

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа» пст. Подзь**

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 8 от 29 августа 2023г.

Утверждена приказом МБОУ «СОШ» пст. Подзь  
от 29 августа 2023 года № 44

Дополнительная общеобразовательная дополнительная общеразвивающая  
программа по Точке Роста

**«ШАХМАТЫ»**

социально-педагогической направленности

Возраст детей – 10-15 лет

Срок реализации 3 года

Составитель: Конорева Елена Анатольевна

**2023г.**

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа (далее – Программа) разработана с учетом современных требований, т.к. человечеству придется решать ряд сложнейших проблем связанных с жизнью на планете. Справиться с этим могут только высокообразованные и высоко ответственные люди. Поэтому так необходимо повышение интеллектуальной потенциала человечества.

Программа «Шахматы» для обучающихся 5-9 классов разработана в соответствии:

-

Методическим рекомендациям по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ рабочих программ курсов внеурочной деятельности./Буйлова Л.Н., Павлов А.В., Филатова М.Н.

- программам курса «Шахматы – школе» И.Г. Сухина (Рабочие программы. 1-4 годы обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций / И.Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2019г.);

- с образовательными потребностями и запросами участников образовательного процесса, особенностями обучающихся, профессиональными возможностями педагога, состоянием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

Данная программа тесно связана со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале: философский аспект, теория множеств, информатика, математика и в частности геометрия. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курсам менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция

обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников инаиболееполномураскрытию ихтворческихспособностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественныхтеоретиковипрактиков— сделатьобучениерадостным,поддерживатьустойчивыйинтереск знаниям.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детеймногих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение,память,мышление,начальныеформыволевогоуправленияповедени ем.

Стержневыммоментомзанятийстановитсядеятельностьсамихучащихся,когдаони наблюдают,сравнивают,классифицируют,группируют,делаютвыводы,выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использованиезанимательногоматериала, включение в уроки игровых ситуаций,чтение дидактических сказок и т. д.Важноезначение при изучениишахматного курса имеет специально организованнаяигровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий,созданияигровыхситуаций.

Обучение игре в шахматы помогаетмногим детям неотстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысячдетейнекоммуникативного типа.Расширениекругаобщения,возможностейп олноценногосамовыражения,самореализациипозволяетэтимдетямпреодолетьза мкнутость,мнимуюущербность.

Дополнительнаяобщеобразовательнаяобщеразвивающая программа «Шахматы» реализуетсявсоциально-педагогическойнаправленности, способствуетформированиюличностиребёнка как члена коллектива. Программа ориентирована на социализациюличностиобучающегося,адаптациюкжизнивобществе,организаци юсвободного времени. Реализация программы содействует развитию

детской социальной инициативы, овладению нормами и правилами поведения, формирует мотивацию на ведение здорового образа жизни, социального благополучия и успешности человека.

Уровень освоения программы. Программа «Шахматы» имеет базовый уровень - формирует у обучающихся интерес, устойчивую мотивацию к выбранному виду деятельности; расширяет спектр специализированных знаний для дальнейшего самоопределения, развития личностных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных.

Адресат программы. Обучающиеся от 10 лет до 15 лет.

Объем и срок освоения программы. 1 год обучения – 34 ч, 2 год обучения – 68 ч, 3 год обучения – 34 ч; 3 учебных года – 136 ч.

Форма обучения по программе – очная.

Режим, периодичность и продолжительность занятий: для 1 и 3 года обучения - 1 раз в неделю по 1 ч; для обучающихся 2 года обучения - 2 раза в неделю по 1 ч, всего 2 ч в неделю. Продолжительность 1 занятия – 45 мин.

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие внимания и мышления через обучение игре в шахматы.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

- ✓ Обучить правилам игры в шахматы.
- ✓ развитие внимания и мотивации школьника;
- ✓ развитие наглядно-образного мышления;
- ✓ включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- ✓ формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- ✓ воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей,
- ✓ целеустремленности и настойчивости в достижении результата.

