

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»**

**Эффективные практики по реализации  
образовательными организациями проекта  
«Шахматы в школу»**

**МУРМАНСК  
2021**



ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»

Эффективные практики по реализации  
образовательными организациями проекта  
«Шахматы в школу»

*Сборник учебно-методических материалов  
из опыта работы педагогических работников  
Мурманской области*

Мурманск  
2021

*Составитель **Ерофеева И.В.**, старший преподаватель кафедры дополнительного и профессионального образования ГАУДПО МО «Институт развития образования»*

**Э94**      **Эффективные практики по реализации образовательными организациями проекта «Шахматы в школу»:** Сборник учебно-методических материалов из опыта работы педагогических работников Мурманской области /Сост. И.В. Ерофеева. – Мурманск: ГАУДПО МО «Институт развития образования», 2021. – 28 с.

В сборнике представлены эффективные программы и формы работы педагогов Мурманской области, реализующих программы по обучению игре в шахматы в образовательных организациях Мурманской области.

Сборник учебно-методических материалов представляет примеры успешного развития системы шахматного образования и направлен на повышение профессиональных компетенций специалистов в области продвижения шахматного образования.

Издание адресовано педагогическим работникам и специалистам организаций общего и дополнительного образования, всем заинтересованным проблемой реализации проекта «Шахматы в школу».

**ББК 74.200.585**

## Введение

*Ерофеева И.В.*

В настоящее время качество образования определено как стратегический приоритет в целях обеспечения глобальной конкурентоспособности российского образования и вхождения РФ в десятку ведущих стран мира по качеству общего образования. Приоритетные цели развития государства на ближайшие несколько лет определены Указом Президента «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».

Российское образование, как и многие мировые образовательные системы, сталкивается с современными вызовами, обусловленными высокими темпами развития технологий. Рынок труда стремительно меняется, поэтому востребованными сегодня являются профессионалы, обладающие множеством компетенций и навыков в смежных областях. Сегодня необходимо формирование надпрофессиональных компетенций, таких как программирование, системное мышление, творческий подход и креативность.

Однако российские школьники, демонстрируя традиционно высокий уровень академической подготовки, испытывают затруднения с применением знаний в реальных ситуациях, в условиях неопределенности, а также при решении практических задач, о чем свидетельствуют их относительно невысокие результаты в международном исследовании PISA.

Решению вопросов повышения качества современного образования российских школьников посвящен федеральный проект «Современная школа», в плане мероприятий по реализации которого предполагается создание мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия.

Создание и функционирование Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» обеспечит условия для внедрения новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей, а также развитие шахматного образования. Работа центров «Точка роста» расширит возможности для предоставления качественного современного образования для школьников, поможет сформировать у ребят современные технологические и гуманитарные навыки. Данная модель позволит Центрам выполнять функцию общественного пространства для развития общекультурных компетенций, цифровой грамотности, шахматного образования, проектной деятельности, творческой, социальной самореализации детей, педагогов, родительской общественности и обеспечить формирование современных компетенций и навыков у школьников.

В Мурманской области в соответствии с Комплексом мер (дорожная карта) по созданию и функционированию центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в 2020-2022 годах, утвержденным распоряжением Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 153-РП «О мероприятиях по созданию центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в Мурманской области», приказом Министерства образования и науки Мурманской области от 04.10.2019 № 1428 утвержден перечень образовательных организаций, в которых предполагается обновление материально-технической базы и создание центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», а также медиаплан информационного сопровождения создания и функционирования центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в Мурманской области в 2020-2022 годах.

В целях повышения качества общего образования и дальнейшего развития шахматного образования в образовательных организациях Мурманской области ГАУДПО МО «Институт развития образования» продолжена работа по обобщению и распространению лучших педагогических практик по реализации

проекта «Шахматы в школу», что обусловило составление данного сборника «Эффективные практики по реализации образовательными организациями проекта «Шахматы в школу»», в котором представлен опыт педагогических работников Мурманской области по реализации данного проекта в сфере общего и дополнительного образования.

