

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ


Департамент образования и науки Курганской области

**МУ «Управление образования Администрации Катайского
муниципального округа»**

МКОУ "Шутихинская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Заседание ШМО

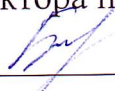


Дубасова Е.С.

Протокол №1 от «31»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

зам.директора по УВР

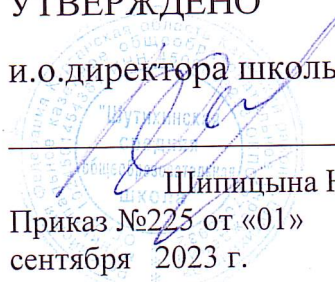


Баженова М.В.

Протокол №1 от «01»
сентября 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

и.о.директора школы



Шипицына Ю.С.

Приказ №225 от «01»
сентября 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Шахматы»

для обучающихся 1-4 классов

Шутихинское 2023

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Идея программы «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Направленность программы «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Отличительные особенности программы представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Адресат программы обучающиеся 1-4 классов

Срок реализации программы 4 года

Объем программы рассчитан на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

При проведении занятий используется оборудование Центра «Точка роста».

Формы обучения - очная, с использованием индивидуальных, групповых и коллективных форм работы, игровой деятельности. Занятия аудиторные, состоящие из теоретической и практической частей.

Особенности организации образовательного процесса: численный состав группы, режим занятий – 1 раз в неделю, периодичность и продолжительность занятий – 45 минут, продолжительность перерывов между ними в соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

Возможности реализации индивидуального образовательного маршрута. Индивидуальный образовательный маршрут - это программа образовательной деятельности обучающегося, составленная на основе его интересов и образовательного запроса, обеспечивающая условия для раскрытия и развития всех способностей и дарований ребенка с целью их последующей реализации в учебной и профессиональной деятельности, фиксирующая образовательные цели и результаты.

Структура индивидуального образовательного маршрута включает следующие компоненты:

- **целевой** (постановка целей получения образования, формулирующихся на основе государственного образовательного стандарта, мотивов и потребностей ученика при получении образования);
- **содержательный** (обоснование структуры и отбор содержания учебных предметов, их систематизация и группировка, установление межцикловых, межпредметных и внутрипредметных связей);
- **технологический** (определение используемых педагогических технологий, методов, методик, систем обучения и воспитания);
- **диагностический** (определение системы диагностического сопровождения);
- **организационно-педагогический** (условия и пути достижения педагогических целей).

Достигается это путем:

- структурирования педагогического процесса (согласование мотивов, целей, образовательных потребностей, а, следовательно, и индивидуального образовательного маршрута с возможностями образовательной среды);
- сопровождения (осуществление консультативной помощи при разработке и реализации индивидуального образовательного маршрута);
- регулирования (обеспечение реализации индивидуального образовательного маршрута через использование адекватных форм деятельности);
- **результативный** (формулируются ожидаемые результаты).

Обучение школьников по индивидуальным траекториям образовательного маршрута позволяет:

- усилить поисково-исследовательский, проблемный характер предметного содержания обучения, связанный с апробированием, моделированием, экспериментированием в рамках образовательных областей;
- создать условия для профилизации обучения, формировать Портфолио учащегося;
- сосредоточить контрольно-оценочную деятельность учащихся на анализе и оценке способов и результатов собственной самостоятельной работы;
- перевести контрольно-оценочную деятельность учителя, во-первых, на помощь в освоении учащимися способов учения, во-вторых, на фиксацию исключительно достижений учащихся.

Наличие детей – инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) - для реализации программы проектируются индивидуальные образовательные маршруты, создаются благоприятные специальные условия.

Наличие талантливых детей в объединении предполагает проектирование ИОМ для одаренных обучающихся (по необходимости) или создание модуля для работы с одаренными детьми по данной программе.

Уровни сложности содержания программы: Базовый – 4 года, количество часов 135 часов

Программа разработана с учетом нормативных документов:

1. ФЗ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017г. № 816 о порядке применения, осуществления образовательной деятельности с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.
4. Концепция развития дополнительного образования от 04.09.2014 г.
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-32-42.

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20
7. Приказ Минтруда России от 05.05.2018г. №298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
8. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в Курганской области от 21.07.2017 г.
9. Приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (далее – ФГОС НОО третьего поколения) с изменениями и дополнениями;
10. Устава МКОУ «Шутихинская СОШ»;
11. Основных образовательных программ МКОУ «Шутихинская СОШ»
12. Нормативно-правовыми актами , регламентирующими деятельность МКОУ «Шутихинская СОШ» (положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в МКОУ «Шутихинская СОШ» и др).

