



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

## Шахи

### Програма для загальноосвітніх навчальних закладів\*

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

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня підготовки учнів
<b>Шахова мозаїка (3 години)</b>	
Автомат грає в шахи. Кемпелен та його механічний шаховий ігрок. Комп'ютер у шахах. Комп'ютерні шахові програми	За результатами вивчення розділу учень: <i>використовує</i> можливості, які пропонує комп'ютер, в удосконаленні шахової гри
<b>Математика на шахівниці (3 години)</b>	
Загальні прийоми розв'язування задач. Дерево рішень. Аналіз задачі. Математична модель задачі. Відповідь на запитання задачі	За результатами вивчення розділу учень: <i>виконує</i> аналіз змісту задачі; <i>моделює</i> описану в задачі ситуацію у вигляді схематичного рисунку; <i>аналізує</i> умову задачі та обирає спосіб її розв'язування; <i>складає</i> план розв'язання задачі; <i>прогнозує</i> очікуваний результат; <i>записує</i> розв'язання задачі з поясненням
<b>Абетка шахової гри (10 годин)</b>	
Ендшпіль. Техніка матування самотнього короля. Мат турою. Мат двома слонами.	За результатами вивчення розділу учень: <i>знає</i> схеми матів самотньому королю турою, двома слонами; особливості гри в пішаковому ендшпілі;

\* Закінчення. Початок див.: Початкова школа № 11 за 2014 р.

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня підготовки учнів
<p>Елементарний пішаковий ендшпіль. Правило опозиції шахових королів. Король і крайній пішак проти короля. Боротьба ферзя проти пішака.</p> <p>Шахові комбінації. Рентген. Відволікання. Зваблювання. Прихований напад. Знищення захисту.</p> <p>Шахова стратегія. Уразливі місця в пішаковій конструкції: здвоєні пішаки, ізольований пішак, прохідний пішак, пішаковий ланцюг. Особливості шахових фігур: відкрита, напів-відкрита і закрита лінії, особливості гри турою, пішакова конструкція й особливості гри слоном, розмінювання слона на коня</p>	<p><i>вміє на практиці у будь-якій позиції поставити мат самотньому королю турою, двома слонами; застосовувати правило опозиції для проведення пішака; аналізує і пояснює в практичній грі власні ходи та ходи суперника щодо застосування вивчених правил гри в пішаковому ендшпіль;</i></p> <p><i>знає шахові терміни: рентген, відволікання, зваблювання, відкритий і прихований напад; вміє знаходити слабості в позиції й можливості для проведення комбінації; знаходить і визначає комбінації в шахових задачах; застосовує у практичній грі шахові комбінації;</i></p> <p><i>знає особливості шахових пішакових конструкцій, властивості тури та слона; аналізує і пояснює правильність гри турою, обмін слона на коня; використовує в грі недоліки та переваги у пішакових конструкціях</i></p>
<b>Лабіринтами логіки (3 години)</b>	
<p>Шахові задачі на розвиток оперативної пам'яті, обсягу і розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки.</p> <p>Евристичні завдання</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p><i>застосовує алгоритм прийняття рішення під час вибору ходу; самостійно формулює мету пошуку, намічає шляхи її вирішення, перевіряє варіанти відповідей і пропонує свій варіант; обґрунтовує весь хід рішення</i></p>
<b>Практична гра (13 годин)</b>	
<p>Практична гра. Кваліфікаційні турніри. Консультативна гра. Гра наосліп</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p>разом з напарником <i>співпрацює</i> в консультативній грі та <i>узгоджує</i> свої плани з його думками щодо вибору ходу;</p> <p><i>пояснює</i> під час аналізу перебіг власних думок під час гри і можливі плани суперника</p>

### 4 клас. 32 години на рік, 1 година на тиждень

<b>Шахова мозаїка (3 години)</b>	
<p>Чемпіони світу з шахів. Шахові олімпіади. Шахи в житті відомих людей.</p> <p>Шахова композиція</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p><i>знає особливості історичного розвитку змагань з шахів; мистецькі властивості шахів</i></p>
<b>Математика на шахівниці (3 години)</b>	
<p>Загальні прийоми розв'язування задач. Дерево рішень. Аналіз задачі. Математична модель задачі. Відповідь на запитання задачі</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p><i>виконує аналіз змісту задачі; моделює описану в задачі ситуацію у вигляді схематичного рисунку; аналізує умову задачі та обирає спосіб її розв'язування; складає план розв'язання задачі; прогнозує очікуваний результат; записує розв'язання задачі з поясненням</i></p>
<b>Абетка шахової гри (10 годин)</b>	
<p>Елементарний пішаковий ендшпіль: віддалений прохідний пішак, прорив.</p> <p>Елементарний туровий ендшпіль: тура проти пішака, позиція Філдора, правило будівництва "містка".</p> <p>Елементарний слоновий ендшпіль.</p> <p>Елементарний коневий ендшпіль.</p> <p>Шахова стратегія. Атака шахового короля: атака короля в центрі, атака при односторонніх рокіровках, при різносторонніх рокіровках</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p><i>аналізує і пояснює в практичній грі власні ходи та ходи суперника щодо застосування вивчених правил гри в ендшпіль;</i></p> <p><i>аналізує і пояснює в практичній грі власні ходи та ходи суперника щодо застосування вивчених правил атаки короля</i></p>
<b>Лабіринтами логіки (3 години)</b>	
<p>Шахові задачі на розвиток оперативної пам'яті, обсягу і розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки.</p> <p>Евристичні завдання</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p><i>самостійно формулює мету пошуку, намічає шляхи її вирішення, перевіряє варіанти відповідей і пропонує свій варіант; обґрунтовує весь хід рішення</i></p>
<b>Практична гра (13 годин)</b>	
<p>Практична гра. Кваліфікаційні турніри. Консультативна гра. Гра наосліп</p>	<p>За результатами вивчення розділу учень:</p> <p>разом з напарником <i>співпрацює</i> в консультативній грі та <i>узгоджує</i> свої плани з його думками щодо вибору ходу;</p> <p><i>пояснює</i> під час аналізу перебіг власних думок під час гри і можливі плани суперника</p>