# **Использование современных образовательных технологий в обучении учащихся игре в шахматы в условиях организации дополнительного образования**

*Блюм О.А.,  
директор МБУДО «ДДТ имени Героя Российской Федерации  
Сергея Анатольевича Преминина» ЗАТО Александровск*

Технологический подход в образовании способствует решению проблемы согласования целей, средств и методов учебной деятельности. Соответственно, его реализация требует от педагога дополнительного образования внедрения разнообразных подходов к организации учебно-познавательной деятельности. Использование широкого спектра образовательных технологий предоставляет возможность педагогу продуктивно использовать учебное время и добиваться высоких результатов обучения.

Рассмотрим использование современных образовательных технологий в обучении шахматам на примере реализации дополнительной адаптированной общеобразовательной программы «Шахматы» Мармиловым Евгением Владимировичем, педагогом дополнительного образования МБУДО «ДДТ имени Героя Российской Федерации Сергея Анатольевича Преминина».

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» для детей с ОВЗ и детей-инвалидов составлена на основе адаптированной дополнительной общеразвивающей программы детей с ограниченными возможностями здоровья «Шахматы» (БУВО Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Сургутский государственный педагогический университет»).

Отличительные особенности данной программы:

- программа предназначена для занятий шахматами в организациях дополнительного образования;
- предусматривает изучение материала по теории и истории шахмат;

- включает участие в соревнованиях;
- предусматривает организационно-судейскую практику.

В нашей стране получение образования детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми-инвалидами является одним из основных и неотъемлемых условий их успешной социализации, обеспечения их полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности. Актуальность программы обусловлена необходимостью развития шахматной деятельности у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Игра в шахматы напрямую связана с умственной деятельностью человека, и для успешной игры необходимо постоянно развивать умение производить действия в уме: непрерывно вести расчет вариантов, анализировать и оценивать позицию, составлять план игры.

Шахматные позиции изначально носят проблемный характер выбора хода, и учащийся все время сталкивается с ситуацией инвариантности решения, поэтому ключевой технологией при обучении шахматам является проблемное обучение.

Во время шахматной партии или разыгрывании учебных позиций учащимся все время необходимо анализировать множество факторов, влияющих на оценку позиции, выстраивать план игры и рассчитывать в уме варианты на много ходов вперед (на 7–8-м году обучения глубина расчета может достигать до 10 ходов). Поэтому на занятиях большое внимание уделяется развитию умения оценивать и анализировать проблемные теоретические позиции, партии ведущих гроссмейстеров и своих соперников. Для этого используется частично-поисковый метод.

При обучении шахматам учащиеся сталкиваются с необходимостью запоминания большого объема абстрактной шахматной информации, необходимостью овладения сложной шахматной терминологией. Для эффективного решения этих задач используется игровая технология, позволяющая учащимся запомнить шахматные термины и понятия, типовые тактические приемы, названия дебютов, точные позиции.

Педагогом с помощью программы SMART Notebook разработан комплекс дидактических игровых заданий: игры «Поле чудес», «Своя игра», «Веселые гонки», задание на сопоставление или сортировку терминов и понятий, викторины по истории шахмат, кроссворды.

Активное внедрение компьютерных и информационных технологий во всех областях человеческой деятельности повлияло в том числе и на игру в шахматы, на методику подготовки юных шахматистов.

На смену бумажным носителям информации пришли электронные базы данных. Возрос объем абстрактной, сложной для запоминания шахматной информации, необходимой шахматисту для успешной игры. Стандартным способом транслирования информации в обучении шахматам всегда являлся показ шахматных позиций и партий на демонстрационной доске.

Недостатки такого способа:

- педагог при расстановке позиций, которые могут включать в себя и все 32 фигуры, вынужден стоять спиной к учащимся, теряя визуальный контакт;
- неэффективно расходуется время занятия;
- большая умственная нагрузка на педагога, который должен помнить наизусть и правильно воспроизводить большой объем информации (особенно это сложно в группах разрядников, когда проводятся разбор партий и анализ позиций).

