

Департамент образования Администрации городского округа Самара
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Красноглинский»
городского округа Самара

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Шахматы»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 5-17 лет

Срок реализации: 3 года

Разработчик:
Золотарев Александр Николаевич,
педагог дополнительного образования

Самара, 2024

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план.....	13
3. Учебно-тематический план первого года обучения	13
4. Учебно-тематический план второго года обучения	20
5. Учебно-тематический план третьего года обучения	29
6. Ресурсное обеспечения программы	40
7. Список литературы и интернет ресурсов.....	42

Введение

«Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд».

В.В.Путин

Шахматы живут и развиваются около двух тысячелетий. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Прежде всего, тем, что шахматы предоставляют человеку возможность творческого соревнования. Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука. Это активный культурный отдых и целый мир переживаний и ощущений. Каждый находит в них что-то своё. Красивые партии, комбинации, окончания, задачи восхищают нас порой не меньше, чем хорошее музыкальное произведение или талантливая игра актёра.

Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, наконец, учат работать с книгой.

В. Сухомлинский писал: «... без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти...».

Опыт работы педагогов по шахматам в нашей стране и за рубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста.

Шахматы становятся всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

1. Пояснительная записка

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

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);

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196»;

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»;

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

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)»);

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»).

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Уровень освоения – базовый.

Новизна заключается в следующем:

1. Интерактивность и игровые формы обучения

Современные дети привыкли к интерактивным формам подачи информации. Введение игровых элементов, таких как онлайн-тренажеры, соревнования между учениками, виртуальные турниры, могут сделать обучение более увлекательным и мотивирующим.

2. Использование технологий

Интеграция современных технологий, таких как компьютерные программы анализа партий, приложения для мобильных устройств и планшетов, может значительно повысить эффективность обучения. Дети смогут анализировать свои партии, получать мгновенную обратную связь от системы и улучшать свою игру.

3. Индивидуальный подход

Применение методов персонализированного обучения, где программа адаптируется под уровень подготовки каждого ученика, позволяет максимально эффективно использовать потенциал ребенка.

4. Креативные подходы к обучению

Использование нестандартных подходов, таких как шахматы в сочетании с искусством, литературой, историей или математикой, может расширить кругозор учеников и сделать процесс обучения более интересным и разнообразным.

5. Развитие критического мышления и логики

Шахматы способствуют развитию аналитических способностей, стратегического мышления и способности к прогнозированию. Дополнительная программа может акцентировать внимание на этих аспектах, предлагая специальные задания и упражнения, направленные на их развитие.

Данная программа является вариативной по способу применения.

В зависимости от ситуации и возможностей темы занятий могут осуществляться как в очном, так и дистанционном режиме через созданную в начале учебного года группу в Вайбер, в Контакте. Формы могут быть самыми разными, доступ через сеть интернет на образовательные порталы через ссылки в ютуб, вайбер и т.п.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих: особенностью программы является то, что она разработана с учётом современных направлений развития шахмат.

Актуальность программы.

Актуальность программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития и воспитания в Российской Федерации. Обучение по данной программе способствует личностному саморазвитию, адаптации воспитанников к постоянно меняющимся социально – экономическим условиям, подготовке к самостоятельной жизни, профессиональному самоопределению.

Программа способствует и реализации приоритетных направлений социально-экономического развития Самарской области: программы, проекты, связанные с необходимостью сохранения и укрепления традиционных российских духовно-нравственных ценностей, использования исторического и культурного наследия, выявления способностей и талантов у детей и молодежи.

А также ориентирована на приоритетные направления социально-экономического и территориального развития Самарской области («Стратегия социально – экономического развития Самарской области на период до 2030 года» (Постановление Правительства Самарской области от

12.07.2017 г. №441), в содержании которой отражены культурно - исторические, социально-экономические особенности развития региона, развитие отрасли образования.

XXI век – век стремительного научно-технического прогресса, высоких технологий, большого потока доступной информации – предопределил дефицит людей с активной жизненной и профессиональной позицией, людей, способных мыслить системно, не шаблонно, умеющих искать новые пути решения предложенных задач, находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать её и систематизировать. И здесь вырастает социально-педагогическая функция шахмат, сущность которой выражается в развитии у детей способности самостоятельно логически мыслить, в приобретении ими навыков систематизированной аналитической работы, которые в дальнейшем принесут обучающимся пользу в научной или практической деятельности.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

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

Педагогическая целесообразность программы в том, что происходит вовлечение детей в такой интеллектуальный, значимый вид спорта, как шахматы. В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а также настойчивости в достижении цели.

