

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
физкультурно-спортивной  
направленности «Шахматы»**

1. Пояснительная записка .....	3-11
2. Учебно-тематический план .....	13
3. Содержание программы 1-ого года обучения .....	14-19
4. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	18
5. Методическое обеспечение.....	20
6. Список литературы.....	21
7. Глоссарий.....	22

## 1. Пояснительная записка

Существует зависимость между уровнем знаний и умственным развитием ребёнка. Однако уровень умственного развития определяется не только объёмом усвоенных знаний, но и умением владеть определёнными умственными операциями, логическими приёмами мышления. В работе педагогов дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, понятным, что поддерживает устойчивый интерес к новым знаниям. Игра является неотъемлемой формой деятельности ребёнка, это средство самовыражения и моделирования социальных отношений. Как нельзя лучше для этого подходит игра в шахматы.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше ребёнку, чем он тратит на неё.

**Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»** определяется социальным заказом общества, востребованностью детьми и родителями занятием шахматами как особым видом «интеллектуального искусства». Шахматы - это не только и столько игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, стремление и волю к победе. Дети изучают правила игры, учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой и анализируют партии известных шахматистов. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии ребёнка.

## **Программа «Шахматы» разработана в соответствии с:**

- Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Программа направлена на развитие интеллекта личности ребёнка, обучение детей школьного возраста основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Программа по обучению игре в шахматы имеет **физкультурное - спортивной направленности** и максимально проста и доступна школьникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

**Педагогическая целесообразность.** Школьное детство – небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. Проблема раннего обучения заключается в необходимости изыскивать резервы в организации образовательной

деятельности, чтобы не упустить и воспользоваться преимуществами периода сенситивного к тому или иному виду педагогического воздействия.

**Новизна.** Данная программа составлена на основе шахматного учебника авторов Ференц Халас, Золтан Геци «Приключения в шахматном королевстве» для школьников, в котором использован ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- широкое использование в образовательной деятельности игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование на занятиях игровых положений с ограниченным количеством фигур;
  - выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

**Отличительной особенностью** программы является специально организованная игровая деятельность, вводящая детей в мир шахмат: знакомство школьников с историей развития шахмат. На занятиях в простой и доходчивой форме рассказывается о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны школьникам.

## **2. Цель и задачи программы**

**Цель:** обучение детей принципам шахматной игры, способствующей личностному и интеллектуальному развитию, посредством формирования общей культуры игры в шахматы.

**Задачи:**

### **Образовательные (предметные):**

- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий;
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащая детскую фантазию.

### **Метапредметные:**

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

### **Личностные:**

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами;
- воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность.

### **Планируемые результаты реализации программы.**

#### ***К концу обучения:***

#### ***Учащиеся знают и понимают:***

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- название и назначение шахматных фигур (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;

- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет;
- правила техники безопасности во время игры в шахматы;
- «цену» каждой шахматной фигуры.

**Сформированы умения:** объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- записывать шахматную партию;
- играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

**Развиты:**

- личностные качества (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные);
- логическое мышление, пространственное воображение, память.

**Принципы работы:**

- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип наглядности;
- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стресс образующих факторов образовательной деятельности;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение школьниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

**Адресат программы:** программа рассчитана на обучение детей в возрасте, 10-15 лет.

**Объем и срок освоения программы.** Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» рассчитана на 1 год обучения (ежегодно 9 месяцев: с 2 сентября по 30 мая).

**Количество учебных часов** в год составляет 68 часов, занятия проводятся 1 раз в неделю.(2ч).

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** единицей измерения учебного времени и основной формой организации учебно-воспитательного процесса является учебное занятие. Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся с учетом санитарных норм и правил, утвержденных Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Продолжительность одного занятия - 45 минут. Форма занятий – групповая, состав групп – разновозрастный.

**Наполняемость групп:** 12 учащихся.

**Формы аттестации:**

*Промежуточная аттестация* учащихся проводится в конце первого года обучения в *форме* игры – соревнования.

*Итоговая аттестация* проводится по окончании полного курса обучения по образовательной программе в *форме* шахматного турнира.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов**

Механизмом промежуточной и итоговой оценки результатов, получаемых в ходе реализации данной программы, является контроль знаний, умений и навыков (ЗУН), который проводится три раза в год.

**Виды контроля:**

- ✓ начальный контроль – в начале освоения программы;
- ✓ промежуточная аттестация в конце первого обучения ;

- ✓ итоговая аттестация – в конце освоения программы .