Эффективным способом решения этих проблем является использование информационно-коммуникационных технологий.

Развитие информационных технологий повлияло на современные шахматы: произошла оцифровка всей теоретической шахматной информации, разработаны игровые компьютерные шахматные программы, играющие сильнее топ-гроссмейстеров и позволяющие производить глубокий анализ позиций, созданы информационно-поисковые программы, служащие для работы с объемными шахматными базами данных. И, конечно, компьютерные шахматные программы широко используются в обучении.

При реализации программы используем две компьютерные лицензионные шахматные программы.

Это игровые программы Fritz и Rybka, которые используются для обеспечения игровой практики учащихся с компьютером. В связи с временным ограничением использования компьютера на занятии играют только блиц и быстрые шахматы.

Представленные обучающие программы позволяют экономить время педагога при подготовке к занятию и используются при проведении конкурсов решения задач по тактике и разыгрывании позиций.

Для эффективного взаимодействия с учащимися используются цифровые средства дистанционного взаимодействия:

- онлайн-сервис Google-Форма для быстрых опросов учащихся (или их родителей) с возможностью автоматического получения результатов в требуемой табличной форме, что позволяет уменьшить временные затраты педагога при организации мероприятий;

- многофункциональный мессенджер Discord для оказания консультационной помощи учащимся на расстоянии (удаленно) во время подготовки и участия в соревнованиях. Эта программа была разработана для геймеров и очень популярна среди подростков. В общении или видеоконференции могут участвовать до 10 человек, есть возможность одновременного использования видеочата и демонстрации экрана. В отличие от более известной программы Skype, Discord потребляет минимум мощностей гаджета, что помогает сохранить плавную и качественную связь. Программа Discord совместима со всеми современными устройствами и операционными системами и предъявляет невысокие требования к процессору.

- игровые шахматные порталы chessking и lichess для организации игровой практики учащихся.

Применение цифровых технологий позволяет добиться динамичности и наглядности при транслировании учебного материала, позволяет эффективно расходовать время занятий, снижает умственную нагрузку на педагога, предо-

ставляет возможность дистанционного взаимодействия с учащимися, что является важным и актуальным при работе по адаптированной программе. Учащиеся часто болеют, отсутствуют на занятии, и дистанционный формат работы – единственно возможный для непрерывного образования.

## **Шахматное образование как средство социализации личности и формирования универсальных учебных действий**

*Писанов М.С.,  
учитель географии МБОУ СОШ № 15, г. Апатиты*

Интерес к шахматам как к одной из самых эффективных игр, способствующих формированию востребованных сегодня компетенций, не случаен. Шахматы преподают в школах многих стран мира и как обязательный, и как факультативный предмет. Образовательный эффект этой игры отмечали философы, политические деятели, шахматисты и другие представители интеллектуальной элиты разных эпох, стран и народов.

Известный советский педагог В.А. Сухомлинский писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам. Без шахмат невозможно себе представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идёт именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

Достоинство шахмат как модели для изучения некоторых универсальных понятий и закономерностей в начальной школе заключается в том, что это игра, в процессе которой происходит одновременная и синхронная работа сразу двух полушарий головного мозга, развитие логического и абстрактного мышления.

Благодаря шахматам в работу включается левое полушарие мозга, отвечающее за логический компонент, и правое полушарие, которое отвечает за пространственное воображение, моделирование и создание возможных ситуаций. В основном образовании логика не изучается, а занятия шахматами учат детей логически мыслить и рассуждать, предугадывать и прогнозировать события, просчитывать все возможные варианты и исходы игры, принимать оперативные решения и делать значительные решающие ходы.

Во время занятий у ребёнка вырабатывается усидчивость, поскольку он концентрирует внимание на одном процессе, что важно для гиперактивных детей, которые с трудом могут сконцентрироваться на изучаемом материале. Они становятся спокойнее, уравновешеннее.