## **Результаты освоения программы «Шахматы»**

### **Личностные:**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации

к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### **Метапредметные:**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

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

### **Предметные:**

#### **➤ 1 год- Обучающийся научится:**

-

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

*-Знать* названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

*-Применять* правила хода и взятия каждой фигуры.

#### **Обучающийся получит возможность научиться:**

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

- решать элементарные задачи на матводинход.

➤ **2 год - Обучающийся научится:**

- обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры;
- определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- принципами игры в дебюте;
- применять основные тактические приемы;
- знать, что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

**Обучающийся получит возможность научиться:**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

➤ **3 год - Обучающийся научится:**

- принципами игры в дебюте;
- применять основные тактические приемы;
- 

знать, что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

**Обучающийся получит возможность научиться:**

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

➤ **Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

➤ **Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

➤ Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

**Содержание программы**  
**Учебные планы**  
**1 год**

№п/п	Раздел	Количество часов
1.	Шахматная доска	2
2.	Шахматные фигуры	2
3.	Начальная расстановка фигур	1
4.	Ходы и взятие фигур.	16
5.	Цель шахматной партии	9
6.	Игра в семи фигурами из начального положения.	4
	Всего	34

**Содержание учебного плана 1 года**

№	Тема занятия	Кол-во часов	Виды деятельности
1.	Знакомство с шахматной доской	1	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доске между партнерами.
2.	Шахматная доска	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятка – хвостунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура»,
5.	Начальное положение	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические

			кие задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч».
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
7.	Ладья в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной), «Ограничение подвижности». «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

12.	Ферзьвигре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контроль ного поля», «Защита контроль ного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контроль ного поля», «Защита контроль ного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15.	Коньвигре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контроль ного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16.	Конь против ферзя, ладья и слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контроль ного поля», «Защита контроль ного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17.	Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его оставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
21.	Король против других фигур.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
22. 23.	Шах.	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
24. 25.	Мат.	2	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в один ход».
26. 27.	Ставим мат.	2	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
28.	Ничья, пат.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат в один ход».
29. 30.	Рокировка.	2	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

			».
31.	Шахматная партия.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начать шахматную партию). Дидактическая игра «Двахода».
32.	Шахматная партия.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
33-34.	Повторение программного материала.	2	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

## 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

### *Дидактические игры и задания*

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

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

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

## 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

### *Дидактические игры и задания*

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

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

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; в место названия этой фигуры надосказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди

пытаются угадать, какая фигура загадана.

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

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

### **3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР**

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

*Дидактические игры и задания*

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

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

«**Мяч**». Педагог произносит какую-

нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### **4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

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

*Дидактические игры и задания*

«**Игра на уничтожение**» —

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

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

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

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

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

**«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

**«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон - не имеет победителя.

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

**«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

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

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

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

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют доступное для детей б—

7 лет видете или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## **5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ**

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

*Дидактические игры и задания*

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

«**Дай шах**». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«**Пять шахов**». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«**Защита от шаха**». Белый король должен защититься от шаха.

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

«**Первый шах**». Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«**Рокировка**». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

## **6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

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

№п/п	Раздел	Количество часов
1.	Повторение.	4
2.	Краткая история шахмат.	2
3.	Шахматная нотация.	4
4.	Ценность шахматных фигур.	4
5.	Техника матования одинокого короля.	4
6.	Достижение мата без жертвы материала.	4
7.	Шахматная комбинация.	16
8.	Основы дебюта.	26
9.	Повторение материала.	4
	Всего:	68

### Содержание учебного плана 2 года

№	Тема занятия	Кол-во часов	Виды деятельности
1. 2.	Повторение и изученного материала.	2	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра в семи фигур ами из начального положения).
3-4.	Повторение изученного материала	2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разгryвания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры из задания «Две фигуры против целой армии», «Уберилишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
5-6.	Краткая история шахмат.	2	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.
7-8.	Шахматная нотация. Обозначение горизонта	2	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры из задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диаго

	лей, вертикалей, полей.		наль», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура скакого поля никак не идет. Например: «Король с1 – на е2».
9-10.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
11.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
12.	Ценность шахматных фигур.	1	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
13.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
14.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
15.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шахилимат», «Матилипат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Вугол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
16.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шахилимат», «Матилипат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Вугол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
17.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и	1	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шахилимат», «Матилипат», «Мат в один ход», «На крайнюю

	король против короля.		линию», «Вугол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
18.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шахли мат», «Матили пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Вугол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
19.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
20.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
21. 22.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
23.	Шахматные комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Игровая практика.
24.	Шахматные комбинации. Тема завлечения.	1	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Игровая практика.
25.	Шахматные комбинации. Тема блокировки.	1	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Игровая практика.
26.	Шахматные комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяв имат в два хода». Игровая практика.