Цель программы - создать условия для интеллектуального и духовного развития личности ребенка посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Образовательные (обучающие):

- освоение знаний о шахматной игре, изучение ее истории, правил и законов;
- освоение объема теоретических знаний;
- формирование умений и навыков практической игры;
- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формирование умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- обучение умению находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- обучение умению оценивать позицию и реализовать материальный перевес;

Развивающие (личностные):

- формировать конкретное системное мышление, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- развивать навыки групповой работы;
- развивать изобретательность, фантазию, интуицию;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

Воспитательные (общекультурные):

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки;
- формирование дисциплинированности и целеустремленности;
- воспитание доброжелательного отношения к товарищам, отзывчивости; привитие навыков общения в коллективе и внешней культуры поведения;
- формирование потребности в проведении досуга с пользой, снижение риска асоциального поведения.

Адресат программы. Программа ориентирована на обучение детей в возрасте от 5 до 17 лет.

Группы формируются в соответствии с возрастом: 5-6 лет, 7-8 лет, 9-10 лет, 11-14 лет, 14-17 лет.

Данное деление оправдано не только возрастными и психическими особенностями, но и соответствует критериям, заложенным в положениях о проведении шахматных соревнований различного уровня.

Продолжительность реализации программы: 3 года.

Объем учебных часов:

На 1-й, 2-й, 3-й год обучения по учебному плану предусмотрены 144 часа занятий.

Режим проведения занятий: два раза в неделю по 2 часа с перерывом в 10 минут.

Наполняемость групп: 1 год - не менее 15 человек, 2 и 3 год - не менее 12 человек.

Условия набора. Для обучения по данной программе принимаются все желающие, согласно Уставу учреждения и соответствующим локальным актам, в том числе дети с ограниченными возможностями здоровья.

Набор детей в возрасте 5-17 лет в группы первого года обучения осуществляется независимо от их способностей и умений. В объединение принимаются и девочки и мальчики.

Группы второго и третьего года обучения формируются из обучающихся, обладающих знаниями и умениями в объеме программы первого и второго года обучения соответственно.

Допускается прием детей на 2-ой и последующий года обучения на основе успешного выполнения входных тестов или входных практических работ.

Программа является дифференцированной. В то же время занятия по программе имеют общую тематическую направленность, что позволяет проводить их одновременно со всеми обучающимися в едином коллективе, разновозрастном по составу. Принцип построения программы предполагает усложнение заданий в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, степенью освоения ими программного материала, а также, сформированности у них практических умений и навыков.

Программа является вариативной, и может корректироваться в процессе работы с учетом возможностей материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся, государственных праздников и выходных дней.

Кадровое обеспечение. Обучение по данной программе может осуществлять один педагог.

Форма занятий. Форма организации деятельности обучающихся групповая, индивидуально-групповая, парная. Применяется разноуровневый подход в силу разного возраста и характеров обучающихся.

Также, ведутся индивидуальные занятия, применяется и система консультаций с домашними заданиями. Особое внимание уделяется качественному усвоению начальных знаний, на которых в дальнейшем будут базироваться все дальнейшие шахматные уроки. К таким начальным знаниям следует отнести, прежде всего, умение начинающих свободно ориентироваться на шахматной доске, знание основных принципов и правил игры.

Процесс обучения происходит посредством изучения теории шахматной игры с закреплением полученных теоретических знаний на практике.

Теоретические основы шахматной игры преподносятся в форме лекций, бесед, коллективного обмена мнениями, объяснением основ теории с применением демонстрационной доски или обычных шахмат. В процессе преподавания учебного материала используются примеры из партий сильнейших шахматистов, типичные ошибки показываются на примерах из партий начинающих.

Закрепление полученных теоретических знаний и отработка навыков применения теории на практике происходит в процессе игры на занятиях, в выполнении домашних заданий, при решении задач и комбинаций различной степени сложности и направленности, а также во внутренних

квалификационных, тренировочных и тематических турнирах.

Планируемые результаты, получаемые обучающимися в результате освоения программы

В результате изучения программы должны быть достигнуты определенные результаты.

Личностные:

- формирование представления о целостном, гармоничном развитии мира;

- умение доводить работу до конца;

- умение формулировать свое мнение, объяснять его, отстаивать его с помощью логических аргументов, самостоятельно определять и объяснять свои чувства и ощущения, возникающие в итоге рассуждения, обсуждения, соотносить их с самыми простыми, общими для всех людей правилами поведения (формирование основ общечеловеческих нравственных ценностей);

- в предложенных ситуациях делать выбор, по какому направлению идти и какой поступок совершить (опираясь на правила поведения и общечеловеческие ценности).