Мнемические процессы (запоминание, сохранение, воспроизведение, забывание, припоминание, узнавание, т. д.) интенсивно задействованы в шахматах, т.к. игрок использует как долговременную, так и оперативную память, используя при этом визуальную, цифровую, цветовую стимульную информацию. Улучшается успеваемость, особенно по предметам технического и естественнонаучного циклов.

Одним из важнейших обстоятельств при обучении игре в шахматы является и то, что они могут стать школой творчества для детей, своеобразным выходом из одиночества и активной формой досуга, который создаст среду для успешного общения и самовыражения. Играя с соперником, ребёнок постепенно начинает играть и с самим собой – и приходит к выводу, что моделировать ситуации и последствия ходов в уме куда эффективнее, чем применение их непосредственно на практике; мозг постепенно начинает работать не только на запоминание и воспроизведение информации, но и на поиск оригинальных идей и нестандартных решений для достижения желаемого результата.

Одна из основных задач современного образования – создание условий, способствующих развитию мышления ребенка, раскрытию его творческого потенциала. Логика и воображение лежат в основе практически всех изобретений, созданных человечеством, поэтому так важно развивать логическое мышление

школьников. Для чего нужны шахматы школе? Ответ очевиден: для того, чтобы развивать у школьников следующие качества и навыки:

1. Мышление.
2. Логическую память.
3. Умение планировать свои действия с учетом возможных последствий.
4. Самоконтроль и самообладание в случае неблагоприятного стечения обстоятельств.
5. Концентрацию внимания.
6. Навыки визуализации.

Все эти качества и навыки очень важны для успешного обучения учащихся в школе, и шахматы – прекрасное вспомогательное средство развития учащегося, не самоцель обучения. Обучение шахматам следует логике развития ребенка, а не наоборот. Чтобы добиться поставленных целей, необходимо понять это, значит, и объем и содержание шахматного материала должны соответствовать внутреннему потенциалу ребенка, то есть быть посильным и в то же время служить основанием для дальнейшего продвижения в обучении.

В любом современном учебном коллективе, по моему наблюдению, дети обладают способностью к обучению в разной степени, и условно их можно поделить на четыре группы: «продвинутые», «средние» и «затрудняющиеся» дети, а также дети «с особенностями в поведении», а это значит, что «подстроиться» под весь коллектив весьма проблематично... А что, если обратить внимание на детей, увлеченных одной игрой на переменах? Игра объединяет детей из разных групп, значит, и урок можно построить на игре – это то, что их объединит, что выстроит мостик между участниками образовательного процесса, ведь и взрослые любят играть!

Ребенок играет во множество игр. Чем он старше, тем более сложными становятся игры. Но все игры в своей основе имеют одну схему – достижение цели и получение удовольствия от ее достижения. Поэтому изучение шахмат для детей на начальном этапе обучения целесообразно начинать, «вплетая» мета-

предметность на уроках шахмат, таким образом, отрабатываются знания, умения и навыки, полученные при изучении других учебных предметов.

В результате образуется основание для создания системы, обеспечивающей принятие учащимся осознанных решений. Главная задача шахматной педагогики – научить мыслить «по-шахматному», и ни один тренер спортшколы или педагог дополнительного образования не сделает это лучше учителя начальных классов.

Как было отмечено выше, все дети очень разные. Кто-то «схватывает» все на лету, у других больше преобладают эмоциональные проявления, и есть дети со слабой степенью восприятия. Во многом именно это обстоятельство представляет определённую трудность, поэтому даже один урок в неделю преподавания шахмат в игровой форме детям, используя деление на малые группы, самопроверку, самоконтроль, являющиеся требованиями ФГОС НОО, помогает реализовать задуманное.

В настоящее время существует большое количество различных УМК по шахматам, которые, по сути, сводятся к одному и тому же – обучению игре в шахматы. Как же учителю начальных классов выбрать тот или иной УМК, тем более, чаще всего они сталкиваются с «навязыванием» учебного курса «Шахматы» в рамках урочной или внеурочной деятельности.

