведение шахматного турнира колледжа.
- Подчеркнуть значимость и роль шахматного спорта в развитии интеллектуальных и стратегических навыков студентов.
- Отметить достижения участников турнира как в индивидуальном, так и в командном разрезе.
- Предоставить статистическую информацию о количестве участников, количество проведённых матчей, победителях и призёрах.
- Отметить значимость активного участия студентов в организации и проведении турнира.
- Выразить благодарность всем участникам, судьям, тренерам и организаторам за их вклад в успех мероприятия.

2. Благодарственные слова организаторов.

- Выразить благодарность администрации колледжа за поддержку и оказание необходимой помощи в проведении турнира.
- Поблагодарить судей за профессионализм и беспристрастность при проведении матчей.
- Отметить вклад тренеров и учителей в подготовку и поддержку участников турнира.
- Выразить благодарность команде организаторов за их труд и преданность делу, позволившую провести мероприятие на высоком уровне.
- Поблагодарить всех участников турнира за их энтузиазм и активное участие, а также за спортивный дух и уважение к соперникам.
- Выразить благодарность спонсорам и партнёрам турнира за их финансовую и организационную поддержку.
- Поблагодарить родителей студентов за их поддержку и внимание к спортивным достижениям своих детей.
- Заключить благодарственными словами, подчеркнув, что без участия и вклада каждого человека, турнир не мог бы быть таким успешным.

Шахматные игры

*Красовская Дарья Павловна,
Сорокина Мария Алексеевна,
ГПОАУ ЯО «Заволжский
политехнический колледж»*

Цель: развитие шахматного образования и воспитание у студентов интереса и любви к этой игре.

Образовательная задача: расширять кругозор, активизировать мыслительную деятельность учащихся, пополнять знания, учить ориентироваться на плоскости.

Воспитательные задачи: воспитывать чувства личной ответственности за самостоятельно принятое решение, вырабатывать настойчивость, уверенность в своих силах, получение навыков общения в команде, способность к соперничеству.

Развивающие задачи: развивать творческое мышление, интеллект, логическое мышление, память, внимание, пространственные представления, способствовать умению доказывать правильность своего решения. Развивать успеваемость студентов, мозговую активность и физическую подготовку.

Этапы мероприятия.

I этап: Актуализация комплекса знаний.

Разминка.

Ведущий задаёт по очереди вопросы разминки. Команда, которая знает ответ на вопрос, поднимает руку и отвечает. Если команда ошибается, то право ответа переходит к следующей команде. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

1. Какая страна считается родиной шахмат? (Индия).
2. Как буквально переводится название игры (король умер).
3. Какая шахматная фигура в английском языке называется «епископ» (слон).
4. Квадраты на шахматной доске (поля).
5. Игра между партнёрами (партия).
6. Сколько на шахматной доске чёрных клеток? (32).
7. Нападение на короля (шах).
8. Чем должна начинаться и заканчиваться шахматная партия? (рукопожатием).
9. Запись шахматной партии (нотация).
10. Ничейное положение, когда при своём ходе игрок не имеет ни одного хода и его король не находится под шахом (пат).
11. Какие фигуры на шахматной доске никогда не ходят назад? (пешки).
12. Одновременный ход короля и ладьи (рокировка).
13. Шах, от которого нет защиты (мат).
14. Человек высшего шахматного звания (гроссмейстер).

15. Начало шахматной партии (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль).

II этап: Прослушивание докладов и презентаций учащихся на тему: «История развития шахмат», «Великие гроссмейстеры».

Цель: привлечение внимания и углубления знаний, предлагаем обучающимся прослушивание докладов и презентаций, подготовленных учащимися.

Ведущий: «Сегодня мы познакомимся с интересными фактами, связанными с шахматами, которые делают эту игру одной из самых популярных. Её длинная история породила множество игроков по всему миру. 605 млн. человек в мире знают, как играть в шахматы. Приступая к новому делу, человек хочет узнать историю его возникновения. Поэтому сейчас мы с вами послушаем выступления ребят о возникновении шахмат и о великих шахматистах мира».

Прослушивание докладов.