Метапредметные: характеризуют уровень сформированности универсальных способностей обучающегося проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- развитие способности 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;

- формирование готовности слушать собеседника и вести диалог, 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: характеризуют опыт обучающихся в специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению:

- знакомство с элементарными понятиями шахматной игры (с шахматными терминами: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр с белыми, чёрными шахматными фигурами; с расставлением фигур перед игрой), названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;

- овладение приёмами тактики и стратегии шахматной игры; (сравнивать, находить общее и различие; уметь ориентироваться на шахматной доске: понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем, знать основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля);

- обучение воспитанников игре в шахматную партию с записью;

- обучение решению комбинации на разные темы (грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания);

- обучению обучающихся самостоятельному анализованию позиции, через формирование умения решать комбинации на различные темы;

- научить детей видеть в позиции разные варианты (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).

Виды и формы контроля и диагностики результатов

В работе по обучению шахматам большое значение имеет хорошо поставленный контроль. В практике работы определены четыре вида контроля: предварительный, текущий, тематический, итоговый.

- *предварительный контроль* (проверка остаточных знаний учащихся на начало учебного года. Проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнение упражнений, решение комбинаций и этюдов).

- *текущий контроль* (проводится на каждом занятии в виде проверки домашнего задания, выполнения упражнений, решения этюдов).

- *тематический контроль* (проводится по мере освоения каждой учебной темы). Включает фронтальный устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе).

- *итоговый контроль* (заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года. Участие в турнире, соревнованиях).

Педагогический мониторинг образовательной деятельности

Контроль за освоением программы «Шахматы» осуществляется по результатам педагогических наблюдений в начале и в конце учебного года и заносится в протокол мониторинга освоения программы (приложение 1).

Педагогическое наблюдение осуществляется по следующим параметрам:

- знание шахматных терминов;
- знание названий шахматных фигур;
- знание правил хода и взятия каждой фигуры;
- умение ориентироваться на шахматной доске;
- умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- умение правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- умение правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

Каждый параметр оценивается в баллах:

0 баллов – не знает, не умеет; 1 балл – знает, умеет, но делает ошибки;

2 балла – знает, умеет практически безошибочно.

По сумме баллов за 9 параметров педагог определяет уровень достижения ребенком ожидаемых результатов, который выражается в следующих показателях.

Высокий уровень (14-18 баллов): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приемах взятия фигур.

Средний уровень (8-13 баллов): ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия.

Низкий уровень (0-7 баллов): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Анализ результатов мониторинга в целом по группе осуществляется по следующим параметрам: показатели, наиболее успешно освоенные детьми; показатели, которые недостаточно освоены детьми; причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей; пути решения.

Подведение итогов реализации программы «Шахматы» осуществляется в форме открытого занятия для родителей «Праздник шахматных фигур» с демонстрацией достижений ребенка.

Воспитательный компонент программы

Шахматы – это игра, которая не только развивает логическое мышление, но и воспитывает важные личностные качества у детей. Воспитательная составляющая шахматной программы включает следующие аспекты:

1. Развитие дисциплины и самоконтроля. Шахматы требуют от ребенка сосредоточенности и умения контролировать свои эмоции. Это помогает развивать дисциплину и терпение, а также учит справляться с неудачами без излишней эмоциональной реакции.

2. Формирование стратегического мышления. Игра в шахматы требует планирования своих действий на несколько ходов вперед. Это способствует развитию аналитических способностей и умению предвидеть последствия своих решений.

3. Умение принимать решения. В процессе игры ребенок учится анализировать ситуацию на доске и делать выбор между различными вариантами развития событий. Это развивает способность к принятию взвешенных решений.

4. Ответственность за свои поступки. Каждый сделанный ход имеет значение, поэтому ребенок понимает, что он несет ответственность за результаты своей игры. Это формирует чувство ответственности за свои действия.

5. Взаимодействие с другими людьми. Шахматная партия – это всегда взаимодействие двух игроков. Ребенок учится уважать своего соперника, следовать правилам честной игры и вести себя достойно независимо от исхода партии.

6. Целеустремленность и настойчивость. Для достижения успеха в шахматах необходимо постоянно учиться и совершенствоваться. Это воспитывает целеустремленность и стремление к самосовершенствованию.

7. Способность к критическому мышлению. Анализ собственных ошибок и успехов помогает ребенку развить навыки критического мышления и самоанализа.

8. Этика поведения. Уважительное отношение к сопернику, соблюдение правил игры и признание победы или поражения с достоинством формируют этические нормы поведения.