Я предлагаю универсальный учебный план, рассчитанный на 34 часа в первых классах, по 1 уроку в неделю, с учетом возрастных особенностей детей. Программа урочной деятельности «Шахматы» разработана на основе типовой программы «Шахматы» (автор А.А. Тимофеев. Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф. Виноградовой. 1–4 класс. – Москва, Издательский центр «Вентана-Граф», 2012) с использованием дополнительной литературы «Программа подготовки шахматистов 4, 3, 2, 1 и КМС разрядов» (Виктор Голенищев, 2018), мультимедийной образовательной программы «Динозавры учат шахматам».

## Учебный план

Тема	Теория	Практика	Всего	Характеристика деятельности
<b>Первый год обучения</b>				
<b>Раздел 1. Основные правила игры</b>	<b>5,5</b>	<b>5,5</b>	<b>11</b>	<p><b>Личностные результаты:</b> повышение мотивации к изучению шахмат, ориентация на понимание причин успеха при игре в шахматы.</p> <p><b>Предметные УУД:</b> определять, различать, называть термины: белое и чёрное поле; овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах), ориентироваться на шахматной доске.</p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> работать по предложенным инструкциям.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками, определение целей, функций участников, способов взаимодействия</p>
<b>Правила игры. Шахматная доска. Основные линии</b>	0,5	0,5	1	
<b>Как ходят фигуры по доске. Ладья, Слон, Ферзь, Король, Конь, Пешка</b>	0,5	0,5	1	
<b>Коррекционное занятие</b>	0,5	0,5	1	
<b>Цель игры – взять короля в плен. Три возможных результата партии. Детский мат</b>	0,5	0,5	1	
<b>Что такое угроза, нападение? Защита от нападений и угроз</b>	1	1	2	
<b>Контроль полей</b>	0,5	0,5	1	
<b>Рокировка. Ударная сила фигур. Ценность фигур</b>	0,5	0,5	1	
<b>Коррекционное занятие</b>	0,5	0,5	1	
<b>Шахматная партия. Обдумывание хода – условие успеха. Три кита развития шахматной партии</b>	0,5	0,5	1	
<b>Коррекционное занятие</b>	0,5	0,5	1	
<b>Раздел 2. Дебют</b>	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>	<b>3</b>	
<b>Основные правила игры в де-</b>	1,5	1,5	3	

<p><b>бюте.</b> Развитие фигур и борьба за центр. Различные виды дебютов. Правила игры в дебюте. Дебютные катастрофы</p>			<p>король. Знать правила хода и взятия каждой фигуры, уметь различать горизонтали, вертикали, диагонали. Уметь производить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> определять и формулировать цель с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> донести свою позицию до других, слушать и понимать речь, совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе.</p>
--	--	--	--

<b>Раздел 3. Мит- тельшипль</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<p><b>Предметные результаты:</b> различать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.</p>
<b>Основы шахматной тактики. От простого – к сложному</b>	1	1	2	
<b>Простейшие маты в 1 ход.</b> Ход Ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой, королем	0,5	0,5	1	
<b>Коррекционное занятие</b>	0,5	0,5	1	
<b>Линейный мат</b>	0,5	0,5	1	
<b>Мат ферзем</b>	0,5	0,5	1	
<b>Мат ладьей</b>	0,5	0,5	1	
<b>Мат в 2 хода.</b> Малое количество фигур	0,5	0,5	1	
<b>Конкурс решения задач</b>	0,5	0,5	1	
<b>Простейшие шахматные комбинации.</b> Двойной удар. Открытое нападение. Двойной шах. Вилка	2	2	4	
<b>Конкурс решения задач</b>	0,5	0,5	1	
<b>Раздел 4. Основные понятия и этика шахматной игры</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
<b>Шахматная нотация</b>	0,5	0,5	1	
<b>Шахматные часы</b>	0,5	0,5	1	
<b>Правила поведения за шахматной партией</b>	0,5	0,5	1	
<b>История шахмат</b>	1	1	2	
<b>Коррекционное занятие</b>	0,5	0,5	1	

				<p>стью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> донести свою позицию до других, слушать и понимать речь, совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе.</p>
<b>Итого:</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	

Реализация программы урочной или внеурочной деятельности предполагает использование методических разработок. В процессе знакомства детей с шахматами целесообразно опираться на межпредметные связи для более успешного усвоения шахматных терминов и понятий. На основе межпредметной интеграции можно разработать множество различных дидактических материалов. Представляю некоторые из них.