	го прикрытия.		
27.	Шахматные комбинации. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объявима тв двахода». Игровая практика.
28.	Шахматные комбинации. Сочетание приемов.	1	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объявима тв двахода». Игровая практика.
29.	Шахматные комбинации. Тема отвлечения, завлечения.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения, завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
30. 31.	Шахматные комбинации. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
33.	Шахматные комбинации. Тема освобождения пространства и перекрытия.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
34.	Шахматные комбинации. Тема превращения пешки.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
35.	Шахматные комбинации. Сочетание тактических приемов.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
36.	Шахматные комбинации. Патовые комбинации.	1	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
37.	Шахматные комбинации. Комбинация на	1	Комбинации для достижения ничьей. Комбинация на вечно шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.

	вечный шах.		
38.	Шахматные комбинации в дебюте.	1	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
39.	Шахматные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
40.	Практика матования одиночного короля	1	Выявление причин поражения вничходной из сторон. (дети играют попарно).
41.	Решение задания «Мат в 1 ход».	1	Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии).
42.	Невыгодность рана негов в дави гра у ладей и ферзя.	1	Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».
43.	Решение заданий	1	Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата», «Поймай ферзя».
43.	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
44.	Решение заданий	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
45.	Вариации на тему детского мата.	1	Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.
46.	Решение заданий	1	Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в 1 ход», «Защитись от мата».
47.	«Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек».	1	(черные копируют ходы белых). Дидактические задания «Поставь мат в 1 ход повторюшке», «Выиграй фигуру у повторюшки».
48.	Решение заданий	1	
49.	Принципы игры в дебюте. Быстрее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	Дидактическое задание «Выведи фигуру».
50.	Решение задания	1	
51.	Наказание за несоблюдение принципа	1	Неразумность игры в дебюте одним пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выиграй материал», «Накажи пешко еда», «Можно

	быстрейшего развития фигур. «Пешководство»		липобить пешку?».
52.	Решение заданий	1	Игровая практика.
53.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».
54.	Решение заданий	1	
55.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат 1 ход нерокированному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю», «Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?».
56.	Решение заданий	1	
57.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».
58.	Решение заданий	1	Соревнования.
59.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».
60.	Решение заданий	1	Игровая практика.
61.	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	Дидактические игры.
62.	Решение заданий	1	Соревнования.
63.	Типичные комбинации в дебюте.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
64.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные пример	1	

	ы).		
65 - 68.	Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.

## 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Рождение шахмат. От чатурангикшатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Чемпионы мира по шахматам.

## 2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

*Дидактические игры и задания*

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят король? Ферзь? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

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

«**Назови диагональ**». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1—e5»).

«**Какого цвета поле?**» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

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

## 3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Способы защиты.

### *Дидактические игры и задания*

«**Кто сильнее**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? Насколько очков?»

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

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

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

## **4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ**

Два ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

### *Дидактические игры и задания*

«**Шахили мат**». Шахили мат черному королю?

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

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

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

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королю на угловое поле.