9. Самоуважение и уверенность в себе. Успехи в игре повышают самооценку ребенка и укрепляют веру в собственные силы. Однако важно научить ребенка адекватно воспринимать как успехи, так и неудачи.

10. Культурные ценности. История шахмат насчитывает многие века, и знакомство с этой игрой позволяет детям прикоснуться к культурному наследию человечества.

2. Учебный план программы

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1 год обучения				
1.	Модуль 1 «Азбука шахматной игры»	24	20	44
2.	Модуль 2 «Техника матования»	14	16	30
3.	Модуль 3 «Шахматная партия»	28	42	70
	Всего	66	78	144
2 год обучения				
1	Модуль 1 «Азбука шахматной игры»	10	34	44
2	Модуль 2 «Основы стратегии»	7	23	30
3	Модуль 3 «Тактика»	16	54	70
	Всего	33	111	144
3 год обучения				
1	Модуль 1 «Шахматные окончания»	20	24	44
2	Модуль 2 «Атака короля»	14	16	30
3	Модуль 3 «Позиционная игра»	28	42	70
	Всего	62	82	144

3. Учебно-тематический план первого года обучения

Данная программа реализуется в течение 3-х лет. Каждый год обучения состоит из 3 модулей, каждый из которых является самостоятельным курсом.

Программа первого года обучения имеет три модуля:

- **Модуль 1** «Азбука шахматной игры» - 44 часа;
- **Модуль 2** «Техника матования» - 30 часов;
- **Модуль 3** «Шахматная партия» - 70 часов.

Учебный план

№	Модули	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Модуль 1 «Азбука шахматной игры»	24	20	44
2	Модуль 2 «Техника матования»	14	16	30
3	Модуль 3 «Шахматная партия»	28	42	70
	Всего	66	78	144

Модуль 1 «Азбука шахматной игры»

Целью данного модуля является формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры, создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы учащихся.

Актуальность модуля программы и его новизна для системы дополнительного образования детей определяется успешной социализацией ребёнка в современном обществе, его жизненным самоопределением, продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой реализацией. Модуль программы «Азбука шахматной игры» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается использование современных компьютерных технологий. Программа содержит методические рекомендации по организации занятий с детьми с учетом возрастных и психолого-педагогических особенностей детей.

Цель: привить первоначальные умения и навыки шахматной игры.

Задачи:

образовательные:

– научить основам шахматного кодекса, дать навыки записывать партию; определять цвет полей шахматной доски по названным координатам «вслепую»; определять названия и идеи основных тактических приемов; владеть простейшими принципами реализации материального преимущества; ставить мат одинокому королю: ферзем, ладьей, двумя слонами;

– ознакомить с историей вопроса о происхождении шахмат и распространения их на Востоке;

– ознакомить с простейшими дебютными принципами;

– привлечь к участию в шахматных турнирах.

развивающие:

– постановка основ азбуки шахматной игры;

– развитие интереса к занятиям шахматами;

– изучение сложных комбинаций на сочетании идей;

– овладение элементарными техническими приемами легкофигурного эндшпиля;

– решение общих задач теоретической и практической подготовки.

воспитательные:

– привить волевые качества;

– формировать навыки спортивного трудолюбия;

– научить целеустремленности и настойчивости в устранении недостатков.

Учебный план

№	Темы	Количество часов	Формы аттестации,
---	------	------------------	-------------------

		Теория	Практика	Всего	контроля
1	Что за игра шахматы? Сказка про появление шахмат	2	0	2	Беседа, игра
2	История шахмат до первого чемпиона мира Стейница. Знакомство с шахматной доской	2	4	6	Беседа, наблюдение, диагностическая парная игра
3	Изучение шахматной нотации. Запись позиции	2	4	6	Наблюдение, беседа, диагностическая
4	Плывёт ладья по доске. Запись шахматных ходов	2	4	6	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая
5	Как ходит и ест шахматный слон	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая
6	Как ходят Их величества. Король и ферзь	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
7	Скачем на коне. Необычные свойства этой фигуры	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая
8	Взятие фигуры за несколько ходов подряд	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос
9	Солдаты шахматной доски. Пешки - душа шахматной партии	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос
10	Рокировка и всё о ней	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос
	Итого	24	20	44	

Содержание

Тема 1. Что за игра шахматы. Сказка про появление шахмат

История шахмат до первого чемпиона мира Стейница. Материал темы даётся в течение 1-й четверти по 5-10 минут на каждом занятии.

Тема 2. Знакомство с шахматной доской

Даётся понятие центра, горизонтали, вертикали и диагонали. Даётся правильное произношение латинских букв, обозначающих их вертикали и как называется каждое поле доски.