Темы для разработок: «Древние легенды о шахматах»; «История появления шахмат на Руси»; «Шахматные фигуры в древности и в настоящее время»; «История появления шахматной игры в Забайкалье»; «Великие гроссмейстеры»; «Лучшие шахматисты мира»; «Женщины – чемпионки мира по шахматам».

После прослушивания докладов, каждая команда задаёт вопросы по своей теме команде соперника. За каждый правильно полученный ответ начисляется 1 балл команде. (Примерные вопросы каждой команды представлены ниже).

Вопросы по истории шахмат.

1. Назовите игры – предшественники шахмат? Когда они возникли?

Ответ: Чатуранга (V в. – Индия). В игре участвовало 4 человека. Армия каждого из них состояла из 4 родов войск – слоны, кони, боевые колесницы, пехота. Движение фигур определялось броском игральной кости. Цель игры заключалась в уничтожении фигур противника. Шатрадж – игра для двух человек, в которой решающую роль играл уже не случай, а человеческий ум.

2. Что являлось прообразом пешек? Откуда произошло правило, что пешка «ест» по диагонали?

Ответ: Прообразом пешек была пехота. А пешие воины всегда сражались с щитами в руках. Чтобы попасть по врагу, пехотинец должен был целиться наискосок — в щель между стеной щитов. Отсюда и появилось правило, по которому пешка съедает фигуры по диагонали.

3. Кто изобрёл первую складную доску для шахмат?

Ответ: Первую складную доску для шахмат изобрёл священник в 1125 году. Тогда церковь запрещала священнослужителям играть в азартные игры. Но играть хотелось, поэтому он пошёл на хитрость: придумал доску, которая выглядела бы как корешки книг на полке. Так он и прятал свой шахматный набор.

4. Когда шахматы появились в России? Кто из великих людей играл в шахматы?

Ответ: Вторая половина XIII века. Петр I вводил шахматы на ассамблеях в начале XVIII в., А.С. Пушкин, который ещё в молодости приобрёл учебник Филидора, в его библиотеке было два экземпляра руководства А. Петрова, один из которых был подарен автором.

5. Сколько длилась самая долгая партия?

Ответ: Самая долгая партия в истории шахмат длилась 20 часов 15 минут. За это время шахматисты Иван Николич и Горан Арсович сделали в сумме 269 ходов. Партия закончилась ничьей.

6. Как называется богиня – покровительница шахмат?

Ответ: Каисса.

7. Когда на Руси появились шахматы?

Ответ: Не позже VIII – IX вв.

8. Кто были первыми мастерами в России?

Ответ: Уже в 20-30 гг. XIX в. Петров и Яниш.

9. В каком году произошла первая партия между космосом и Землёй?

Ответ: В 1970 году прошла настоящая шахматная партия между космосом и Землёй. Её сыграли летчики космического корабля «Союз-9» против коллег на Земле. Ходы передавали по радио.

Великие шахматисты.

1. Назовите трёх известных чемпионов СССР и России по шахматам.

2. Большая любительница шахмат Екатерина II предпочитала играть по схеме «четвёрные шахматы». В чём состояло их отличие от обычных?

Ответ: Играли двое надвое, и в поражении всегда можно было обвинить партнёра.

3. Назовите сильнейшего шахматиста России 1-й половины XIX-го века, автора первого русского учебника шахматной игры.

Ответ: Петров Александр Дмитриевич.

4. В каком виде спорта прославился Владимир Крамник?

Ответ: Шахматы.

5. Кем был в юности чемпион мира по шахматам Макс Эйве?

Ответ: Боксёром.

6. Какая профессия роднит российского шахматиста Алёхина А.А. и русского композитора П.И. Чайковского?

Ответ: Юрист. И Алёхин, и Чайковский были юристами, учились в Императорском училище правоведения, что на Фонтанке.

7. Центральный дом шахматиста в Ереване вполне логично носит имя этого чемпиона мира. Какого?

Ответ: Тиграна Петросяна.

8. Чья победа над гроссмейстером Гарри Каспаровым стала сенсацией 1994 года?

Ответ: Компьютера.

9. Кто из чемпионов умер непобеждённым?

