

Министерство образования и науки Самарской области  
ГБОУ СОШ с. Майское  
Пестравский филиал  
государственного бюджетного общеобразовательного учреждения  
Самарской области средней общеобразовательной школы с. Майское  
м.р. Пестравский Самарской области  
Дом детского творчества с. Пестравка

Программа рассмотрена и  
принята на основании  
решения методического совета  
Протокол № 4  
от «20» июня 2023 г.

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ с. Майское  
Л.М.Власова  
Приказ № 68  
«20» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ШАХМАТЫ»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 9-12 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Долгих Надежда Николаевна,  
педагог дополнительного образования

с. Пестравка, 2023 г.

## 1. Пояснительная записка

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования способности действовать в уме.

Шахматы демонстрируют, как решать жизненные задачи, они - отличный инструмент для решения жизненных проблем.

При этом шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

**Актуальность** программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Игра в шахматы дисциплинирует, воспитывает сосредоточенность, положительно влияет 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 детям не отстать в развитии от своих сверстников, расширяет круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации. Программа «Шахматы» обусловлена тем, что в современной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

**Новизна** программа состоит в том, что она разработана с учётом модулей, независимых друг от друга и объединённых данной программой в модульном принципе с элементами дистанционного обучения и двигательной активности, где обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое внимание уделяется шахматным задачам на поиск быстрого и верного варианта.

Применение дистанционного метода обучения в шахматах помогает получить более широкий спектр знаний и навыков по предмету «Шахматы» и развивать личностные качества обучающихся.

А занятия двигательной активностью, совмещённые с логическим мышлением, придают этой программе определённую изюминку.

**Педагогическая целесообразность программы** объясняется тем, что обучение игре в шахматы максимально доступно школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

**Цель программы:** развитие у детей последовательного логического мышления с помощью игры в шахматы.

**Задачи программы:**

**воспитательные:**

- воспитание настойчивости, целеустремлённости, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции, навыков здорового образа жизни, культуры общения и поведения в социуме.

**развивающие:**

- развитие стремления детей к самостоятельности;
- развитие умственных способностей обучающихся: логического, образного и аналитического мышления;
- развитие умения анализировать, выбирать из множества решений единственное правильное, планировать свою деятельность;
- осуществление всестороннего физического развития обучающихся.

**обучающие:**

- знакомство с историей шахмат, основными шахматными понятиями, терминами;
- обучение основам шахматной игры;
- повышение мастерства обучающихся;
- обучение комбинациям, теории и практике игры в шахматы.

**Планируемые образовательные результаты обучающихся**

Данная программа обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов освоения курса.

**Личностные результаты:**

- развитие положительных личностных качеств обучающихся (трудолюбия, упорства, настойчивости, целеустремлённости, находчивости, внимательности, уверенности, воли, инициативности и самостоятельности, умения работать в коллективе, уважение к людям);
- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;

- управлять эмоциями;

### **Метапредметные результаты:**

#### **1. Познавательные:**

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;

- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;

- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### **2. Регулятивные:**

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;

- проговаривать последовательность действий;

- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с предложенным заданием;

- учиться работать по предложенному педагогом плану;

- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;

- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### **3. Коммуникативные:**

- учиться работать в коллективе;

- проявлять индивидуальность и самостоятельность;
- умеет слушать и слышать педагога;
- умеет взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

### **Предметные результаты**

#### **Обучающиеся будут знать:**

- знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, партия;
- названия шахматных фигур, правила хода и взятия каждой фигуры;
- правила игры, ценность фигур;
- историю развития шахматной игры;
- понятия шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;
- знать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
- знать основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;

#### **будут уметь:**

- правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- сравнивать, находить общее и различие;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

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

### **Характеристика образовательного процесса**

Программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Программа состоит из 4 модулей и рассчитана на полную реализацию в течение одного года:

- 1 модуль – «3 лига» (новички шахмат);
- 2 модуль – «2 лига» (дети умеющие ходить);
- 3 модуль - «1 лига» (дети, играющие шахматную партию знающие правила игры);
- 4 модуль – «Высшая лига» (дети способные участвовать в соревнованиях).