Тема 3. Шахматная нотация

Тема легче усваивается, если доску представить городом, где есть улицы и дома, где живут разные фигуры. Например, чёрный конь живёт на улице «в» в доме №7, ладья живёт на улице «е» в доме №3 и т. д. Даются принятые сокращения в шахматной записи. Ученики чертят в тетрадах шахматную доску и обозначают нотацией каждую клетку.

Тема 4. Плывёт ладья по доске. Запись шахматных ходов

Даются ходы ладьёй, понятия: линейная фигура, шахматный ход, взятие, нападение. «Курица и зёрнышки» - взятие нескольких пешек подряд в меняющихся направлениях, называется каждый ход.

Тема 5. Как ходит и ест шахматный слон

Игра «лабиринт»: слон идёт в гости к коню, но из-за препятствий (своих пешек) он может ходить только на одну клетку по диагонали. Путешествие слона по узкой тропинке дети записывают. Сравнительная сила слона и ладьи в углу доски.

Тема 6. Как ходят Их величества. Король и ферзь

Ферзь объединяет свойства ладьи и слона. Король, в отличие от ферзя, очень ленив, он ходит по всем направлениям, но только на одну, соседнюю клетку. Сравнительная сила ферзя и короля в центре и в углу доски. Игровое упражнение: поставить на доску двух обоих ферзей; задача - один ферзь «съедает» другого в два хода подряд: ходами слонами; ладьи; слона + ладьи; ладьи + слона. Приём «курица и зёрнышки».

Тема 7. Скачем на коне. Необычные свойства этой фигуры.

Ходы коня: один ход ладьёй (на соседнюю клетку) + один ход слоном (также на соседнюю клетку). «Стреноженный конь на лугу»: вокруг коня по кругу дети расставляют пешки - «цветочки». Белый конь «a1» пошёл в гости в коню к чёрному коню «И8», по пути «подкрепившись» пешкой. Записать маршрут. Задание: нарисовать в тетради квадрат 5x5 из клеток и обойти ходом коня как можно больше клеток, останавливаясь в каждой не более одного раза. Каждый новый прыжок коня обозначается следующим числом (1, 2, 3 и т. д. до 25). Приём «курица и зёрнышки» на взятие нескольких пешек и фигур подряд.

Тема 8. Взятие фигур за несколько ходов подряд

Повторение прежних тем на взятие фигур ладьёй, слоном, ферзём, королём, конём с записью маршрутов взятия.

Тема 9. Солдаты шахматной доски. Пешки - душа шахматной партии

Как ходят пешки - вспомним четыре правила: ходят на одну клеточку вперёд (исключение - первоначальная позиция, когда пешка «полна сил» и по желанию может пойти вперёд через одну клетку); берут вперед наискосок на одну клетку; превращение пешки (в любую фигуру своего цвета, кроме короля). Игра «Красная Шапочка»: пешка «в2» подходит к «лесу» - плотно расставленным фигурам и пешкам противника и «пройдя лес», (чередую ходы вперёд со взятиями), отдаёт пирожки бабушке и получает награду (превращается в ферзя). Записать маршрут пешки. Задание: за два хода подряд пешкой побить фигуру противника через превращение в разные фигуры.

Модуль 2 «Техника матования»

Цель: создание благоприятных условий для раскрытия творческих способностей детей через самореализацию в процессе занятий шахматами.

Задачи: создавать организационно-педагогические условия для

выявления и развития природных способностей у детей; способствовать развитию аналитических способностей обучающихся; ориентировать детей в пространстве шахматной доски; ставить мат, способствовать формированию культуры поведения.

Учебный план

№	Темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практика	Итого	
1	Что такое шах, мат и пат	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
2	Линейный мат. Мат двумя ладьями	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
3	Решение задач. Мат в один ход - это очень просто!	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
4	Как защититься от мата	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
5	Линейный мат ферзём	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
6	Мат ладьёй и королём	2	4	6	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
7	Заплетём косичку. Мат двумя слонами	2	2	4	Наблюдение, беседа, устный опрос, диагностическая парная игра
	Итого	14	16	30	

Содержание

Тема 1. Что такое шах, мат и пат

Даётся понятие о цели шахматной партии. Три варианта защиты от шаха. Двойной, вскрытый и вечный шахи. Линейный, спёртый, полетный мат. Горизонтальный, вертикальный, диагональный мат. Понятие пата. Как записываются шах и мат.