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

## **5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиль и эндшпиль (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

### *Дидактические игры и задания*

«**Объявить мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Защитись от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

## **6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения,

завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

### *Дидактические игры и задания*

**«Объявим атаку в два хода».** Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

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

**«Выигрыш материала».** Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

## 7. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

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

### *Дидактические задания*

**“Мат в 1 ход”**, «Поставь мат в 1 ход рокированному королю», «Поставь детский мат» Белые и черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3 год обучения

№ п/п	Раздел	Количество часов
1.	Повторение.	3
2.	Основы миттельшпиля.	30
3.	Повторение материала.	1
	Всего:	34

### Содержание учебного плана 3 года обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Виды деятельности
1	Повторение изученного материала.	1	Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	Игровая практика	1	
3	Повторение изученного материала.	1	
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	
5	Игровая практика	1	
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	
			Дидактическое задание «Выигрыш материала»

7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	Дидактическое задание «Выигрыш материала».
8	Решение задания	1	Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	
10	Решение заданий.	1	
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».
12.	Решение заданий.	1	Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия.	1	
14	Решение заданий.	1	

15	.Матовые комбинации комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другиетемы комбинаций исочетаниетематическихприемов.	1	Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».
16	Решениезаданий.	1	Соревнования.
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации навечный шах.	1	Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
18	Решениезаданий.	1	
19	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	1	Анализ шахматных партий.
20	Решениезаданий	1	Шахматный турнир.
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».
22	Решениезаданий	1	Игровая практика.
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».
24	Решениезаданий	1	Анализ шахматных партий.

25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи).	1	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода». Игровая практика.
26	Решение заданий	1	Шахматный турнир
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	1	Дидактическое задание «Квадрат».
28	Решение заданий	1	Соревнования.
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Опозиция.	1	Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».
30	Решение заданий	1	Игровая практика.
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».
32	Решение заданий	1	Анализ шахматных партий.
33	Удивительные и необычные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».
34	<b>Повторение программного материала. Праздник</b>	1	Шахматный праздник. Решение заданий, соревнования.

1. **ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Самые общие рекомендации о том, как играть всередине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темизавлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

*Дидактические задания*

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

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

**“Сделай ничью”** Нужно пожертвовать материалом и добиться ничьей.

2. **ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слона и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

*Дидактические задания*

**“Мат в 2 хода”.** Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. – Мат в 3 хода. Белые

начинают и дают черным мат в 3 хода. – Выигрыш фигуры. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

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

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

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

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

## Приложение 1

### Годовой календарный график

#### 1-й год обучения (1 ч в неделю)

№	Тема занятия	Кол-во часов		Дата проведения	Дата проведения по факту
		Теория	Практика		
1	Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской.	0,5	0,5		
2	Шахматная доска. Белые и черные поля.	0,5	0,5		
3	Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	0,5	0,5		
4	Шахматные фигуры. Знакомство с шахматными фигурами.	0,5	0,5		
5	Начальная расстановка фигур. Начальное положение.	0,5	0,5		
6	Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	0,5	0,5		
7	Ходы и взятие фигур. Ладья в игре.	0,5	0,5		
8	Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	0,5	0,5		
9	Ходы и взятие фигур. Слон в игре.	0,5	0,5		
10	Ходы и взятие фигур. Ладья против слона.	0,5	0,5		
11	Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	0,5	0,5		
12	Ходы и взятие фигур. Ферзь в игре.	0,5	0,5		
13	Ходы и взятие фигур. Ферзь против ладьи и слона.	0,5	0,5		
14	Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	0,5	0,5		
15	Ходы и взятие фигур. Конь в игре.	0,5	0,5		
16	Ходы и взятие фигур. Конь против ферзя, ладьи слона.	0,5	0,5		
17	Ходы и взятие фигур. Знакомство с пешкой	0,5	0,5		
18	Ходы и взятие фигур. Пешка в игре.	0,5	0,5		

19	Ходы и взятие фигур. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	0,5	0,5		
20	Ходы и взятие фигур. Знакомство с шахматной фигурой. Король.	0,5	0,5		
21	Ходы и взятие фигур. Король против других фигур.	0,5	0,5		
22	Цель шахматной партии. Шах.	0,5	0,5		
23	Цель шахматной партии. Шах.	0,5	0,5		
24	Цель шахматной партии. Мат.	0,5	0,5		
25	Цель шахматной партии. Мат.	0,5	0,5		
26	Цель шахматной партии. Ставим мат.	0,5	0,5		
27	Цель шахматной партии. Ставим мат.	0,5	0,5		
28	Цель шахматной партии. Ничья, пат.	0,5	0,5		
29	Цель шахматной партии. Рокировка.	0,5	0,5		
30	Цель шахматной партии. Рокировка.	0,5	0,5		
31	Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	-	1		
32	Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	-	1		
33	Повторение программного материала.	0,5	0,5		
34	Повторение программного материала.	0,5	0,5		