За основу программы взята Программа «Шахматы – школе», автор И. Г. Сухин.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Цель: подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры

Задачи:

Личностные

- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребёнка из года в год, от соревнования к соревнованию

Метапредметные

- обучение умению самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

Образовательные (предметные)

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идеях большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;
- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

1.2.1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Первый год обучения

К концу учебного года дети научатся:

Запомнят 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;

Узнают названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети получают возможность научиться:

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

К концу учебного года дети научатся:

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

К концу учебного года дети получают возможность научиться:

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

Третий год обучения

К концу учебного года дети научатся:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети получают возможность научиться:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

1.3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1.3.1. Учебный план

1 класс

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	1	1	2	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	1	2	3	Практические задания, игровые упражнения, опрос
3	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	6	10	16	Практические задания, игровые упражнения
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	4	4	8	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий
5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ		2	2	Практические задания, опрос.
6	ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ		1	1	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ		1	1	Шахматный турнир
		12	21	33	

2 класс

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	1	1	2	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	1		1	Тест
3	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	1	1	2	Практические задания, игровые упражнения
4	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	2	2	4	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий
5	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРАЛЯ	2	2	4	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий
6	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА	1	2	3	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
7	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ	5	10	15	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий
8	ПОВТОРЕНИИ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА		2	2	Практические занятия
9	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ		1	1	Шахматный турнир
		13	21	34	

3 класс

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	1	3	4	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ОСНОВЫ ДЕБЮТА	9	17	26	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
3	ПОВТОРЕНИИ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА		3	3	Практические задания, игровые упражнения
4	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ		1	1	Шахматный турнир
		10	24	34	

4 класс

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	1	2	3	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	7	10	17	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
3	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ	7	6	13	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.

4	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ		1	1	Шахматный турнир
		15	19	34	

Формы промежуточной аттестации: 1 год обучения – тестирование, 2 год обучения – выставка работ учащихся, 3 год обучения – защита творческих проектов

1.3.2. Содержание программы

1 класс

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения ввторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

Практика: *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. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Теория: 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.

Практика: *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.

3. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Теория: 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.

Практика: *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.

4. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Теория: Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Практика: *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.

5. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Теория: Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика: *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

2 класс

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.

Теория: Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Практика: игра всеми фигурами из начального положения.

2. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Теория: Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

Практика: *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

4. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика: *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.

5. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика: *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.

6. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Теория: Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика: *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.

7. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

Теория: 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).

Практика: *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.

3 класс

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для III класса начальной школы. Однако она может быть реализована и во II классе, если программа первого и второго года обучения была пройдена в I классе.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Теория: 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.

Практика: *Дидактические задания*

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному 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.

4 класс

Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Теория: 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.

Практика: *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.

Теория: 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 “квадрата”. 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 эндшпиле.

Практика: *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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

1.3.3. Тематическое планирование

1-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1.	<i>Шахматная доска.</i>	06.09	1	Знакомство с шахматной доской	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		13.09	1	Шахматная доска	Учебная игра	Практические издания, педагогическое наблюдение
2.	<i>Начальная расстановка фигур</i>	20.09 27.09	2	Знакомство с шахматными фигурами	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		04.10	1	Начальное положение	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения

3.	<i>Ходы и взятие фигур.</i>	11.10	1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		18.10	1	Ладья в игре.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		08.11	1	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		15.11	1	Слон в игре.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		22.11	1	Ладья против слона.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		29.11	1	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		06.12	1	Ферзь в игре.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		13.12	1	Ферзь против ладьи и слона.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		20.12	1	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		27.12	1	Конь в игре.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		10.01	1	Конь против ферзя, ладьи слона.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		17.01	1	Знакомство с пешкой.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		24.01	1	Пешка в игре.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения

		31.01	1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		07.02	1	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		21.02	1	Король против других фигур.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
4.	<i>Цель шахматной партии.</i>	28.02 07.03	2	Шах.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		14.03 21.03	2	Мат.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		04.04 11.04	2	Ставим мат.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		18.04	1	Ничья, пат.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
		25.04	1	Рокировка.	Учебная игра	Практические задания, игровые упражнения
5.	<i>Игра всеми фигурами из начального положения</i>	16.04	1	Шахматная партия.	Учебная игра	Шахматный турнир внутри объединения
		23.04	1	Шахматная партия.	Учебная игра	Шахматный турнир внутри объединения
6.	<i>Промежуточная аттестация</i>	27.04	1	Повторение программного материала.	Беседа, учебная игра.	Практические задания, игровые упражнения
		30.04	1	Итоговое занятие	Шахматный турнир	Шахматный турнир внутри объединения
	ИТОГО		33			