*Кроссворд «Основные шахматные термины и понятия»*

*(русский язык + шахматы)*

1. Линия, в которой клеточки одного цвета. (Диагональ)
2. Линия, за которую «отвечают» буквы. (Вертикаль)
3. Линия, за которую «отвечают» цифры. (Горизонталь)
4. Нападение на короля. (Шах)
5. Это самая сильная шахматная фигура. (Ферзь).

6. Фигуры, похожие на башенки. (Ладья)
7. Фигура, у которой, несмотря на название, нет хобота и бивней. (Слон)
8. Эта фигура скачет по клеточкам, как по полям. (Конь)
9. Самая главная фигура, которой нужна постоянная защита. (Король)
10. Маленький солдат, мечтающий стать генералом - самой сильной фигурой. (Пешка)
11. Шах, от которого нет защиты. (Мат)
12. Особый ход короля. (Рокировка)

*«А ну-ка, зайка – сосчитай-ка»*

*(шахматы + математика)*

При изучении темы стоимость фигур полезно вспомнить составы чисел до 10. Такая игра не только помогает запомнить ценность фигур, она направлена на развитие вычислительных навыков у учащихся начальных классов.

Пешка = 1

Конь = 3

Слон = 3

Ладья = 5

Ферзь = 9



«Посчитай: ферзь + ладья + пешка = ?», «посчитай: конь + ладья + пешка = ?», «посчитай: ладья + ладья + пешка = ?», вариации могут быть самыми разными. Также можно построить задания таким образом, чтобы проверялась абсолютная ценность фигур. «Что больше: ферзь или две ладьи», «Что больше: ладья или слон + конь» и т.д.

## **Разработка авторского кроссенса по теме «Шахматная азбука» как инновационный прием обучения учащихся игре в шахматы**

*Шкаруба И.А.,  
учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ № 3 с. Алакуртти», Кандалакшский район*

Одним из приемов развития и формирования навыков «soft skills» – критического мышления, креативности, сотрудничества, коммуникации обучающихся в контексте ФГОС начального общего образования – является кроссенс. Кроссенс – ассоциативная головоломка нового поколения, соединяющая в себе лучшие качества сразу нескольких издавна известных интеллектуальных развлечений: головоломки, загадки и ребуса. Слово «кроссенс» означает «пересечение смыслов» и придумано по аналогии со словом «кроссворд», которое в переводе с английского языка означает «пересечение слов».

Впервые стало известно о кроссенсе в 2002 году от авторов – Сергея Федина (писателя, педагога, математика) и Владимира Бусленко (доктора технических наук, художника и философа).

Кроссенс представляет собой ассоциативную цепочку, замкнутую в поле из девяти квадратов для «Крестиков – ноликов». Всего картинок в кроссенсе девять, а задач (по числу соседних пар – двенадцать). В отличие от кроссворда, где все клетки пусты, в кроссенсе они уже заполнены картинками. Задача – объяснить кроссенс, составив рассказ по взаимосвязанным изображениям.

Читать кроссенс нужно сверху вниз и слева направо, далее двигаться только вперед и заканчивать на центральном 5-м квадрате, таким образом получается цепочка, завернутая «улиткой». Начать можно как с первой, так и с любой узнаваемой картинки. Центральным является квадрат с номером 5. По желанию автора, он может быть связан по смыслу со всеми изображениями в кроссенсе.