Всего - 126 часов в год.

Режим занятий: 1 раза в неделю по 1,5 часа и 1 раз – 2 часа, всего на группу – 3,5 академических часа в неделю.

Возраст детей: программа ориентирована на обучение детей 9-12 лет. Наполняемость в группе – 12 человек.

### **Форма организации образовательного процесса**

- групповая, мелко групповая и индивидуальная.

Обучение проводится в **очной форме**.

Учащиеся разделены на 3 группы: группу начинающих и 2 группы совершенствования. В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются в ту или иную группу.

Важнейшей формой совершенствования мастерства юных шахматистов

являются самостоятельные занятия обучающихся. Выполнение домашних заданий учащимися группы должно быть обязательным. Чем выше шахматная квалификация, тем большее значение приобретают индивидуальные формы работы (анализ партий, консультационная партия). При подготовке к соревнованиям, разнообразным праздникам возрастает роль коллективных форм.

При групповых занятиях применяются следующие **приёмы**: рассказ, беседа, лекция, объяснение, учебная дискуссия, сеанс одновременной игры, самостоятельная работа, упражнения, решение задач и этюдов, познавательные игры, соревнования, практическая игра, шахматные игры, дидактические игры и задания, игровые упражнения.

Методы обучения:

- Информационно-рецептивный
- Репродуктивный
- Эвристический

Типы занятий по программе: теоретические, практические, комбинированные.

Современные образовательные технологии, применяемые в образовательном процессе:

- Технология личностно - ориентированного обучения (ТЛОО);
- Технология проблемного - развивающего обучения (ТПРО);
- Технология интерактивного обучения (ТИО).

**Принципы обучения:**

➤ Процесс овладения приемами игры в шахматы строится на ряде методических принципов:

➤ 1) Принцип регулярности: основная работа происходит не только на еженедельных занятиях, но и при выполнении домашнего задания (закрепление приобретенных навыков).

➤ 2) Принцип параллельности: следует изучать темы не



последовательно одну за другой, а держать в поле зрения несколько (две – три) темы, двигаясь по ним вперед и в глубь.

➤ 3) Принцип смены приоритетов: приоритет идеи – главное – правильная идея решения, которая может привести к выгодной позиции в партии; приоритет хода – при отработке уже известных идей, а также при решении простых, стандартных ситуаций, т.к. никакие сверхкрасивые и сверхоригинальные идеи не могут компенсировать наличие неверного хода.

➤ 4) Принцип вариативности: полезно на примере одной ситуации рассмотреть различные приемы и методы решения, а затем сравнить получившиеся решения с различных точек зрения: стандартность и оригинальность.

➤ 5) Принцип самоконтроля: регулярный и систематический анализ своих ошибок как непременный элемент самостоятельной работы.

➤ 6) Принцип быстрого повторения: по мере накопления теоретических знаний по предмету, следует регулярно повторять материал и по необходимости подкреплять его решением практических задач по теме.

➤ 7) Принцип моделирования ситуаций: полезно моделировать критические ситуации, которые могут возникнуть в шахматной партии, и отрабатывать стереотипы поведения.

➤ 8) Принцип здоровьесберегающих технологий (рационально, экономно, без потери времени вводить элементы физической культуры в шахматное 45- минутное занятие).

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план ДОП «Шахматы»

№	Темы обучения	Общее количество часов	в том числе	
			теория	практика
1.	«3 лига»	31,5	9	22,5
2.	«2 лига»	31,5	6,5	25
3.	«1 лига»	31,5	7	24,5
4.	«Высшая лига»	31,5	5,5	26
	<b>ИТОГО:</b>	<b>126</b>	<b>28</b>	<b>98</b>

#### 1 модуль («3 лига»)

**Цель модуля:** развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение навыками шахматной игры.

#### **Задачи модуля:**

- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- воспитывать уважительное отношение в игре к противнику.