Тема 2. Линейный мат. Мат двумя ладьями

Дать понятие линейного мата. План линейного мата (выбрать край доски, отрезать короля, оттеснить короля, перебросить ладью). Приём «ножки идут по дорожке»: поочерёдно то правой, то левой «ножкой» (ладьёй) вперёд. Собачка (король) подойдёт, «ножку» (ладью) перебросим на другую дорожку (сторону доски). Если мат ставится ладьёй и ферзём, то ферзь должен стоять за ладьёй. Если мат ставят два ферзя, то во избежание пата непрерывно шаховать.

Тема 3. Решение задач. Мат в один ход - это очень просто!

Это одна из основных тем первого года обучения, так как дети младшего школьного возраста лучше воспринимают конкретные задания. Даются различные варианты мата разными фигурами: на последней горизонтали, при двойном шахе, с использованием связки, «спёртый» мат и др. Детям дома предлагается решить 40-60 позиций на мат в один ход. Проводится конкурс решения 12 задач (первенство группы) на отдельном занятии.

Тема 4. Как защититься от мата

Объясняются основные способы защиты от мата (побить атакующую фигуру, закрыться своей фигурой, уйти королём). Профилактические меры от мата на восьмой и седьмой горизонтали.

Тема 5. Линейный мат ферзём

Показать, что без помощи короля мат не поставить. Составляется план, похожий на мат линейными фигурами:

1. Выбрать ближайший для чёрного короля край доски.
2. Отрезать короля ферзём.
3. Ферзь оттесняет короля на край доски, атакая не него ходом коня.
4. Когда король окажется в углу доски, оставить ему две клеточки (вдох-выдох), во избежание пата.
5. Приблизить своего короля.

Тема 6. Мат ладьёй и королём

Показать, что ладья может поставить мат только в постоянном взаимодействии с королём. План матования: выбрать край доски, король «под ручку» с ладьёй постепенно оттесняют короля в угол, при этом король матующей стороны должен занять клеточку на ход коня от углового поля. Процесс оттеснения можно представить в виде сказки. Белые ладья и король - это Дед Мороз со Снегурочкой, а чёрный король - уточка Серая Шейка. Мороз усиливается, полынья, где плавает Серая Шейка, уменьшается (белые ладья и король с каждым ходом оттесняют чёрного короля в угол доски). Возможность пата при неосторожном ходе ладьёй. Выжидательный ход ладьёй (передача хода).

Тема 7. Заплетём косичку. Мат двумя слонами

Показать особенности взаимодействия двух слонов (они прекрасно дополняют друг друга).

1. Построить большой треугольник. Слоны двумя первыми ходами образовали «большой треугольник» (сеть), из которого чёрный король (золотая рыбка) не выберется. Белый король встанет рядом со своими слонами.

2. Плетём косичку. Два слона и король оттесняют чёрного короля на восьмую горизонталь, где у него остаётся два хода.

3. При короле, например, на поле d8 делается передача хода короля (по малому треугольнику) по маршруту f8 - f5 - e5 - f6.

4. Загонялки - отнимали. Белые слоны поочередно отнимают поля у короля, загоняя его в угол h8. В нужный момент белый король перемещается на ход коня от углового поля (поле db). Показать возможность изменения плана матования, тогда мат ставится не на восьмой горизонтали, а на крайней вертикали.

Ожидаемый результат

В результате изучения данного модуля учащиеся должны:

- **знать:** технику матования разными фигурами, пат;
- **уметь:** строить логические цепи рассуждений, выдвигать гипотезы и их обосновывать, анализировать шахматную позицию, делать технику матования.

Модуль 3 «Шахматная партия»

Цель: создание благоприятных условий для раскрытия творческих способностей детей через самореализацию в процессе занятий шахматами.

Задачи: создавать организационно-педагогические условия для выявления и развития природных способностей у детей; способствовать развитию аналитических способностей обучающихся; ориентировать детей в пространстве шахматной доски; ставить мат, разыгрывать дебют и эндшпиль, способствовать формированию культуры поведения.

Учебный план

№	Темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практика	Итого	
1	Как вести себя во время партии	2	4	6	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
2	Игра всеми фигурами	2	4	6	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий

3	Демонстрация коротких партий.	2	4	6	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
4	Как разыгрывать партию	2	4	6	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
5	Дебют и его задачи	3	5	8	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
6	Основные законы дебюта. Ловушки	3	5	8	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
7	Атака на позицию короля	3	5	8	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
8	Сильнейшие шахматисты. Чемпионы мира	2	4	6	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
9	Практическая игра, товарищеские матчи, в том числе тематические	1	15	16	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий
	Итого	28	42	70	

4. Содержание программы второго года обучения

Программа второго года обучения имеет три модуля:

- **Модуль 1**- «Азбука шахматной игры» - 44 часа;
- **Модуль 2** - «Основы стратегии» - 30 часов;
- **Модуль 3** - «Тактика» - 70 часов.

