

Управление образования муниципального образования  
Красноармейский район

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа № 10 станицы Новомышастовской

Принято на заседании  
методического совета  
от 31.08.2020 г.  
Протокол №1



Утверждаю  
Директор МАОУ СОШ № 10  
Е.И.Вервыкишко  
31.08.2020 год

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Шахматы в школе»**

Уровень образования: базовая  
Срок реализации программы: 9 месяцев  
Возрастная категория : 7-10 лет  
Вид программы: модифицированная  
Программа реализуется на бюджетной основе  
ID программы на сайте «Навигатор»: 14470

Автор –составитель:  
педагог дополнительного образования  
Михайлова Г.А.

Ст.Новомышастовская 2020 г.

## **Пояснительная записка**

В настоящее время цели, содержание и условия реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ представлены в следующих нормативных документах:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Далее – ФЗ № 273).

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р (Далее – Концепция).

3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Далее – Приказ № 1008)

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Далее – Приказ № 2)

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.

7. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения от 15 июля 2015 г.

### **1.2 Направленность.**

Предлагаемая программа имеет физкультурно-спортивную направленность, ознакомительный уровень освоения.

### **1.3 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.**

#### **Новизна программы заключается:**

- В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

- В использовании нетрадиционных форм работы с родителями, то есть включение их в актуальную совместную деятельность, а именно в участие в «шахматных турнирах семейных команд», которые как правило посвящаются различным праздничным датам («Новый год», «День защитника отечества» и др.)

**Актуальность** создания данной программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа «Шахматы» базируется на современных требованиях, модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она

направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребности и обусловлена многими причинами: рост неровно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску,

сопровождению и развитию талантливых детей.

Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры.

### **Педагогическая целесообразность.**

В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выражения в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а также настойчивости в достижении цели.

В программе используются важнейшие **принципы обучения:**

1. Принцип воспитывающего обучения. В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения.

2. Принцип сознательности и активности. Изучение учащимся любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Юный шахматист учится (в той или иной степени - это зависит от индивидуальных способностей) осознавать свои ошибки, понимать причины их возникновения. Самым важным является то, что все приобретенные знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проявляясь в турнирной борьбе.

3. Принцип наглядности. При отказе шахматной партии на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание учащихся с целью осмысления ими связей между событиями на шахматной доске. На занятиях используется объяснение, а затем полученные представления закрепляются наглядными, конкретными примерами. Для этого показывается какая-либо типичная комбинация, технический прием и т.п., после чего учащиеся самостоятельно выполняют аналогичные задания.

4. Принцип систематичности и последовательности. В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.

5. Принцип доступности. Этот принцип означает, что учебный материал должен

соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

6. Принцип прочности. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. В программе сформулированы контрольные вопросы по проверке знаний. Наиболее ярко принцип прочности проявляется при анализе партий учащихся. В этот момент можно повторить любой раздел программы, проверить знания, умения, навыки, напомнить содержание тех или иных шахматных понятий, подсказать способ из применения в конкретной шахматной позиции. Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому данная программа даёт возможность довести до сознания учащихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбию, постоянной аналитической работе, а также приобщить детей к творческому процессу, развивающему мыслительную деятельность.

#### **1.4 Отличительные особенности данной программы заключаются:**

В методике индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребенку, при помощи создания педагогом «ситуация успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

В системе диагностирования результатов обучения и воспитания, дающей возможность определить уровень эффективности и результативности освоения учебного материала, а также уровень достижений учащихся. Данная система способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребенку, а также выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

**1.5 Адресат программы:** программа «Шахматы в школе» рассчитана на 1 год обучения. Возраст учащихся 7-11 лет, в творческое объединение принимаются все желающие, без предварительного отбора. Занятия групповые. Состав группы разновозрастной.

В группу 1 года обучения обучающиеся могут быть зачислены в течение года по заявлению родителей (законных представителей). В объединения второго и последующих годов обучения могут быть зачислены обучающиеся не занимающиеся в группе 1 года.

#### **1.6 Уровень программы, объем и сроки**

Программа имеет ознакомительный уровень Срок освоения программы - 1 год, 36 занятий -1 раз в неделю по 1 часу.

**1.7 Форма обучения** - очная с применением дистанционных форм обучения.

**1.8 Режим занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительностью 40 минут.

## **1.9 Особенности организации образовательного процесса .**

В группах обучаются учащиеся примерно одного возраста, являющиеся основным составом объединения. Состав группы - постоянный. Занятия - групповые. Занятия по программе проводятся в форме обучающей игры.