ЗУН учащихся оцениваются по 4 балльной системе, от 2 -5 баллов.

**Формы контроля:**

- ✓ ролевая игра;
- ✓ конкурс решения шахматных задач;
- ✓ шахматный турнир.

**Методы контроля:**

- ✓ опрос;
- ✓ наблюдение,
- ✓ практическая работа.

**Основные формы и средства обучения:**

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

**Условия реализации программы**

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

- учебное помещение, соответствующее требованиям санитарных норм и правил, установленных Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. - соблюдение гигиенических критерий допустимых условий и видов работ для ведения образовательной деятельности.

**Материально-техническое и дидактическое обеспечение:**

- столы, регулируемые по высоте -6 шт.;
- стулья, регулируемые по высоте-12 шт.;
- рабочий стол преподавателя-1 шт.;
- стул -1;

- интерактивная доска - 1;
- мультимедийный проектор - 1;
- принтер лазерный - 1;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы - 10;
- магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов - 10;
- обучающие видео уроки по шахматам;
- шахматные часы.

Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место педагога (ПК, проектор, принтер).

### **Методическое обеспечение**

Основной организационной формой обучения в ходе реализации данной образовательной программы является учебное занятие. Знание педагогом индивидуальных особенностей детей позволяет эффективно использовать стимулирующее влияние коллектива на учебную деятельность каждого учащегося.

На занятиях используются фронтальные, групповые и индивидуальные формы работы.

**Формы занятий:** соревнования, конкурсы, практикумы, занятие - ролевая игра, занятие проверки и коррекции знаний и умений.

**Методы обучения:** словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой и др.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры.

**Продуктивный метод используется при игре** на различных этапах шахматной партии.

**Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

**Используемые педагогические технологии** – технология личностно-ориентированного, дифференцированного обучения, развивающее обучение, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровье сберегающая технология.

### **Воспитательная деятельность. Работа с родителями.**

Воспитательная работа имеет социально-ориентированную направленность.

Эффективно решать учебно-воспитательные задачи можно только в тесном сотрудничестве с родителями. В этой связи в начале учебного года с родителями подробно обсуждаются интересы и увлечения ребенка, которые в дальнейшем будут учитываться при организации учебной деятельности. Немаловажным фактом при проведении занятий является сотрудничество детей с родителями.

*Работа с родителями предусматривает:*

- индивидуальные беседы- консультации;
- профилактические беседы.

Взаимодействие педагога, детей и их родителей строится по двум направлениям: познавательной, практико-ориентированной деятельности.

В процессе межличностного общения реализуется коммуникативный потенциал ребенка и формируется его мировоззрение. Получив информацию, каждый учащийся в группе в целом ведёт диалог, совместный поиск решений. Дети учатся самостоятельно мыслить, применяя полученные знания на занятиях.

## **2. Учебный план**

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение. Шахматная доска. Шахматные фигуры.	2	2	0
2.	Основные правила игры в шахматы.	8	5	3

3.	Дебют – начало игры	28	13	15
4	Немного истории.	2	1	1
5	Эндшпиль	6	3	3
6	Как избежать поражения.	18	9	9
7	Подведение итогов	4	2	2

### **К концу первого года обучения дети знают:**

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода, взятие каждой фигуры.

### **К концу первого года обучения дети умеют:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно располагать фигуры перед игрой;
- перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- решать простые шахматные задачи.

## **3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **первого года обучения**

**1.Введение. Шахматная доска. Шахматные фигуры. (2ч: теория - 2ч, практика - 0ч).**

*Теория:* эвристическая беседа о направленности, содержании программы. Правила поведения учащихся, инструктаж по технике безопасности на занятии и при работе с шахматами.

Знакомство с шахматной доской и с шахматными фигурами. Учить правильно располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** инструкция по технике безопасности, дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

## **2.Основные правила игры в шахматы.**

**(8 ч: теория – 5ч, практика – 3 ч).**

**Теория:** Знакомство с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», знакомство с правилом «ферзь любит свой цвет». Расположение доски между партнерами. 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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

**Практическая работа:** Закрепление нового материала посредством дидактических игр – заданий.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

### **3. Дебют – начало игры (28 ч: теория – 13ч, практика – 15 ч).**

**ЛАДЬЯ.** Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

**СЛОН.** Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. **ФЕРЗЬ,** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

**КОНЬ.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура

**ПЕШКА.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

**КОРОЛЬ.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

**Теория:** Знакомство с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учимся находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет.