При создании кроссенса следует придерживаться следующей последовательности действий:

1. Определить тематику, общую идею.
2. Выделить 9 элементов, имеющих отношение к идее, теме.
3. Найти ассоциативную связь между элементами, определить последовательность.
4. Сконцентрировать смысл в одном элементе (5-й квадрат).
5. Подобрать изображения, иллюстрирующие элементы.

Применение кроссенса возможно на любом этапе урока:

- проверка домашнего задания (с помощью кроссенса рассказать о материале прошлого урока, функция опорной образной схемы);
- формулировка темы урока, постановка цели урока (найдите связь между изображениями и определите тему урока; определите, что мы будем делать);
- раскрытие информационного блока темы, поиск проблемы (виды, причины, черты, последствия чего-либо в образах и символах);
- обобщение материала, закрепление (кроссенс состоит из изображений, которые появлялись в ходе урока на разных этапах, ученики по ним обобщают материал и делают вывод);
- организация групповой работы (составление кроссенса на заданную тему из предложенных изображений, сравнение кроссенсов групп);
- творческое домашнее задание (составление кроссенса в печатном или электронном виде на заданную тему);
- построение структуры урока (девять элементов кроссенса могут содержать в себе последовательное отражение структуры урока с именем, целью или проблемой в середине).

Кроссенс основывается на ассоциациях понятий, событий, явлений и процессов с образами. Этот метод позволяет организовать работу с текстом, рисунками, символами, географическими картами, диаграммами.

Кроссенс позволяет создать разноуровневые обучающие задачи и дает возможность продвигаться от одного уровня к другому. Например, на первой ступени учащиеся определяют заданную тему, на второй – решают кроссенс, находя ассоциации между соседними изображениями, на третьем уровне находят

не только соседние ассоциации, но и перекрестные, на четвертом – определяют объединяющую все образы ассоциацию, на пятом – создают свой кроссенс.

Работа с кроссенсом отражает глубину понимания обучающимися изучаемой темы. Его применение на уроках способствует:

- развитию логического, образного и ассоциативного мышления, воображения;
- проявлению нестандартного мышления и креативности;
- развитию коммуникативных и регулятивных умений;
- формированию навыков работы с информацией;
- повышению любознательности и мотивации к изучаемому предмету.

Таким образом, кроссенс – методический прием, позволяющий на практике воплотить в деятельности учителя смену приоритетов, продиктованных целями системы современного образования – не научить, а создать условия для самостоятельного творческого поиска ученика.

№ 1 – шахматный кроссенс

№ 2 – ассоциативные связи между элементами кроссенса

(начинать их устанавливать с верхнего левого угла по часовой стрелке «улиткой»)



№ 2

1 – хлебное поле;

2 – каждая клетка на шахматной доске – поле;

3 – Н8 – «адрес» одного из полей;

4 – чёрная ладья в начальном положении стоит на Н8;

5 – «королева», как и ладья, тоже шахматная фигура (ферзь);

6 – указаны направления движения ферзя по доске;

7 – девиз пешек;

8 – пешку, дошедшую до последней горизонтали, можно заменить одной из этих фигур.

## Контрольные задания для проверки усвоения знаний

(По темам уроков № 1–6 курса «Шахматы в школе», 1 класс.

Авторы учебника: Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова)

*Работа выполняется на тетрадном листе в крупную клеточку, где заранее указаны номера заданий. Учитель читает задания. Дети символом, цифрой или одной буквой записывают ответ.*