## **1.10 Цель и задачи дополнительной образовательной программы**

### **Цели программы:**

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

### **Задачи курса:**

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

### **Содержание теоретического раздела программы**

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

### **Результаты образовательной деятельности:**

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

### **Формы контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

### **Учебно-тематический план**

#### **1 класс**

<b>№</b>	<b>Содержание программного материала</b>	<b>часы</b>
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	30ч
2	Практико - соревновательная деятельность	6ч
	Итого	36ч.

#### **2 класс**

<b>№</b>	<b>Содержание программного материала</b>	<b>часы</b>
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	21ч
2	Практико - соревновательная деятельность	15ч
	Итого	36 ч.

#### **3 класс**

<b>№</b>	<b>Содержание программного материала</b>	<b>часы</b>
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	21ч
2	Практико - соревновательная деятельность	15ч
	Итого	36 ч.

#### **4 класс**

<b>№</b>	<b>Содержание программного материала</b>	<b>часы</b>
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	23ч
2	Практико - соревновательная деятельность	13ч
	Итого	36ч

### **Содержание практического раздела программы**

#### **Первый год обучения (346 часов из расчета 1 час в неделю)**

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

#### **Дидактические игры и задания**

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

#### **Дидактические игры и задания**

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### **Дидактические игры и задания**

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

#### **Дидактические игры и задания**

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### **Дидактические игры и задания**

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

#### **Дидактические игры и задания**

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

#### ***К концу первого года обучения дети должны знать:***

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

#### ***К концу первого года обучения дети должны уметь:***

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

#### **Второй год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)**

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

#### **Дидактические игры и задания**

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").

"Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

#### **Дидактические игры и задания**

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### **Дидактические, игры и задания**

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

#### **Дидактические игры и задания**

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

#### **Дидактические игры и задания**

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. "Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

#### **К концу второго года обучения дети должны знать:**

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

#### **К концу второго года обучения дети должны уметь:**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

### **Третий год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)**

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

#### **Дидактические задания**

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

#### ***К концу третьего года обучения дети должны знать:***

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин «дебют».

#### ***К концу третьего года обучения дети должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Четвертый год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)**

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

#### **Дидактические задания**

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило

“квadrата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля.

Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

#### **Дидактические задания**

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квadrат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

#### **К концу четвертого года обучения дети должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

#### **К концу четвертого года обучения дети должны уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы**

#### **Личностные результаты освоения программы курса.**

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы курса.**

- Владение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### **Предметные результаты освоения программы курса.**

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## Календарно-тематическое планирование

### Первый год обучения (36часов;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности.	Дата проведения
	<b><u>1. Шахматная доска (3 ч.)</u></b>	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля			
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали			Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали		Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
	<b><u>2. Шахматные фигуры(20ч.)</u></b>	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
4	Белые и черные фигуры			
5	Виды шахматных фигур			
6	Начальное положение			Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
		Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой		

7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.		
8	Ход ладьи.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
9	Слон. Место слона в начальном положении		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
10	Ход слона		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
11	Ладья против слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
13	Ход ферзя		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
14	Ферзь против ладьи и слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного	

			поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
15	Конь. Место коня в начальном положении.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
16	Ход коня.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
17	Конь против ферзя, ладьи слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
18	Пешка. Место пешки в начальном положении		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
19	Ход пешки		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
21	Король. Место короля в начальном положении 1		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и	

22	Ход короля		под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
23	Король против других фигур.		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
	<b>3.Шах (2ч.)</b>	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.		
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
25	Открытый шах. Двойной шах		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	
	<b>4.Мат (5ч.)</b>		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур			
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей			
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка			
	<b>Шахматная партия (7ч.)</b>		Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	
31	Игра всеми фигурами из начального положения		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	

32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
36	Демонстрация коротких партий			

### Второй год обучения (36 часов; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	<b><u>1. Повторение изученного материала (3 ч)</u></b>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
1.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение			
2.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.			Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
	<b><u>2. Краткая история шахмат (1 ч.)</u></b>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранжу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатранж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
3.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах			
	<b><u>3. Шахматная нотация.</u></b>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое	
4.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей			

		шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	идет. Например: «Король с e1 – на e2».		
5.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).		
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.				
	<b>4. Ценность шахматных фигур.</b>	Ценность фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.		
7.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила фигур.			
8.	Достижение материального перевеса	Достижение материального перевеса.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	
9	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Способы защиты.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
10.	Защита.			Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
	<b>5. Техника матования одинокого короля.</b>	Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
11.	Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля.			
12.	Ферзь и ладья против короля.	Король и ферзь против короля.		Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Король и ладья против короля.		Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
14.	Ладья и король против		Ладья и король против короля. Дидактические игры		

	короля.		и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
	<b><u>6. Достижение мата без жертвы материала</u></b>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
15.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.			
16.	Цугцванг			
17.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
18.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
	<b><u>7. Шахматная комбинация. (15 ч.)</u></b>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
19.	Матовые комбинации. Тема отвлечения.			
20.	Матовые комбинации. Тема завлечения.		Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема блокировки.		Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
24.	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
26.	Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш	

		ния защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	материала». Игровая практика.	
27.	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
29.	Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
30	Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
31.	Комбинации на вечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
32	Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
33.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
	<b><u>8.Повторение программного материала</u></b>	Повторение программного материала , изученного за первый и второй год обучения		
34-36	Повторение программного материала		Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

### Третий год обучения (36 часов;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения
	<b><u>1.Повторение изученного материала (17 ч.)</u></b>	Повторение программного		
1	Поля, горизонталь,		Просмотр диафильмов “Приключения в	

	вертикаль, диагональ, центр	материала , изученног о за 2 год обучения	Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	
2	Ходы фигур, взятие			
3	Рокировка		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	
4	Превращение пешки. Взятие на проходе Шах, мат, пат			
6	Начальное положение			
7	Игровая практика.			
8	Шахматная нотация			
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей			
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.			
11	Запись начального положения			
12	Краткая и полная шахматная нотация			
13	Запись шахматной партии			
14	Ценность шахматных фигур			

15	Пример матования одинокого короля	Игровая практика с записью шахматной партии		
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала			
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии			
	<b><u>2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА (18 ч.)</u></b>	Игровая практика		
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон		Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	
19	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика 1			
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			
23	Решение заданий. Игровая практика			
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника..		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее		Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	

	развитие фигур. Темпы. Гамбиты.			
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. “Пешкоедство”.		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выиграш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
32	Решение заданий. Игровая практика			
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты			
34-36	Игровая практика.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

**Четвертый год обучения (36 часов; 1 час в неделю)**

<b>№ урок</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Содержание</b>	<b>Виды деятельности</b>	<b>Дата проведения</b>
---------------	---------------------	-------------------	--------------------------	------------------------

а				я
	<b><u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u></b>			
1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика		
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.			
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	
4-5	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.			
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты			
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия			Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
10	Решение заданий. Игровая практика			
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
12	Решение заданий. “Сделай ничью”. Игровая практика			

13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.			
14	Игровая практика			
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
16	Решение заданий. Игровая практика			
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
18	Решение заданий. Игровая практика			
19	Матование двумя слонами (простые случаи)		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	Игровая практика		
21	Решение заданий. Игровая практика			
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.	
23	Решение заданий	Игровая практика		
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
26	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика		

27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
28	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика		
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля			
30	Решение заданий. Игровая практика			
	<b>2.Основы эндшпиля (2ч.)</b>			
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле			
32	Игровая практика			
	<b>3.Повторение (5ч.)</b>			
33	Повторение программного материала			
34-36	Игровая практика			

## 1.2 Условия реализации программы

Основным условием для занятий шахматами является творческая, эмоциональная атмосфера, раскрепощающая детей . Для эффективных занятий нужна гармоничная, хорошо организованная среда. **Материально-техническое обеспечение:** Помещение, хорошо освещенное как днем, так и вечером.

### **Оборудования и материалы:**

- столы
- стулья
- доска
- объяснительно-иллюстративный материал
- шахматные приборы

### **Необходимые технические средства обучения:**

- Ноутбук, интерактивная доска

### **Режим организации учебных занятий:**

Во время проведения занятий используются следующие **формы организации**

деятельности учащихся:

- индивидуально-групповая;
- индивидуальная;
- групповая.

**Формы проведения занятий:**

1. Практикум.
2. Контрольная работа.
3. Сеанс одновременной игры.
4. Турнир.
5. Блицтурнир.
6. Конкурс.
7. Лекция.
8. Беседа.
9. Анализ партий.
10. Консультационная партия.