Учебный план

№	Модули	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Модуль 1 «Азбука шахматной игры»	10	34	44
2	Модуль 2 «Основы стратегии»	7	23	30
3	Модуль 3 «Тактика»	16	54	70
	Всего	33	111	144

Модуль 1 «Азбука шахматной игры»

Целью данного модуля является формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры, создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы учащихся.

Актуальность модуля программы и его новизна для системы дополнительного образования детей определяется успешной социализацией ребёнка в современном обществе, его жизненным самоопределением,

продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой реализацией. Модуль программы «Азбука шахматной игры» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается использование современных компьютерных технологий. Программа содержит методические рекомендации по организации занятий с детьми с учетом возрастных и психолого-педагогических особенностей детей.

Цель: привить первоначальные умения и навыки шахматной игры.

Задачи:

Образовательные:

- научить основам шахматного кодекса, дать навыки записывать партию; определять цвет полей шахматной доски по названным координатам «вслепую»; определять названия и идеи основных тактических приемов; владеть простейшими принципами реализации материального преимущества; ставить мат одинокому королю: ферзем, ладьей, двумя слонами;

- ознакомить с историей вопроса о происхождении шахмат и распространения их на Востоке;

- ознакомить с простейшими дебютными принципами;

- привлечь к участию в шахматных турнирах.

Развивающие:

- постановка основ азбуки шахматной игры;

- развитие интереса к занятиям шахматами;

- изучение сложных комбинаций на сочетании идей;

- овладение элементарными техническими приемами легкофигурного эндшпиля;

- решение общих задач теоретической и практической подготовки;

Воспитательные:

- привить волевые качества;

- формировать навыки спортивного трудолюбия;

- научить целеустремленности и настойчивости в устранении недостатков.

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат. Легенды о шахматах.	2	2	0	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
2	В гостях у шахматного короля.	4	1	3	Наблюдение, тестирование, методика

					дифференцированных заданий.
3	Шахматная доска. Правила игры.	4	1	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
4	Начало партии - дебют. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.	6	1	5	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
5	Учебные партии. Игра со сказочными героями. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.	6	1	5	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
6	Миттельшпиль. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита.	6	1	5	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
7	Эндшпиль. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.	6	1	5	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
8	Игровые занятия. Разбор и анализ сыгранных партий	4	1	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
9	Конкурс решения задач и этюдов	6	1	5	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
	ИТОГО	44	10	34	

Содержание модуля

1. Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат. Легенды о шахматах.

Теория. Вводное занятие. Знакомство с шахматной школой. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила

дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

Практика. Красота шахматных партий. Комбинации с большим количеством жертв (разбор примеров).

1. В гостях у шахматного короля.

Теория. Король – главная фигура в шахматах: «Запомни: основную роль играет в шахматах Король!».

Практика. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. Дидактическая игра «Что могут Короли?». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Презентация «В гостях у Короля».

2. Шахматная доска. Правила игры.

Теория. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2,3,4,5,6,7,8. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А,В,С,D,E,F,G, H. «Вот эта улица, вот этот дом...». Адрес шахматных клеток. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Практика. Тренировка техники расчета вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Чтение стихотворения «Доску правильно клади». Дидактическая игра «Куча мала». Демонстрация партий мастеров различных стилей. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка.

3. Начало партии - дебют. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.

Теория. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит. На занятиях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами ведения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница и гипермодернистов.

Практика:

а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора.

б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит.

в) Защита Алехина - один из дебютов гипермодернизма.

Игра в тематических турнирах. Решение задач по тактике.

4. Учебные партии. Игра со сказочными героями. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Теория. Игра со сказочными героями. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Практика. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

5. Миттельшпиль. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита.

Теория. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита. Роль Коня в миттельшпиле. Роль Ладьи в миттельшпиле. Роль Ферзя в миттельшпиле. Роль Пешки в миттельшпиле.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Переход к типовым позициям как один из методов реализации перевеса.

Практика. Участие в шахматном турнире.

Разбор сыгранных партий учащихся.

6. Эндшпиль. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.

Теория. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.

Уметь играть конец – значит уметь играть в шахматы! «Таблица умножения» шахмат. Все виды простейших шахматных окончаний: пешечные, слоновые, коневые, ферзевые.

Эндшпильная техника.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Переход к типовым позициям как один из методов реализации перевеса. Окончания с проходными пешками. Лучшее пешечное расположение. Ладейные окончания - общие принципы ведения борьбы. Ладья против пешки. Ладья с пешкой против ладьи.