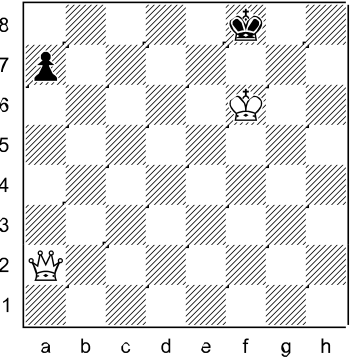
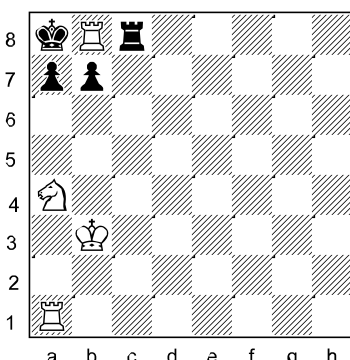
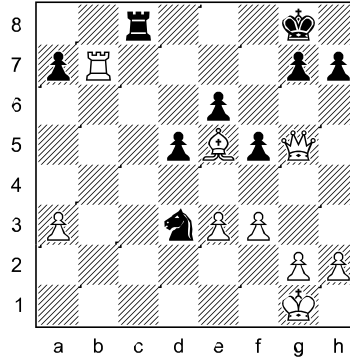
Ответ: А. Алёхин

III этап: Шахматные задачи

Из каждой команды вызывается по одному игроку к шахматной доске. Ведущий расставляет фигуры на доске и зачитывает задание участникам. Учащийся, знающий решение данной задачи, поднимает руку, даёт ответ. Каждый правильный ответ приносит команде 2 балла.

Задачи.

Задача 1. Мат в один ход

задание		
простое	сложное	очень сложное
<p>Ход ферзя: Иващенко 1–3 (без пешки имеет два варианта решения)</p>  <p>Ход белых Решение _____</p>	<p>Иващенко 1–18</p>  <p>Ход белых Решение _____</p>	<p>Решается при ходе белых и при ходе чёрных Иващенко 1–89</p>  <p>Решение 1 _____</p>

задание		
простое	сложное	Очень сложное
<p>Иващенко 1–6 (белого слона можно заменить на второго ферзя, а чёрную ладью убрать, если эти фигуры ещё не изучены)</p> 	<p>Иващенко 1–30</p> 	<p>Решается при ходе белых и при ходе чёрных Блох 30</p> 

Задача 2.

	Д		З			О	
Ф					Г	Л	
			П				
	Ю		Н				Й
	Ш				Е		Я
				С		Т	
К					А		
		Ь					Р
А	В	С	Д	Е	Г	И	

Шифровка: с помощью ключа расшифруй слова:

1. d6 f4 b4 a2 f2.
2. g7 f2 b8 c1 h4.
3. a7 f4 h1 d8 c1.
4. e3 g7 g8 d5.
5. a2 g8 d5 c1

С помощью ключа зашифруй своё имя:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Задача 3.

Игра «Шпионы». Попробуй выполнить это задание в уме, если трудно, подпиши дорожки.

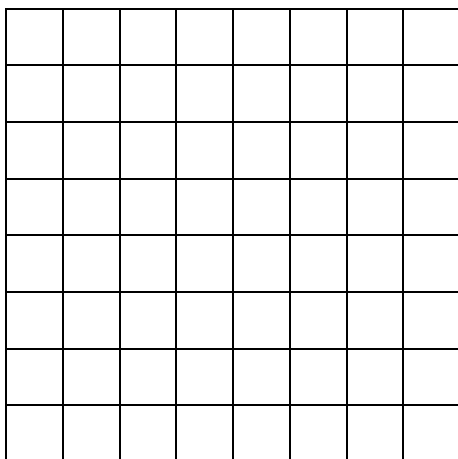
Расшифруй слово: a7, e4, f8, b3, h1, h5, g6, d2, a1

Выдели орфограммы в этом слове.

Задача 4.

Игра «Футбол» (если трудно подпиши дорожки). (Отправь мячи по адресам:

e4, a1, h8, c3, f6, b2, g5, d7. Раскрась только чёрные поля).