2-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	02.09	1	Повторение изученного материала.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		09.09	1	Повторение изученного материала.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
2	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.	16.09	1	Краткая история шахмат.	Беседа, обучающая игра	тест
3	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	23.09	1	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		30.09	1	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
4	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	07.10	1	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		14.10	1	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		21.10	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		11.11	1	Ценность шахматных фигур. Защита.	Обучающая игра, игровые упражнения	Шахматный турнир внутри объединения
5	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	18.11	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос

		25.11	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		02.12	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		09.12	1	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Обучающая игра, игровые упражнения	Шахматный турнир внутри объединения
6	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА	16.12	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		23.12	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
		30.12	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
7	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	13.01	1	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		20.01	1	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
		27.01	1	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
		03.02	1	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
		10.02	1	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		17.02	1	Матовые комбинации. Другие шахматные	Обучающая игра,	Практические задания

				комбинации и сочетание приемов.	игровые упражнения	
		24.02	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задание
		03.03	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		10.03	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задание
		17.03	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		31.03	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задание
		07.04	1	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задание
		14.04	1	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задание
		21.04	1	Типичные комбинации в дебюте.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		28.04	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Обучающая игра, игровые упражнения	Шахматный турнир внутри объединения
8	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО	05.05	1	Повторение программного	Обучающая игра,	Практические задание

	МАТЕРИАЛА			материала	игровые упражнения	
		12.05	1	Повторение программного материала	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания
		19.05	1	Повторение программного материала	Шахматный турнир	Шахматный турнир внутри объединения
	ИТОГО		34			

3-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	02.09	1	Игровая практика	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		09.09	1	Повторение изученного материала.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		16.09 23.09	2	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
2	ОСНОВЫ ДЕБЮТА.	30.09	1	Двух- и трехходовые партии.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		07.10	1	Решение задания “Мат в 1 ход”	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		14.10	1	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		21.10	1	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения

		11.11	1	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		18.11	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		25.11	1	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		02.12	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		09.12	1	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		16.12	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		23.12	1	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Беседа, обучающая игра	Практические задания, опрос
		30.12	1	Решение задания “Выведи фигуру”..	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		13.01	1	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		20.01	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения

		27.01	1	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		03.02	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		10.02	1	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		17.02	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		24.02	1	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		03.03	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		10.03	1	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		17.03	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		31.03	1	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		07.04	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		14.04	1	Типичные комбинации в дебюте.	Беседа, обучающая игра	Практические издания, опрос
		21.04	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Обучающая игра, игровые	Практические задания, игровые

					упражнения	упражнения
3	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА	28.04	1	Повторение программного материала	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		05.05	1	Повторение программного материала	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		12.05	1	Повторение программного материала	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
4	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	19.05	1	Итоговое занятие	Шахматный турнир	Шахматный турнир внутри объединения
	ИТОГО		34			

4-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.	01.09 08.09	2	Игровая практика	Беседа, обучающая игра. Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, опрос
		15.09	1	Повторение изученного материала.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
2	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.	22.09	1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		29.09	1	Игровая практика	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		06.10	1	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	Обучающая игра,	Практические задания,

				Двойной удар. ”	игровые упражнения	игровые упражнения
		13.10	1	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		20.10	1	Решение задания “Выигрыш материала”.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		10.11	1	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		17.11	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		24.11	1	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		01.12	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		08.12	1	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		15.12	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		22.12	1	Матовые комбинации и	Беседа,	Практические

				комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	обучающая игра.	издания, опрос
		29.12	1	Решение заданий.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		12.01	1	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		19.01	1	Решение заданий. “Сделай ничью”.	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		26.01	1	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		02.02	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
3	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.	09.02	1	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		16.02	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		02.03	1	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		09.03	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		16.03	1	Матование двумя слонами (простые	Беседа, обучающая	Практические издания, опрос

				случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	игра.	
		23.03	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		06.04	1	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата".	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		13.04	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		20.04	1	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		27.04	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		05.05	1	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
		11.05	1	Решение заданий	Обучающая игра, игровые упражнения	Практические задания, игровые упражнения
		18.05	1	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Беседа, обучающая игра.	Практические издания, опрос
4	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	25.05	1	Решение задач	Шахматный турнир	Шахматный турнир внутри объединения
	ИТОГО		34			

2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных недель	34 недели (1 кл. - 33 недели)
Первое полугодие	с 01.09.2021 г. по 30.12.2021 г., 16 учебных недель
Каникулы	с 01.01.2022 г. по 09.01.2022 г.
Второе полугодие	с 10.01.2022 по 31.05.2022 г., 18 учебных недель (1 кл. - 17 учебных недель)
Промежуточная аттестация	24.05.2022 г.