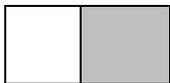
1. Вспомни название страны, где возникла игра в шахматы. Запиши первую букву.
2. Как назывался древний вариант шахмат? Запиши первую букву.
3. Нарисуй два разных шахматных поля. Обведи клеточки.
4. Сколько всего полей на шахматной доске? Запиши число.
5. Нарисуй полосу и раскрась её как первую горизонталь.
6. Сколько всего горизонталей на доске? Запиши цифру.
7. Как они обозначаются? Буквами или цифрами? Запиши какими.
8. Стрелочкой (вверх, вниз, влево или вправо) покажи направление вертикали.
9. Укажи цифрой, сколько полей в самой длинной (короткой) диагонали.
10. Одинакового или разного цвета поля в одной и той же диагонали? Подчеркни нужное слово.
11. Запиши первые три латинские буквы, которыми обозначаются вертикали.
12. Посмотри, где стоит флажок на демонстрационной доске и запиши его адрес. Должны быть буква и цифра.
13. Сколько полей составляет центр доски?
14. Какое ещё поле, кроме указанных (D4, D5, E4, ...), находится в центре доски? Укажи улицу и № дома.

*Оформление работы и предполагаемые ответы детей:*

1. Индия (И)

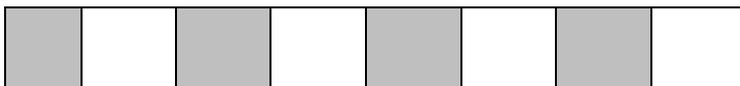
2. Чатуранга (Ч)

3.



4. 64

5.



6. 8

7. 1 2 3 4 5 6 7 8

8. I

9. 8(2)

10. Одинакового, разного

11. А В С

12. Н 6

13. 4

14. Е 5

## Диагностическое задание «Я тебя съем!»

В процессе обучения первоклассников игре в шахматы необходимым звеном является проведение контроля знаний и умений. Контроль направлен на установление обратной связи в обучении и представляет собой процесс выявления степени достижения планируемых результатов. Кроме того, хорошо организованный контроль позволяет учителю увидеть свои собственные успехи и промахи.

Всем учителям начальных классов хорошо известно, что на эмоциональное состояние первоклассников благотворное влияние оказывает процесс рисования. Использую это и на шахматных занятиях как один из приёмов включения детей в учебную деятельность, которая может увлечь школьников интересом к игре в шахматы. В проведении текущего контроля по теме «Шахматные фигуры» использую диагностическое задание «Я тебя съем!».

Порядок его проведения:

1. Согни вчетверо лист нелинованной бумаги квадратной формы. Получились 4 шахматных поля.
2. Нужно обвести на них выданные тебе 2 шахматные фигуры из комплекта фигур магнитной демонстрационной доски.
3. Предварительно подумай, как на полях расположить фигуры, чтобы одна из них могла «срубить» другую.
4. Не забудь про шахматный порядок расположения полей на доске. Чёрную фигуру и чёрное поле раскрась тёмным фломастером. Белую фигуру и белое поле – не раскрашивай.
5. Стрелочкой укажи «взятие» фигуры.
6. По окончании работы обсудим результаты.

Ниже представляю некоторые работы детей. На двух нижних – ошибки. На левой – поле, на котором стоит ладья, должно быть чёрным. На правой – поле, где стоит чёрная пешка, не может быть белым.

Уважаемые коллеги! Творите, выдумывайте, пробуйте! Учите – играя!



## Содержание

Введение .....	3
<i>Блюм О.А.</i> Использование современных образовательных технологий в обучении учащихся игре в шахматы в условиях организации дополнительного образования .....	6
<i>Писанов М.С.</i> Шахматное образование как средство социализации личности и формирования универсальных учебных действий .....	10
<i>Шкаруба И.А.</i> Разработка авторского кроссенса по теме «Шахматная азбука» как инновационный прием обучения учащихся игре в шахматы .....	19

*Составитель*  
***Ирина Валериевна ЕРОФЕЕВА***

Эффективные практики по реализации  
образовательными организациями проекта «Шахматы в школу»

*Сборник учебно-методических материалов  
из опыта работы педагогических работников  
Мурманской области*

*Редактор Н.Б. Лившиц*

Подписано в печать 16.11.2020 г. Формат 60x84/16.  
Уч.-изд. л. 0,9. Тираж 50 экз.  
Отпечатано в ГАУДПО МО «Институт развития образования»  
183035, г. Мурманск, ул. Инженерная, 2а