#### **Планируемые результаты**

К концу первого модуля обучения дети должны

**знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;

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

**уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;

- различать горизонталь, вертикаль и диагональ.

**Учебно-тематический план**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Введение в программу. Правила, которые надо знать.	2,5	2,5	-
2.	Шахматная доска	3	1	2
3.	Шахматные фигуры	4	1	3
4.	Начальная расстановка фигур	2	1	1
5.	Ходы и взятие фигур	5	1	4
6.	Цель шахматной партии	4	1	3
7.	Игра всеми фигурами из начального положения	4,5	0,5	4
8.	Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»	2	1	1

9.	Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки»	1	-	1
10.	ОФП	2,5	0	2,5
11.	Итоговое занятие	1	0	1
	<b>Итого</b>	<b>31,5</b>	<b>9</b>	<b>22,5</b>

### Содержание модуля

#### Тема 1. Введение в программу. Правила, которые надо знать.

**ТЕОРИЯ:** Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство чемпионами мира по шахматам и ведущим шахматистами мира.

#### Тема 2. Шахматная доска

**ТЕОРИЯ:** Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

#### Тема 3. Шахматные фигуры.

**ТЕОРИЯ:** Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся

все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

**«Угадай-ка».** Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**«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».

**«Угадай».** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

**«Что общего?».** Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

**«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.

**«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

#### **Тема 4. Начальная расстановка фигур.**

**ТЕОРИЯ:** Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило **«Каждый ферзь любит свой цвет»**. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

**«Мешочек».** Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**«Да или нет?».** Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**«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.

### **Тема 5. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

**«Игра на уничтожение»** – важнейшая 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.

**«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

## **Тема 6. Цель шахматной партии**

**ТЕОРИЯ:** Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матования одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.

Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

**«Шах или не шах».** Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

*«Мат в один ход»*. Требуется объявить мат неприятельскому королю в одинход.

*«Рокировка»*. Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

### **Тема 7. Игра всеми фигурами из начального положения**

**ТЕОРИЯ:** Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представление о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

**ПРАКТИКА:** Дидактические игры и игровые задания.

*«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.

### **Тема 8. Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»**

**ТЕОРИЯ:** Вопросы из шахматной шкатулки. Шахматные задачи. Шахматный кроссворд. Игра «Доскажи словечко».

**ПРАКТИКА:** Шахматная эстафета. Игра «Что изменилось». Игра «Расставь шахматные фигуры на доске». Игра «Спрятанные слова».

### **Тема 9. Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки»**

**ПРАКТИКА:** Квестовые задания на: шахматные термины и определение шахматных фигур, ориентации на шахматной доске, знание начальной позиции, знание правил передвижения фигур, решение элементарных задач в один ход.

### **Тема 10. ОФП.**

**ПРАКТИКА:** Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов.

### **Тема 11. Итоговое занятие. Опрос по теории шахмат.**



## 2 модуль («2 лига»)

**Цель модуля:** развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение навыками шахматной игры.

### **Задачи модуля:**

- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
- научить ориентироваться на шахматной доске.
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
- сформировать умение записывать шахматную партию.
- сформировать умение проводить элементарные комбинации.
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- воспитывать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Планируемые результаты**

К концу второго модуля обучения дети должны

#### ***знать:***

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

#### ***уметь:***

- правильно вести себя за доской;

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

### Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие.	1	1	-
2.	Повторение пройденного материала	4	1	3
3.	Краткая история шахмат	1	1	-
4.	Шахматная нотация	2	1	1
5.	Ценность шахматных фигур	4	1	3
6.	Техника матования одинокого короля	5	1	4
7.	Достижение мата безжертвы материала	5,5	0,5	5
8.	Обобщение. Шахматный турнир	3	-	3
9.	Шахматный квест «В поисках похищенных шахмат»	1	-	1
10.	ОФП	3	-	3
	Итоговое занятие	2	0	2
	<b>Итого</b>	<b>31,5</b>	<b>6,5</b>	<b>25</b>