**2-й год обучения(2 ч в неделю, 2х1ч)**

№	Тема занятия	Кол-во часов		Дата проведения	Дата проведения по факту
		Теория	Практика		
1	Повторениеизученногоматериала.	0,5	0,5		
2	Повторениеизученногоматериала.	0,5	0,5		
3	Повторениеизученногоматериала.	-	1		
4	Повторениеизученногоматериала.	-	1		
5	Краткая историяшахмат.	0,5	0,5		
6	Краткая историяшахмат.	0,5	0,5		
7	Шахматная нотация.Обозначениегоризонталей,вертикалей ,полей.	0,5	0,5		
8	Шахматная нотация.Обозначениегоризонталей,вертикалей ,полей.	0,5	0,5		
9	Шахматная нотация.Обозначениешахматных фигур итерминов.	0,5	0,5		
10	Шахматная нотация.Обозначениешахматных фигур итерминов.	0,5	0,5		
11	Ценность шахматныхфигур.Сравнительнаясилафигур.	0,5	0,5		
12	Ценностьшахматныхфигур. Игроваяпрактика.	0,5	0,5		
13	Ценностьшахматныхфигур. Способызащиты.	0,5	0,5		
14	Ценность шахматныхфигур. Защита.	0,5	0,5		
15	Техника матованиядинокогороя. Двеладьипротив короля.	0,5	0,5		

16	Техника матованияодинокороля.Ферзь и ладья противкороля.	0,5	0,5		
17	Техника матованияодинокороля.Ферзь и корольпротивкороля.	0,5	0,5		
18	Техника матованияодинокороля.Ладья и король противкороля.	0,5	0,5		
19	Достижениематабезжертвуматериала. Учебные положения на мат в два хода вэндшпиле.	0,5	0,5		
20	Достижениематабезжертвуматериала. Учебные положенияна мат в два хода вмиттельшпиле	0,5	0,5		
21	Достижениематабезжертвуматериала. Учебные положения на мат в два хода вдебюте.	0,5	0,5		
22	Достижениематабезжертвуматериала. Учебные положенияна мат в два хода вдебюте.	0,5	0,5		
23	Шахматные комбинации. Темыкомбинаций. Темаотвлечения.	0,5	0,5		
24	Шахматные комбинации. Темазавлечения.	0,5	0,5		
25	Шахматные комбинации. Темаблокировки.	0,5	0,5		
26	Шахматные комбинации. Тема разрушениякоролевского прикрытия.	0,5	0,5		
27	Шахматные комбинации. Тема освобожденияпространства и уничтожениязащиты. Тема«рентгена».	0,5	0,5		
28	Шахматные комбинации. Сочетаниеприемов.	0,5	0,5		
29	Шахматные комбинации. Тема отвлечения, завлечения.	0,5	0,5		
30	Шахматные комбинации. Темауничтожениязащиты. Темасвязки.	0,5	0,5		
31	Шахматные комбинации. Темауничтожениязащиты. Темасвязки.	0,5	0,5		
32	Шахматные комбинации. Темаосвобожденияпространства и перекрытия.	0,5	0,5		
33	Шахматные комбинации. Тема превращенияпешки.	0,5	0,5		
34	Шахматные комбинации.Сочетание тактическихприемов.	0,5	0,5		
35	Шахматные комбинации.Патовыекомбинации.	0,5	0,5		
36	Шахматные комбинации.Комбинациина вечныйшах.	0,5	0,5		
37	Шахматные комбинацииивдебюте.	0,5	0,5		
38	Шахматные комбинации в дебюте(болеесложные примеры).	0,5	0,5		
39	Практика матованияодинокороля	0,5	0,5		
40	Решениезадания «Мат в 1ход».	0,5	0,5		
41	Невыгодностьраннеговводавигруладей и ферзя.	0,5	0,5		