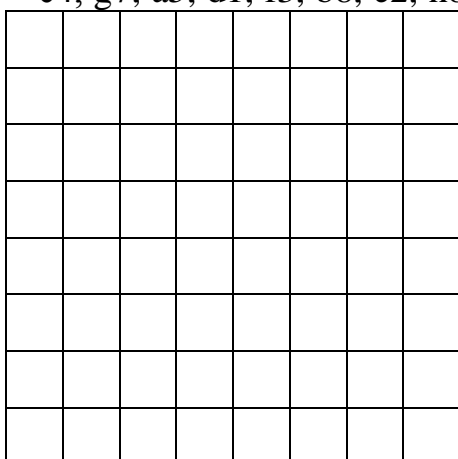


Задача 5.

Игра «Почтальон» (если трудно, подпиши дорожки).

Разнеси почту по адресам, но письма доходят только на белые поля:

c4, g7, a5, d1, f3, b8, e2, h6.

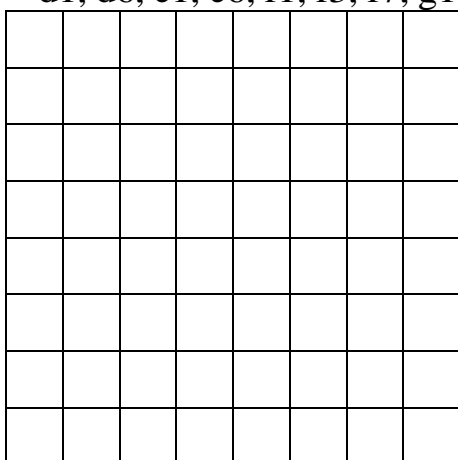


Задача 6.

Найди нужные поля на ШД и отметь их точкой:

a1, a2, a5, a6, b1, b2, b4, b7, c1, c3, c7,

d1, d6, e1, e6, f1, f3, f7, g1, g2, g4, g7, h1, h2, h5, h6.



Задача 7.

Каких фигур и пешек не хватает у чёрных в начальной позиции? Сделай это в уме, если трудно, возьми доску.

....., Ф d8,, Л h8, С c8,, ,К g8

Пешки:,, c7,, e7,, , h7.

Задача 8.

Каких фигур и пешек не хватает у белых в начальной позиции?

Сделай это в уме, если трудно, возьми доску.

....., Ф d1,, Л h1, С c1, С f1,,

Пешки: a1, b1,,,, f1,,

Задача 9.

Найди ошибки в записи начальной позиции. Сделай это в уме, если трудно, возьми доску.

Белые: Кр e1, Ф d8, Л a8, Л h8, С c1, С f8, К c1, К g1, a7, b7, c2, d7, f2, f7, g2, h3.

Задача 10.

Найди ошибки в записи начальной позиции. Сделай это в уме, если трудно, возьми доску.

Чёрные: Кр e1, Ф d8, Л a8, Л h1, С b8, С f8, К b8, К g1, a2, b7, c7, d2, e2, e7, g3, h2.

IV этап. Ребусы.

Ведущий включает заранее подготовленную презентацию, на каждом слайде которой размещён ребус. Команда, первая разгадавшая ребус, поднимает руку и отвечает. Если команда ошибается, то право ответа переходит к следующей команде. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

V этап. Подведение итогов.

«В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно» (Давид Бронштейн).

Ведущий подводит итоги конкурса. Подсчитываются баллы. Объявляется победитель.

Список рекомендованной литературы

1. 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.
2. 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.
3. Шахматы в школе. 1 класс : методические рекомендации / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – Москва : Просвещение, 2019. – 87 с.
4. Шахматы в школе. 2 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – Москва : Просвещение, 2023. – 80 с.
5. Шахматы в школе. 3 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – Москва : Просвещение, 2023. – 96 с.
6. Шахматы в школе. 4 класс : методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – Москва : Просвещение, 2023. – 96 с.
7. Щербак А. П. Опыт реализации Концепции развития шахматного образования в Ярославской области // Физическая культура в школе. 2024. № 1. С. 35-39.
8. 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**

Сборник

Электронное издание

Редактор С. Г. Калинина
Компьютерная верстка О. Л. Чистяковой
Подписано к публикации 01.12.2025. 3,68 Мб.
Заказ 17

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