Інна РОМАНОВА,
доцент кафедри соціальної педагогіки ХНПУ імені Г.С.Сковороди,
кандидат педагогічних наук

Шахи

Програма для загальноосвітніх навчальних закладів, 1–4 класи

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасному суспільству потрібні фахівці, які вміють самостійно протягом усього життя поповнювати й удосконалювати свої знання та вміння, швидко адаптуватися до мінливих умов життя та генерувати креативні ідеї. Ці складові визначають високій рівень інтелектуальної культури людини. На її формування потрібно звертати особливу увагу в початковій школі, де відбувається якісно новий рівень розвитку довільної регуляції поведінки і діяльності, розвиток рефлексії, аналізу, внутрішнього плану дій, "уміння вчитися", навичок самоконтролю, саморегуляції та самоорганізації.

Перегляд сучасних стандартів освіти спрямував навчально-виховний процес до діяльнісно-результативного наповнення освіти, що потребує варіативної частини освітньої програми практичного та інтеграційного напряму.

Метою курсу "Шахи" є розвиток інтелектуальної культури учнів.

Завдання курсу:

- засвоєння основних правил шахової гри;
- забезпечення взаємозв'язку шахів з математикою, логікою, інформатикою;
- розвиток довільних форм поведінки, логічного мислення, внутрішнього плану дій та рефлексії;
- орієнтування на формування творчих якостей особистості, розвиток пізнавальної активності учнів, їхньої самостійності в прийнятті рішень у різноманітних ситуаціях, що потребують підвищеної уваги, вибірковості в оцінці різноманітних чинників, відповідальності.

Вид курсу: міжпредметний.

Зв'язок курсу з навчальними курсами:

1) інваріативної складової навчального плану "Математика" (1–4 класи);

2) варіативної складової навчального плану "Логіка" (1–4 класи).

Характеристика особливостей структури і змісту курсу

Зміст програми для кожного класу структурується за такими розділами: "Шахова мозаїка", "Математика на шахівниці", "Абетка шахової гри", "Лабіринтами логіки", "Практична гра".

Р о з д і л "Шахова мозаїка" спрямований на розвиток загальнокультурної та мовленнєвої компетентностей молодших школярів. Зокрема, шахова гра розглядається як явище культури. Учні дістають уявлення про історичний перебіг розвитку шахової гри, про особливості інших інтелектуальних ігор на шахівниці. Вивчають приклади звернення до шахів у художній літературі, зокрема, у казках, оповіданнях, скоромовках та віршах.

Р о з д і л "Математика на шахівниці" спрямований не тільки на розвиток суто предметних математичних компетентностей. Застосування математичних категорій у шаховій грі дає змогу проводити аналогії та будувати цілісне уявлення в учнів про світобудову. Для формування компонентів математичного мислення використовується комплекс завдань, розв'язуючи які учні набувають умінь: 1) орієнтуватися на шахівниці (освоюють поняття: *вертикаль, горизонталь, пряма лінія, діагональ, квадрат, точка* тощо, що сприяє розвитку просторової уяви); 2) порівнювати цінність фігур (арифметичні дії додавання й віднімання чисел у межах 20 у 1 класі та у межах 100 з переходом через розряд – у 2 класі; освоюють поняття: *стільки ж, менше, більше)*; 3) знаходити раціональні способи рішення шахових задач (наприклад, за найменшу кількість ходів поставити мат, виграти фігуру).

Р о з д і л "Абетка шахової гри" ознайомлює з правилами шахової гри учнів 1 класу. У 2 класі учні дістають початкові уявлення про особливості тактики й стратегії шахової гри.

Р о з д і л "Лабіринтами логіки" представлений комплексом шахових задач на розвиток оперативної пам'яті, обсягу й розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки. Розв'язуючи ці завдання, учні 1 класу набувають умінь: 1) *виконувати* мисленнєві операції за аналогією; 2) *порівнювати* властивості шахових фігур у різних ситуаціях на шахівниці; 3) *знаходити* відмінності в схожих ситуаціях і схожість у зовні різних; 4) набувають знань про алгоритм прийняття рішення під час вибору ходу. У 2 класі учні навчаються: 1) розчленовувати позицію на складові частини й узагальнювати окремі плюси й мінуси кожного з суперників в оцінці конкретної шахової позиції (аналіз й узагальнення); 2) створювати алгоритми розрахунку варіантів і будувати моделі шахового дерева (глибина мислення); 3) складати стратегічний план дій у конкретній шаховій ситуації (логічне міркування) і знаходити нестандартні шляхи рішення (творча уява); 4) протидіяти задумам супротивника (гнучкість мислення).