### Содержание модуля

#### Тема 1. Вводное занятие. Инструктажи.

**ТЕОРИЯ:** Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

## **Тема 2. Повторение пройденного материала.**

**ТЕОРИЯ:** Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

**ПРАКТИКА:** Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

## **Тема 3. Краткая история шахмат.**

**ТЕОРИЯ:** Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени, их биографии. Фрагменты их партий. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Просмотр фильма «Анатолий Карпов – чемпион мира».

**ПРАКТИКА:** Игровая практика.

## **Тема 4. Шахматная нотация**

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

**ПРАКТИКА:** Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). *Дидактические игры и задания.*

**«Назови вертикаль».** Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так учащиеся называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

**«Назови горизонталь».** Задание подобно предыдущему, но дети

называют горизонтали.

**«Назови диагональ».** А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 –a5).

**«Какого цвета поле?».** Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

**«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

**«Вижу цель».** Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

**«Диагональ».** Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

### **Тема 5. Ценность шахматных фигур.**

**ТЕОРИЯ:** Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

**«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**«Выигрыш материала».** Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса (*выигрыш ферзя, коня, слона, ладьи, пешки*)

**«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство. (*Защита атакующей фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака*).

#### **Тема 6. Техника матования одинокого короля.**

**ТЕОРИЯ:** Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля, **«линейный»** мат. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

**«Шах или мат».** Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход».** **«Мат в два хода».** Требуется объявить мат в один ход(два хода) черному королю.

**«На крайнюю линию».** Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол».** Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел наугловое поле.

**«Ограниченный король».** Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **Тема 7. Достижение мата без жертвы материала.**

**ТЕОРИЯ:** Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Веселое слово «Цугцванг». Защита от мата. Решение заданий.

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

**«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.

#### **Тема 8. Обобщение. Шахматный турнир.**

**ТЕОРИЯ:** Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

**ПРАКТИКА:** Игра в турнире. Турнирные партии.

**Тема 9. Шахматный квест «В поисках похищенных шахмат».**

**ПРАКТИКА:** Квестовые задания на: знание шахматной нотации, добавление фигуры для создания простой матовой комбинации, решение позиций, знание шахматных правил FIDE, узнавание известных шахматистов и т.д.; блиц-опрос.

**Тема 10. ОФП.** Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов.

**Тема 11. Итоговое занятие.** Опрос и тестирование по курсу шахмат.

### **3 модуль («1 лига»)**

**Цель модуля:** развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение навыками шахматной игры.

**Задачи модуля:**

- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.
- познакомить с шахматными терминами **дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля**, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- познакомить с принципами игры в дебюте;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- воспитывать уважительное отношение в игре к противнику.

## Планируемые результаты

К концу третьего модуля обучения дети должны

**знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция,*

**ключевые поля.**

**уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие. Инструктажи.	1	1	-
2.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	10,5	2,5	8
3.	Основы дебюта	4	1	3
4.	Основы миттельшпиля	4	1	3
5.	Основы эндшпиля	4	1	3
6.	Обобщение. Шахматный турнир.	2,5	-	2,5
7.	Шахматный квест «Как стать ферзем».	1	-	1
8.	ОФП.	3	-	3
9.	Итоговое занятие.	1,5	0,5	1
	<b>Итого</b>	<b>31,5</b>	<b>7</b>	<b>24,5</b>

## Содержание модуля

### Тема 1. Вводное занятие. Инструктажи.

**ТЕОРИЯ:** Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

### Тема 2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

**ТЕОРИЯ:** Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

**ПРАКТИКА:** Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).

### Тема 3. Основы дебюта.

**ТЕОРИЯ:** Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». *Принципы игры в дебюте.*



*Принцип быстрого развития фигур.* Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).

*Борьба за центр.* Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.