42	Решениезаданий	-	1		
43	Игра «намот»с первыхходовпартии. Детскиймат.Защита.	0,5	0,5		
44	Решениезаданий.	-	1		
45	Вариациинатему детского мата.	0,5	0,5		
46	Решениезаданий	-	1		
47	«Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек».	0,5	0,5		
48	Решениезаданий	-	1		
49	Принципыигрыв дебюте. Быстрейшееразвитиефигур. Темпы.Гамбиты.	0,5	0,5		
50	Решениезадания	-	1		
51	Наказание занесоблюдениепринципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство»	0,5	0,5		
52	Решениезаданий.	-	1		
53	Принципы игры вдебюте.Борьбазак центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит.Ферзевыйгамбит.	0,5	0,5		
54	Решениезаданий.	-	1		
55	Принципы игры вдебюте.Безопасноеположение короля.Рокировка.	0,5	0,5		
56	Решениезаданий.	-	1		
57	Принципыигрыв дебюте.Гармоничное пешечноерасположение. Какиебываютипешки.	0,5	0,5		
58	Решениезаданий.	-	1		
59	Связкавдебюте. Полнаяинеполнаясвязка.	0,5	0,5		
60	Решениезаданий.	-	1		
61	Открытые, полуоткрытыеи закрытыедебюты.	0,5	0,5		
62	Решениезаданий.	-	1		
63	Типичные комбинациивдебюте.	0,5	0,5		
64	Типичные комбинации в дебюте(более сложныепримеры).	0,5	0,5		
65	Повторение программного материала	0,5	0,5		
66	Повторение программного материала	0,5	0,5		
67	Повторение программного материала	-	1		
68	Повторение программного материала	-	1		

### 3-й год обучения(1ч в неделю)

№	Тема занятия	Кол-во часов		Дата проведения	Дата проведения по факту
		Теория	Практика		
1	Повторение изученногоматериала.	0,5	0,5		
2	Игроваяпрактика	-	1		
3	Повторение изученногоматериала.	0,5	0,5		
4	Самые общиерекомендации о том,как играть вмительшпиле.	0,5	0,5		
5	Игроваяпрактика	-	1		

6	Тактические приемы.Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	0,5	0,5		
7	Тактические приемы.Открытое нападение.Открытый шах. Двойной шах.	0,5	0,5		
8	Решение задания	-	1		
9	Матовые комбинации(на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	0,5	0,5		
10	Решение заданий.	-	1		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	0,5	0,5		
12	Решение заданий.	-	1		
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия.	0,5	0,5		
14	Решение заданий.	-	1		
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	0,5	0,5		
16	Решение заданий.	-	1		
17	Комбинации для достижения ничьей.Патовые комбинации. Комбинации на вечно шах.	0,5	0,5		
18	Решение заданий.	-	1		
19	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	0,5	0,5		
20	Решение заданий	-	1		
21	Ладья против ладьи.Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи(простые случаи).	0,5	0,5		
22	Решение заданий	-	1		
23	Ферзь против слона.Ферзь против коня.Ладья против слона(простые случаи). Ладья против коня(простые случаи).	0,5	0,5		
24	Решение заданий	-	1		
25	Матование двумя слонами (простые случаи).Матование слоном конем (простые случаи).	0,5	0,5		
26	Решение заданий	-	1		
27	Пешка против короля.Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	0,5	0,5		
28	Решение заданий	-	1		
29	Пешка против короля. Белая пешка	0,5	0,5		

	на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.				
30	Решение заданий	-	1		
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	0,5	0,5		
32	Решение заданий	-	1		
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	0,5	0,5		
34	<b>Повторение программного материала. Праздник.</b>	-	1		

### Список литературы

#### Нормативно-правовые основания:

- ✓ Федеральный Закон РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации № 678-р от 31.03.2022 г.;
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 28 от 28.09.2020 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- ✓ Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304 «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

#### Для педагога

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А. Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.:

Новая школа, 1994.

4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. –

Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Ка спарова, 1992.

5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010.

57с Авербах

Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.

12. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.

13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.

14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.

15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .

16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.

17. Костьева А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.

18. Костьева А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999.