Різноманітні форми практичної ігрової взаємодії, представлені в **р о з д і л і "Практична гра"**, дають змогу застосовувати набуті знання на практиці. Такий вид діяльності сприяє формуванню самостійності учнів в ухваленні рішень у різноманітних ситуаціях, розвиває творчі якості школярів.

Програму побудовано за концентричним принципом. Зміст розділів у кожному класі розширюється та ускладнюється, що забезпечує його повторення й закріплення.

Особливості організації навчально-виховного процесу

Програму факультативу "Шахи" розроблено для учнів 1–4 класів. Загальний обсяг – 128 годин. Програма розрахована на вісім семестрів, із розрахунку 1 година на тиждень.

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1 клас (*32 години на рік, 1 година на тиждень*)

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня підготовки учнів
1	2
Шахова мозаїка (*1 година*)	
Історія появи шахової гри. Шахи в казках. Відгадування доступних загадок. Скоромовки та вірші про шахи та шахові фігури	За результатами вивчення розділу учень: *з н а є* різні версії походження шахової гри; *в і д г а д у є* найпростіші загадки про шахи та шахові фігури; *з н а є* напам'ять скоромовки та вірші про шахи та шахові фігури
Математика на шахівниці (*5 годин*)	
Шахова дошка: білі та чорні поля, точка. Розміщення об'єктів на шахівниці: по центру, ліворуч, праворуч. Центр, королівський та ферзевий фланги; пряма, горизонталь, вертикаль, діагональ. Шахова нотація. Система координат. Трикутник, чотирикутник, квадрат. Напрями руху: справа наліво, зліва направо, зверху вниз, знизу вгору, по діагоналі	За результатами вивчення розділу учень: *з а с т о с о в у є* шахові терміни: біле та чорне поле, горизонталь, вертикаль, діагональ, центр, королівський та ферзевий фланг, шахова нотація; *в м і є* орієнтуватися на шаховій дошці; *в и з н а ч а є* розташування предметів відносно вказаного ("стоїть перед", "стоїть після", "стоїть між", "попереду", "позаду"); *р о з р і з н я є* геометричні фігури – пряму, вертикаль, горизонталь, діагональ; *к л а с и ф і к у є* геометричні фігури за певними ознаками; *п о я с н ю є* значення центру; *з а п и с у є* поля, горизонталі, вертикалі, діагоналі шаховою нотацією
Умовна цінність шахових фігур. Арифметичні дії додавання й віднімання чисел у межах 20. Порівняння чисел	*з н а є* умовну цінність шахових фігур; застосовує прийоми додавання та віднімання чисел 1–20; *р о з у м і є* сутність відношення між числами "більше на", "менше на", "стільки скільки"; *з а с т о с о в у є* відношення різницевого порівняння під час гри
Сюжетні шахові задачі. Структурні елементи задачі. Зв'язок умови і запитання. Обґрунтування арифметичної дії для розв'язування задачі	*з н а є* структурні елементи задачі; *в и з н а ч а є* числові дані, необхідні і достатні для відповіді на запитання задачі; *о б ґ р у н т о в у є* вибір арифметичної дії для розв'язання задачі; *з а п и с у є* розв'язання задачі
Абетка шахової гри (*12 годин*)	
Назви шахових фігур. Правила переміщення на шахівниці: тури, слона, ферзя, коня, короля і пішака. Правила взяття. Розташування шахових фігур на початку гри	За результатами вивчення розділу учень: *з н а є* назви шахових фігур: тура, слон, ферзь, кінь, король, пішак; шахові терміни: хід, взяття, стояти під боєм; *г р а є* кожною фігурою окремо і разом всіма без порушення правил шахового кодексу; *в м і є* правильно розташовувати фігури на початку партії
Мета шахової партії. Значення короля і його захист. Шах. Мат	*п о я с н ю є* значення короля і необхідність його захисту; *з а с т о с о в у є* шахові терміни: шах, мат; *в м і є* оголошувати шах, захищатися від шаху, ставити мат
Незвичайні ходи шахових фігур. Взяття на проході, перетворення пішака, коротка та довга рокіровка	*з н а є* правила незвичайних ходів шахових фігур відповідно до кодексу; *в м і є* користуватися цими ходами під час гри; *а н а л і з у є* доцільність перетворення пішака на ферзя, туру, коня або слона у визначеній позиції; *о ц і н ю є* і *п о я с н ю є* доцільність короткої (довгої) рокіровки під час практичної гри
Нічия. Вічний шах. Пат	*з н а є* шахові терміни: нічия, вічний шах, пат; *п о я с н ю є* різницю між матом і патом; *а н а л і з у є і р о б и т ь в и б і р* між ходами у завданнях на мат, пат, вічний шах
Лабіринтами логіки (*6 годин*)	
Шахові задачі на розвиток оперативної пам'яті, обсягу і розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки	За результатами вивчення розділу учень: *в и к о н у є* мисленнєві операції за аналогією; *п о р і в н ю є* властивості шахових фігур у різних ситуаціях на шахівниці; *в м і є* знаходити відмінності в схожих ситуаціях і схожість у зовні різних; *з н а є* алгоритм прийняття рішення під час вибору ходу