*Безопасное положение короля.* Рокировка.

*Гармоничное пешечное расположение.* Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Краткая классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.

### **ПРАКТИКА: Дидактические игры и задания.**

**«Мат в один ход».** «Поставь мат в один ход не рокированному королю».

«Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**«Поймай ладью».** **«Поймай ферзя».** Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**«Выведи фигуру».** Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**«Поставь мат «повторюшке» в один ход».** Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**«Мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?».** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**«Чем бить фигуру?».** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**«Спарь противнику пешки».** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

Игровая практика: тренировка в разыгрывании дебюта.

#### **Тема 4. Основы миттельшпиля.**

**ТЕОРИЯ:** Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

**«Выигрыш материала».** Надо провести тактический прием и остаться слишком материалом.

**«Мат в три хода».** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

#### **Тема 5. 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). Матования двумя слонами (простые случаи). Матования слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило

«квadrата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». 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 нужно добиться ничьей.

**Тема 6. Обобщение. Шахматный турнир.**

**ТЕОРИЯ:** Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

**ПРАКТИКА:** Игра в турнире. Турнирные партии.

**Тема 7. Шахматный квест «Как стать ферзем».**

**ПРАКТИКА:** Квестовые задания на: знание основных тактических приемов, знание принципов игры в дебюте, знание основ игры в миттельшпиле, эндшпиле; блиц-опрос.

**Тема 8. ОФП.** Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов.

**Тема 9. Итоговое занятие.** Промежуточная аттестация (тестирование по курсу шахмат).

#### **4 модуль («высшая лига»)**

**Цель модуля:** развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение навыками шахматной игры.

##### **Задачи модуля:**

- познакомить с некоторыми дебютами («Итальянская партия», «Лондонская система», «Гамбит Эванса», «Королевский гамбит», «Ферзевый гамбит» и др.);
- познакомить с правилами игры в миттельшпиле и с основными элементами позиции;
- научить пользоваться шахматными часами;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- воспитывать уважительное отношение в игре к противнику.

##### **Планируемые результаты**

К концу четвёртого модуля обучения дети должны

##### ***знать:***

- некоторые дебюты («Итальянская партия», «Лондонская система», «Гамбит Эванса», «Королевский гамбит», «Ферзевый гамбит» и др.);
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции;

##### ***уметь:***

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;

- пользоваться шахматными часами.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие.	1	1	-
2.	Шахматная партия.	9,5	2,5	7
3.	Анализ и оценка позиции.	6	1	5
4.	Шахматная комбинация.	8	1	7
5.	Обобщение. Шахматный турнир.	2	-	2
6.	Шахматный квест «Приключения смелой Пешки»	1	-	1
7.	ОФП	3	-	3
8.	Итоговое занятие	1		1
	<b>Итого</b>	<b>31,5</b>	<b>5,5</b>	<b>26</b>

### Содержание модуля

#### Тема 1. Вводное занятие. Инструктажи.

**ТЕОРИЯ:** Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

#### Тема 2. Шахматная партия.

**ТЕОРИЯ:** Еще раз о трех стадиях шахматной партии. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль. Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования

шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

**ПРАКТИКА:** Игровая практика, решение игровых задач.

### **Тема 3. Анализ и оценка позиции.**

**ТЕОРИЯ:** Основные правила игры в миттельшпиле. Четыре правила В. Стейница. Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.)

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

### **Тема 4. Шахматная комбинация.**

**ТЕОРИЯ:** Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации. Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема», путь нахождения комбинации «мотив – тема – средства». Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Темы комбинаций.

Темы матовых комбинаций: отвлечения, завлечения, блокировки, связки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, перекрытия, уничтожения защиты, «рентгена». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы комбинаций: отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, перекрытия, освобождения пространства, превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте.

**ПРАКТИКА:** *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

**«Объяви мат в два хода».** Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**«Сделай ничью».** Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**«Выигрыш материала».** Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

**«Мат в три хода».** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**«Проведи пешку в ферзи».** Необходимо провести пешку в ферзи.