**Кадровое обеспечение программы.** Программу реализует педагог Дружбин Кирилл Сергеевич

### 1.3 Формы аттестации

•

**Формы отслеживания образовательных результатов:** беседа, наблюдение, соревнования, итоговое занятие.

• **Формы фиксации образовательных результатов:** грамоты, дипломы, протоколы диагностики, фото, отзывы родителей и педагогов.

• **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** аналитическая справка (сводная таблица ЗУН)

**Текущий контроль.** За выполнением задания ведется на каждом занятии.

**Промежуточный контроль.** Освоение программы.

**Итоговый контроль.** Проводится по сумме показателей, зафиксированных в диагностических картах и протоколах диагностики личного роста .

### 1.4 Оценочные материалы

**Динамика развития** и результаты проверки качества знаний обучающихся фиксируется педагогом в диагностических картах.

Диагностическое обследование знаний, умений, навыков проводится **два раза в год** (декабрь, май) с целью фиксирования достижений обучающегося, отслеживания определенных **итоговых результатов его обучения и развития.**

### 1.5 Методические материалы

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

**По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:**

*Словесный* - беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

*Наглядный* - показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстративной доске, просмотр презентации.

*Практический* - турниры, блицтурниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

***По степени активности познавательной деятельности учащихся:***

*Объяснительно-иллюстративные*- учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

*Репродуктивный* - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях. *Исследовательский* - овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

***По логичности хода:***

*Аналитический* - анализ партии и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

***По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

*Частично-поисковый*- учащиеся учувствуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

***Педагогические технологии, используемые на занятиях***

- Технология лично - ориентированного обучения, предполагает способность выразить свои мысли и идеи в изделии, способность доводить начатое дело до конца, способность реализовывать себя в творчестве.

- Здоровьесберегающие технологии - способность управлять своим самочувствием и заботиться о своём здоровье.

- Технология коллективного творчества- способность работать в группе, научиться видеть и уважать свой труд и труд своих сверстников, давать адекватную оценку и самооценку своей деятельности и деятельности других.

-Технология развивающего обучения - способность воплощать свои фантазии и идеи в изделии.

## **1.6 Список литературы**

### **Для педагога**

1. Авербах Ю.Л. Что надо знать об эндшпиле. - М.: Физкультура и спорт, 1965.
2. Барский В., Ланда К. Кубок мира // Шахматное обозрение 64.-2011.-№10.
3. Бондаревский И.З. Атака на короля.-М.:Физкультура и спорт, 1962
4. Авербах, Ю. Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера / Ю.Л. Авербах. - М.: Человек, 2012.
5. Гулиев, С. РШД.ВШМ.Владимир Крамник.Избранные партии 14-го чемпионата мира по шахматам / С. Гулиев. - Москва: Мир, 2015.

6. Калиниченко, Н. Королевский гамбит / Н. Калиниченко. - М.: Гранд- Фаир, 2011.
7. Лонгригг, Д. Шахматы / Д. Лонгригг. - М.: АСТ, Астрель, 2015.
8. Лысенко, Сергей Беседы с шахматным психологом / Сергей Лысенко. - Москва: Машиностроение,2011.

#### **Для родителей**

1. Межзональные турниры. Рига-79, Рио-де-Жанейро-79. - Москва: Машиностроение, 2010.
2. Петрушина, Н.М. Шахматные окончания для детей / Н.М. Петрушина.М.:Феникс, 2014.
3. Полугаевский, Л. А. Рождение варианта / Л.А. Полугаевский. - М.: Физкультура и спорт, 2012.
4. Селезнев, Алексей 100 шахматных этюдов. Практикум по эндшпилю / АлексейСелезнев.-Москва: Гостехиздат,2013.- 104
5. Халифман, А. Дебют белыми по... (комплект из 16 книг) / А. Халифман. - М.:Гарде, 2012.- 235 с.

#### **Для детей**

- 1.Черняк, В. Г. Мы играем в шахматы / В.Г. Черняк. - М.: Физкультура и спорт, 2010.-224с.
2. Юдович, М. Занимательные шахматы / М. Юдович. - М.: Физкультура и спорт, 2012.
3. Фишер, Бобби Бобби Фишер учит играть в шахматы / Бобби Фишер , Эдуард Гуфельд. - М.: Русский шахматный дом / Russian Chess House, 2014.-278

#### **Список интернет источников**

1. <https://www.chess.com>
2. [info@chessway.ru](mailto:info@chessway.ru)
3. <https://levico.ru>