**Практическая работа:** Закрепление новых знаний посредством индивидуальных игр – заданий, учимся правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

#### **4. Немного истории ( 2 часа: теория -1ч, практика 1ч).**

**Теория:** История самой интересной партии в шахматы. Основные моменты из игры.

**Практическая работа:** Учимся применять полученные знания.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

#### **5. Эндшпиль (6 часов: теория -3ч, практика -3ч).**

**Теория:** Основные секреты в игре в шахматы. Изучение основных понятий.

**Практическая работа:** Закрепление материала игрой.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

## **6. Как избежать поражения (18 часов: теория -9ч, практика -9ч).**

**Теория:** Вспоминаем значение понятия «мат». Знакомимся с новым понятием – «мат в один ход». Учимся определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю.

**ШАХ.** Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

**МАТ.** Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

**ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.** Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

**РОКИРОВКА.** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Повторение программного материала.

**Практическая работа:** Закрепляем полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учимся понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

## 7.Итоговое занятие (4 часа: теория2,практика -2ч).

Занятие – соревнования. Вспоминаем полученные знания. Учимся применять знания на деле.

**Формы занятий:** познавательная беседа, индивидуальная работа, работа в группе, решение проблемы, практическая работа.

**Формы организации занятий:** групповая.

**Формы, методы и приёмы обучения:** рассказ, объяснение, эвристическая беседа, дидактические игры, практическая работа.

**Формы занятий:** познавательная беседа, работа в группе, решение проблемы.

**Дидактическое обеспечение:** дидактические игры для обучения игры в шахматы, настольные шахматы разных видов, шахматные часы, обучающие уроки по шахматам.

**Формы и методы контроля:** беседа – диалог, наблюдение.

### 7. Календарный учебный график

№ занятия	Раздел/Тема	Теория	Практика	Всего часов	Планируемая дата	Фактическая дата	Форма контроля
1	<b>Введение.</b> Шахматная доска. Шахматные фигуры	2	0	2			Беседа
2	<b>2.Основные правила игры в шахматы.</b> <b>Начальное положение</b> 2.1Порядок шахматных ходов.	1	1	2			Беседа
3	2.2.Порядок шахматных ходов	1	1	2			Практическая игра
4	2.3.Изучение шахматных фигур	1	1	2			
5	2.4.Расстановка фигур перед шахматной партией	2	0	2			Практическая игра
6	<b>3.Дебют – начало игры.</b> <b>3.1ЛАДЬЯ.</b> Ход ладьи. Взятие. Дидактические	0	2	2			Беседа

	игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля",						
7	3.2.Ладья против ладьи, две ладьи против одной,	1	1	2			Практическая работа
8	3.3.СЛОН. Место слона в начальном положении.	1	1	2			Практическая работа
9	3.4.Ход слона, взятие.	1	1	2			Практическая работа
10	3.5.ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.	1	1	2			Практическая работа
11	3.6.ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.	1	1	2			Практическая работа
12	3.7."Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя),	1	1	2			Практическая работа
13	3.8ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА	0	2	2			Практическая работа
14	3.9ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА	2	0	2			Практическая работа
15	3.10.КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА	2	0	2			Практическая работа
16	3.11.КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА	0	2	2			Практическая работа
17	3.12. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА	1	1	2			Практическая работа
18	3.13.КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.	1	1	2			Практическая работа

19	3.14КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР	1	1	2			Практическая работа
20	<b>4.Немного истории.</b> 4.1.История самой интересной партии в шахматы. Основные моменты из игры	1	1	2			Беседа
21	<b>5. Эндшпиль</b> 5.1.Основные секреты в игре в шахматы	1	1	2			Беседа
22	5.2.Изучение основных понятий.	1	1	2			Беседа
23	5.3.Закрепление материала игрой.	1	1	2			Практическая работа
24	<b>6.Как избежать поражения</b>						
	6.1.Вспоминаем значение понятия «мат».	1	1	2			Беседа
25	6.2.ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1	1	2			Практическая работа
26	6.3.НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	1	1	2			Практическая работа
27	6.4.Знакомимся с новым понятием – «мат в один ход».	2	0	2			Беседа
28	6.5.Знакомимся с новым понятием – «мат в один ход».	0	2	2			Беседа
29	6.6.Учимся определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю.	2	0	2			Беседа
30	6.7Учимся определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту,	0	2	2			Практическая работа

	которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю.						
31	6.8.ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения	2	0	2			Практическая работа
32	6.9.ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения	0	2	2			Практическая работа
33	<b>7.Подведение итогов работы за год.</b> 7.1. Заключительное занятие. Занятие – соревнования	1	1	2			Наблюдение
34	7.2.Закрепляем полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий.	1	1	2			Контрольное задание (соревнование)
Всего		34	34	68			

#### 4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При составлении образовательной программы в основу положены следующие принципы:

- единства обучения, развития и воспитания;
- последовательности: от простого к сложному;
- систематичности;
- активности;
- наглядности;
- интеграции;
- прочности;
- связи теории с практикой.

Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и др.)

Формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая, коллективная работа.

Формы организации учебного занятия – учебное занятие; занятие-фантазия; занятие-игра; практическое занятие.

Педагогические технологии – технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровье сберегающая технология.

## Литература:

1. Авербах Ю. Л. Что надо знать об эндшпиле. - М.: Физкультура и спорт, 1965. - 102 с.
2. Барский В., Ланда К. Кубок мира//Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10. - с 4- 32.
3. Блох М.В. Комбинаторное искусство. - М.: Инженер, 1993. - 176 с.
4. Бондаревский И.З. Атака на короля. - М.:Физкультура и спорт,1962.–114с.
5. Бондаревский И.З. Комбинации в миттельшпиле. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2001 г. – 128 с.
6. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. - М.: Физкультура и спорт. 1988. – 224 с.
7. Кобленц А. Школа шахматной игры. Выдающиеся шахматисты мира . - Рига: Латвийское ГосИздательство, 1962. – 346 с.
8. Костров В., Белявский Б. – Шахматный решебник. - СПб.: Литература, 2004 г. – 110 с.  
Часть I. Связка. Двойной удар.- СПб 2004г.- 91с.  
Часть II. Отвлечение. Завлечение.- СПб 2004г.- 91с.  
Часть III. Шахматные комбинации.- СПб 2004г.- 91с.  
Часть IV. Шахматные окончания.- СПб 2004г.- 91с.
9. Костров В, Рожков П. Шахматный решебник . 1 год. СПб.: 2006. 92 с.
10. Костров В, Рожков П. Шахматный решебник . 2 год. СПб. 2006. 93 с.
11. Костров В, Рожков П. Шахматный решебник . 3 год. СПб. 2006. 124 с.
12. Лисицын Г.М. Стратегия и тактика шахматного искусства. - Лениздат, 1952. – 558 с.
13. Нимцович А.Н. Моя система. - М.: Физкультура и спорт, 1984. – 576 с.
14. Рожков П., Костров В.(отчество). 100 шахматных заданий. Второй год обучения. - СПб.: Физкультура и спорт. 1995. – 95 с.
15. Суэтин А. С. Как играть дебют. - М.: Феникс, 1965. – 128 с.
16. Эстрин Я.Б., Калинин М. Малая дебютная энциклопедия.– М.: Фис. 1985-672с Яковлев Н. Костров В. Шахматный решебник. - СПб.: Физкультура и спорт, 1995. – 92 с.

17. Яковлев Н. Шахматный решебник. Найди лучший ход. С-Пб.: Физкультура и спорт, 2011. – 95с.

## 8.ГЛОССАРИЙ

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

**Блóкер** — фигура, блокирующая продвижение вражеской пешки.

**Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

**Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

**Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

**Конь** — лёгкая шахматная фигура по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.

**Король** — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный) Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть

король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки (мат).

**Ладья** — тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а также участвовать в рокировке. В исходной позиции, у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

**Мат** — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

**Пешка** — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.).

**Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

**Промежуточный ход** — неочевидный ход, сделанный вместо очевидного (напрашивающегося), позволяющий извлечь дополнительную выгоду из позиции (например, вместо «очевидного» взятия фигуры во время размена дается промежуточный шах, заставляющий короля противника занять невыгодную позицию).

**Проходная пешка** — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

**Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей

между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.

**Слон** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

**Темп** — 1) ритм игры; 2) отдельный ход (в этом смысле потеря темпа — лишний ход, то есть потеря времени).

**Тактика шахматная** — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

**Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором несколько участников играют друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков). Турнир по шевенингенской системе предполагает соревнование команд, где в конечном счете каждый участник одной команды играет партию с каждым участником другой команды.

**Турнирная таблица** — документ, позволяющий оценить текущее турнирное положение участников турнира (по выставляемым в таблице результатам туров) или их итоговый результат (итоговая таблица).

**Ферзь** — Самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали или диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1, чёрный — d8.

**Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил её. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры.

**Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

**Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

**Двойной шах** — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

**Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