**«Проведи комбинацию».** Надо провести двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

### **Тема 5. Обобщение. Шахматный турнир.**

**ТЕОРИЯ:** Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

**ПРАКТИКА:** Игра в турнире. Турнирные партии.

### **Тема 6. Шахматный квест «Приключения смелой Пешки».**

**ПРАКТИКА:** Квестовые задания на: знание основных тактических приемов и принципов игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, знание основных шахматных комбинаций, составление простейшего плана игры; блиц-опрос.

**Тема 7. ОФП.** Двигательная деятельность: упражнения, игры, действия. Сдача нормативов.

**Тема 8. Итоговое занятие.** Итоговая аттестация (Проверочная работа).

### **3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

#### **- Материально-техническое:**

- Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями на 16 обучающихся, отвечающих требованиям ГОСТа (по размеру) с хорошей освещенностью, возможностью проветривания помещения;

- Стол для педагога
- Магнитная доска
- Шахматные часы
- Наборы шахмат
- Наглядные пособия
- Стенд по технике безопасности
- ТСО (мультимедийный проектор, экран, ноутбук).

#### **- Методическое:**

- Инструкции по охране труда на занятиях шахматами.
  - Положение о проведении школьного турнира по шахматам.
  - Картотека упражнений по шахматам (карточки).
  - Картотека общеразвивающих упражнений для разминки.
  - Схемы и плакаты освоения технических приемов в шахматах.
  - «Правила игры в шахматы».
  - Регламент проведения турниров по шахматам.
  - Рекомендации по организации безопасного ведения двусторонней игры.
  - Рекомендации по организации подвижных игр.
- Рекомендации по организации турниров по шахматам.

#### **- Информационное:**

##### **Литература для обучающихся:**

1. Весела И. И. Шахматный букварь / И. Весела. - М.: Просвещение, 1983
2. Волокитин А.А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А.



Волокитин.- М.:РИПОЛ классик, 2009.

3. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы / В.Г. Гришин. – М.: Просвещение,1991.

4. Зенков Г.М. Первый шах / Г.М. Зенков. - Прокопьевск: Пласт, 1993.

5. Тимощук Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. – М.: Олимпия,Человек, 2007.

6. Мазаник С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009.(+СД с обучающими видеоуроками и стимуляторами игр).

7. Петрушина Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.

8. Сокольский А.П. Ваш первый ход / А.П. Сокольский. - М.: Физкультура и спорт, 1989.

9. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухих. - М.: Астрель,АСТ, 2008.

#### **Литература для педагога:**

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС,1972.

2. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия,1970. [https://vk.com/wall-94378522\\_21709](https://vk.com/wall-94378522_21709)

3. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991. <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/bobbi-fisher-uchit-igrat-v-shakhmaty.html>

4. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.

5. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.

6. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.

7. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.

8. Горинштейн Р. Подарок юному шахматисту. – М.: ТОО "Синтез", АО"Марвик-М", 1994.

9. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
10. Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
12. Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
13. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
14. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. – М.: ФиС, 1980.
15. Костоев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
16. Костоев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
17. Мучник Х. Первые шахматные уроки. – М.: Воениздат, 1980.
18. Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – М.: ФиС, 1979.
19. Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
20. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.
21. Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
22. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
23. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
24. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
25. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001, 2002.
26. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – 2003.
27. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. – 2004.
28. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
29. Шахматы детям. – СПб.: Респекс, 1994.
30. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. – М.: ГЦОЛИФК, 1986.

31. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
32. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
33. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
34. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.