1	2
Практична гра (*8 годин*)	
Тренувальні партії. Сеанси одночасної гри. Командні турніри	За результатами вивчення розділу учень: *знає* правила поводження гравців під час гри; *грає* всіма фігурами разом без порушення правил шахової гри; *вміє* досягати кінцевого результату гри

2 клас (*32 години на рік, 1 година на тиждень*)

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня підготовки учнів
Шахова мозаїка (*3 години*)	
Родичі шахів. Чатуранга. Шатрандж. Шашки. Гра наосліп. Шведські шахи. Шахові годинники. Шахи в оповіданнях. Відгадування загадок. Вірші про шахи та шахові фігури	За результатами вивчення розділу учень: *знає* правила гри в інтелектуальні ігри, які є найближчими родичами шахів; *вміє* грати в шведські шахи, з шаховими годинниками; *розгадує* загадки про шахові терміни; *знає* напам'ять вірші про шахи та шахові фігури
Математика на шахівниці (*3 години*)	
Цінність шахових фігур – усне додавання і віднімання чисел у межах 100 з переходом через розряд	За результатами вивчення розділу учень: *здатний визначити й оцінити* умовну силу шахових фігур у будь-який момент шахової гри; *володіє* обчислювальними навичками додавання і віднімання з переходом через десяток у межах 100
Ендшпіль. Правило квадрату	*розуміє*, що квадрат – це прямокутник, у якого всі сторони рівні; *застосовує* правило квадрату під час розв'язання шахових задач
Абетка шахової гри (*6 годин*)	
Ендшпіль. Мат самотньому королю двома турами, ферзем і турою, ферзем	За результатами вивчення розділу учень: *знає* схеми матів самотньому королю двома турами, ферзем і турою, ферзем; *вміє на практиці* у будь-якій позиції поставити мат самотньому королю двома турами, ферзем і турою, ферзем
Шахові комбінації. Подвійний удар. Мат на останній горизонталі. Зв'язка. Задушливий мат	*знає* шахові терміни: комбінація, вилка, подвійний удар, зв'язка, задушливий мат, лінійний мат, вертикальний мат; *вміє* знаходити слабкості у позиції і можливості для проведення комбінації; *знаходить* і *визначає* комбінації у шахових задачах; *застосовує* у практичній грі шахові комбінації
Шахова стратегія. Три стадії шахової партії: дебют, мітельшпіль, ендшпіль. Правила гри в дебюті. Значення центру	*знає* шахові терміни: дебют, мітельшпіль, ендшпіль; *розкриває* загальні правила гри у кожній з трьох стадій; *вміє на практиці* користуватися правилами гри у дебюті; *аналізує і пояснює* правильність гри у дебюті з точки зору дотримання загальних принципів гри
Лабіринтами логіки (*5 годин*)	
Шахові задачі на розвиток оперативної пам'яті, обсягу і розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки. План шахової гри. Шахові завдання на встановлення логічної послідовності	За результатами вивчення розділу учень: *аналізує* особливості позиції на шахівниці; *пояснює* під час аналізу перебіг власних думок під час гри і можливі плани суперника; *знає* алгоритм встановлення логічної послідовності
Практична гра (*15 годин*)	
Кваліфікаційні турніри. Сеанси одночасної гри. Командні турніри. Консультаційна гра	За результатами вивчення розділу учень: *застосовує* етичні правила поводження гравців під час практичної гри; *вміє* вести запис перебігу шахових ходів під час гри, грати з шаховими годинниками

Програму з курсу "Шахи" для учнів 3–4 класів буде надруковано в одному з найближчих номерів журналу.