2.2. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее 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 используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

2.3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценка на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем

помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).
- Зачёты по эндшпильной технике.
- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.
- Конкурс "Угадай ход"
- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.
- Викторина по истории шахмат
- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися.

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Приемы и методы организации занятий.

1. Перцептивный акцент:

- а) словесные методы (*рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы*);
- б) наглядные методы (*демонстрации мультимедийных презентаций, фотографии*);
- в) практические методы (*упражнения, задачи*).

2. Гностический аспект:

- а) иллюстративно - объяснительные методы;
- б) репродуктивные методы;
- в) проблемные методы (методы проблемного изложения) дается часть готового знания;
- г) эвристические (частично-поисковые) большая возможность выбора вариантов;
- д) исследовательские – дети сами открывают и исследуют знания.

3. Логический аспект:

- а) индуктивные методы, дедуктивные методы, продуктивный;
- б) конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

4. Управленческий аспект:

- а) методы учебной работы под руководством учителя;
- б) методы самостоятельной учебной работы учащихся.

Методы стимулирования и мотивации деятельности

1. Методы стимулирования мотива интереса к занятиям: познавательные задачи, учебные дискуссии, опора на неожиданность, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха и т.д.

2. Методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

2.5. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При изучении тем Программы используются следующие методические материалы:

Видеолекции - «Шахматы в жизни человека»,

https://www.youtube.com/watch?v=kROEkYBL8EE&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=1

«Основы шахматной игры. Часть 1»,

https://www.youtube.com/watch?v=9W5sxB0HV2A&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=2

«Основы шахматной игры. Часть 2»,

https://www.youtube.com/watch?v=hAQowvU4CXg&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=3

«Основы шахматной игры. Часть 3»,

https://www.youtube.com/watch?v=JLYvckM0h6o&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=4

«Основы шахматной игры. Часть 4»,

https://www.youtube.com/watch?v=Uf4OWxTx1FU&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=5

Тестирование, шахматные задачи: <https://chessok.net/zadachi/> ,

Игры, блиц-турниры; <http://chessproblem.ru/>

Выполнение заданий соревновательного характера <https://chessfield.ru/chess-puzzles> (игры на время, сеанс одновременной игры);

2.6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- мультимедийный проектор
- компьютер с учебным программным обеспечением;
- демонстрационный экран;
- демонстрационная доска для работы маркерами;
- магнитная доска.
- шахматы

2.7. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей.

Педагог осуществляет дополнительное образование учащихся в соответствии со своей образовательной программой. В ходе реализации программы возможна консультативная помощь психолога для выявления скрытых способностей детей.

2. 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
10. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57сАвербах Ю.,

Дидактические игры и игровые задания.

1. **“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
7. **“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
10. **“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.
11. **“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
12. **“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
13. **“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
14. **“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
15. **“Игра на уничтожение”**– важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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.

16. **“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).
17. **“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
18. **“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
19. **“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
20. **“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
21. **“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
22. **“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
23. **“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
24. **“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
25. **“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
26. **“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
27. **Примечание.** *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*
28. **“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.
29. **Приложение 2.**
30. **Дидактические задания.**
31. **“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
32. **“Поймай ладью”**. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

33. **“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
34. **“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
35. **“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
36. **“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
37. **“Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
38. **“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
39. **“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
40. **“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
41. **“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
42. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
43. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
44. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
45. **“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
46. **“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
47. **“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
48. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
49. **“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
50. **“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
51. **“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
52. **“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
53. **“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
54. **“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
55. **“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
56. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
57. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не

участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур и/или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Приложение №3

Тестовые задания по программе «Шахматы» .

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.
11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.
12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдать: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.
13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.
14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.
15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.
16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А

7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б

13)В 14)В 15)В 16)В

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»

3.АННОТАЦИЯ

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

«Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г Сухин.

Цель: подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры
Программа рассчитан на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Программа представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.