**Интернет ресурсы:**

1. Группы дистанционного обучения СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц.сети ВКонтакте [https://vk.com/club195\\_594072](https://vk.com/club195_594072) и [https://vk.com/club195\\_593983](https://vk.com/club195_593983)
  2. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
  3. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
  4. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
  5. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
  6. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.
- Кадровое:** педагог дополнительного образования.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для оценки качества освоения программы и индивидуальной динамики обучающегося предусмотрены следующие формы диагностики, контроля и аттестации:

- входная диагностика (сентябрь) – анализ данных о стартовом уровне готовности обучающихся к освоению программы, их интересах, потребностях и возможностях – проводится в форме тестовой игры;

- текущий контроль осуществляется педагогом методами наблюдения, тестирования;

- промежуточная аттестация (декабрь) проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

Аттестация по итогам учебного года (апрель-май) проводится в форме шахматных соревнований, включая теоретический блок на знание истории шахмат и терминологии. *Конечным результатом обучения* считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

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

Любая из форм аттестации может быть проведена дистанционно, с использованием игровых зон [lichess.org](https://lichess.org) и [chessking.com](https://chessking.com) и платформы ZOOM.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, 3 дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

10. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

11. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

12. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

#### **Основная литература:**

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство.

Москва, 1988. (дата обращения 2021)  
[https://vk.com/doc184918155\\_512087886?hash=7507ce64f8afa3927b](https://vk.com/doc184918155_512087886?hash=7507ce64f8afa3927b)

2. Авербах Ю. Л. Школа середины игры// Ю. Л. Авербах. – М.: Терра-спорт, 2000. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/shkola-serediny-igry.html>

3. Авербах Ю.Л. Шахматная академия. 24 лекции // Ю.Л. Авербах, А.А.Котов, М. С.Тайманов и др. и др.- Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. (дата обращения 2021)  
<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/shakhmatnaya-akademiya.html>

4. Авербах Ю. Л. Шахматная школа // Ю.Л.Авербах, А.А. Котов, М. А. Юдович, и др. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. (дата обращения 2021)  
<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/shakhmatnaya-shkola.html>

5. Авербах Ю.Л. Школа эндшпиля //Ю.Л.Авербах.-М.:ДАЙВ,2006. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/shkola-endshpilya.html>
6. Алаторцев В.А.Вопросы методики тренировки шахматистов старших разрядов / В. А. Алаторцев. – М.: ЦНИИФК, 1962. (дата обращения 2021) [http://publ.lib.ru/ARCHIVES/A/ALATORCEV\\_Vladimir\\_Alekseevich/\\_Alatorcev\\_V.A..html](http://publ.lib.ru/ARCHIVES/A/ALATORCEV_Vladimir_Alekseevich/_Alatorcev_V.A..html)
7. Блох М.В. Комбинационные мотивы // М.В. Блох.-М: ДАЙВ, 2006. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/kombinatsionnye-motivy.html>
8. Ботвинник М. М. Метод подготовки к соревнованиям // Физкультура и спорт, 1955. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/metody-podgotovki-k-sorevnovaniyam.html>
9. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: эра новых чемпионов / Е.Я.Гик. – М.: ФАИР, 1997. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/kompyuternye-shakhmaty.html>
10. Голенищев В.Е. Программа подготовка шахматистов II разряда // В.Е.Голенищев. – Russian Chess House / Русский Шахматный Дом, 2016.
11. Дворецкий М.И. Методы шахматного обучения // М.И.Дворецкий, А.М.Юсупов. – Харьков: ФОЛИО, 1998. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/metody-shakhmatnogo-obucheniya-shbch1.html>
12. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры // Х.Р. Капабланка.-М.: ТЕРРА-СПОРТ, 2001. (дата обращения 2021) <https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/uchebnik-shakhmatnoj-igry-2001.html>
13. Костров В.Н. Решебник. 2000 шахматных задач. Кн. 1, 2, 3 год //В.Н.Костров, Б. О.Белявский и др.- С-Петербург: Литера, 2003. (дата обращения 2021)  
<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/tag/%D0%9A%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2.html>
14. Костров В. Н. Решебник П.Е. 1000 шахматных задач. Кн. 1, 2, 3 год

//В.Н.Костров, П. Б.Рожков и др.- С-Петербург: Литера, 2001. (дата обращения 2021)

<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/tag/%D0%9A%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2.html>

15. Крогиус Н. В. Психологическая подготовка шахматиста // Н.В.Крогиус. – М.: Физкультура и спорт, 1979. (дата обращения 2021)

<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/psikhologiya-v-shakhmatnom-tvorchestve.html>

16. Крогиус Н. В. О психологии шахматного творчества // Н.В.Крогиус. – М.: Физкультура и спорт, 1969. (дата обращения 2021)

<https://xchess.ru/shakhmatnye-knigi/o-psikhologiya-v-shakhmatnom-tvorchestve.html>

17. Матвеев Л.П. Общая теория спорта и её прикладные аспекты// Л.П.Матвеев. – Санкт-Петербург - Москва - Краснодар 2005. (дата обращения 2021)

<https://uralgufk.ru/sites/default/files/page/files/matveev-lp-obschaya-teoriya-sporta-i-ee-prikladnye-aspekty.pdf>



## Приложение 1

### **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

#### **промежуточной аттестации первого модуля обучения.**

#### **Вопросы для устного опроса:**

1. В какой стране появились шахматы?
2. Как называются белые и черные клеточки на шахматной доске?
3. Какие три вида линий есть на шахматной доске?
4. По каким линиям ходит ладья? 5. По какой линии ходит слон?
6. Как ходит конь?
7. Что такое шах? 8. Что такое мат?
9. Что такое пат?
10. Когда можно делать рокировку?
11. Когда нельзя делать рокировку?
12. Когда партия заканчивается вничью?
13. Как называется мат двумя ладьями?
14. Как называется противостояние королей?
15. При помощи какого правила можно узнать, догонит ли король проходную пешку?



Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; В) Слон;

Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед: А)

Король; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

А) Слон; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи: А) Миттельшпиль;

В) Дебют;

Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

А) Король; В) Конь;

Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

А) Позиция; В) Нотация;

Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;

Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха

другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты: А) Ничья; В) Пат;

Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка? А) Король и ладья уже ходили;

Б) Король не находится под шахом;

В) Король в результате рокировки не попадает под шах; Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону: А) Пешка; В)

Ладья;

Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

А) Слону и коню; В) Двум ладьям; Б) Ладье и двум

пешкам;

Г) Пяти пешкам.

## Вариант 2

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.



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.

**Проверочная работа по шахматам итоговой аттестации четвертого модуля.**

**Задание 1. Установи соответствие.**

1. Защита двух коней	1. Делает попытку удержать белых дальше от центра доски
2. Голландская защита	2. Даёт чёрным большую гибкость в нападении и в защите
3. Сицилианская защита	3. Делает попытку контролировать центр с помощью влиятельных фигур
4. Новоиндийская защита	4. Полезна, когда белые используют итальянский дебют
1- , 2- , 3- , 4-	

**Задание 2. Напиши определения.**

**Вечный шах** – \_\_\_\_\_

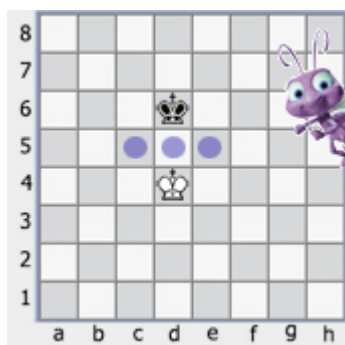
**Пат** – \_\_\_\_\_

---

## Ключевые поля –

---

### Задание 3. Реши задания.



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

**Ответ:** \_\_\_\_\_

2) **Найди двойной шах. Ход чёрных.**

Б: Кrb7

Ч: Кrc5, Кc6, Cd5

**Ответ:** \_\_\_\_\_

3) **Мат в 1 ход**

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Кrg8

**Ответ:** \_\_\_\_\_

### Задание 4. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

#### Шахматный план

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

**Задание 5. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.**

**1.** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2. Миттельшпиль -**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3.** \_\_\_\_\_