Многопешечные ладейные окончания. Линейный мат. Мат королем и ферзем. Мат королем и ладьей. Правило квадрата. Проведение пешки в ферзя.

Практика. Разбор сыгранных партий учащихся. Сдача зачетов по тактике и эндшпильной технике. Зачеты по тактике и технике эндшпиля.

7. Игровые занятия. Разбор и анализ сыгранных партий.

Теория. Постановка дебюта. Психологическая подготовка шахматиста. Разучивание шахматных приемов. Разбор партий учащихся. Метод игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость играющих программ. Этика поведения во время партии.

Практика. Участие в соревнованиях и турнирах.

Партии, сыгранные на турнирах, юный спортсмен обязан сначала проанализировать дома самостоятельно, а потом отчитаться перед тренером о проделанной работе. Для лучшей подготовки к соревнованиям спортсмен играет тренировочные партии, участвует в различных тематических турнирах.

8. Конкурс решения задач и этюдов.

Теория. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре

Практика. Комбинации с большим количеством жертв (разбор примеров). Атаки: на neroкировавшегося короля; при односторонних рокировках; при разносторонних рокировках.

Модуль 2 «Основы стратегии»

Занятия шахматами по данному модулю, предусматривает знакомство учащихся с «Шахматным кодексом», способствует формированию у детей основ правового сознания на примере таких понятий, как «правила», «исключения», «судья», «дисквалификация» и т.д. Все это приводит к более полной адаптации ребенка в современном обществе. Поможет развитию личности ребёнка и его творческих способностей.

Овладение игровым мастерством предполагает не только дальнейший рост шахматного мастерства, но и значительное расширение содержательного досуга учащихся, как за счет собственно игры в шахматы, так и за счет изучения учебно-методической литературы.

Цель: привить знания основ стратегии и тактики.

Задачи:

Обучающие:

- научить основным стратегическим идеям игры в дебюте;
 - научить особенностям игры в простейших окончаниях;
 - научить оценивать простейшие позиции и реализовывать материальные преимущества;
 - научить реализовывать позитивное преимущество в малофигурных окончаниях;
 - дать представление о последовательности приемов построения матов легкими фигурами;
 - научить основным тактическим ударам и приемам;
 - научить применять в игре простейшие тактические приемы: двойной, удар, связка, прорыв и др.;
 - научить вводить варианты определенных дебютов и схем в компьютер;
 - дать навыки самостоятельной работы над шахматами; анализа собственных партий;
 - научить производить расчет вариантов;
- Развивающие:**
- формирование устойчивого интереса к занятиям шахматами;

- развитие тактического зрения;
 - развитие навыков самостоятельной работы над шахматами;
 - ознакомление с приемами атаки в шахматной партии, проблемами центра;
 - углубленное изучение легкофигурных окончаний и основных приемов ладейного эндшпиля;
 - изучение понятия инициативы в дебюте, расширение знаний по истории шахмат;
 - изучение элементарных основ судейства и организации шахматных соревнований;
 - непосредственная подготовка к соревнованию, шахматному турниру;
- Воспитательные:**
- формировать навыки самостоятельного выбора движений для образно-игровой ситуации в паре и при коллективном исполнении;
 - формировать физически здоровую личность;
 - воспитывать общечеловеческие нормы морали (доброту, взаимопонимание, милосердие, веру в созидательные возможности человека, толерантность);
 - воспитывать активную жизненную позицию.

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Тактика игры	6	1	5	Наблюдение, диагностическая парная игра.
2	Стратегия игры	4	1	3	Наблюдение, диагностическая парная игра.
3	Эндшпиль	4	1	3	Наблюдение, диагностическая парная игра.
4	Дебют	4	1	3	Наблюдение, диагностическая парная игра.
5	Конкурсы решения задач, этюдов	4	1	3	Наблюдение, диагностическая парная игра.
6	Сеансы одновременной игры	4	1	3	Наблюдение, диагностическая парная игра.
7	Проектная деятельность	4	1	3	Наблюдение, опрос
	ИТОГО	30	7	23	

Содержание модуля

1. Тактика игры

Теория. Сквозное действие фигур. Слабые поля. Захват пункта. Далеко продвинутая пешка. Перегрузка фигур. Уничтожение опасных фигур. Разрушение пешечного прикрытия. Атака при разносторонних и односторонних рокировках. Атака на нерокированного короля. Комбинирование приемов. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Практика. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь.

Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии.

Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Карлсбадская структура. Закрытый центр. Блокада.

2. Стратегия игры

Теория. Мобилизация сил. Центр. Расположение пешек – основа позиции. Взаимодействие сил. Борьба за линии и поля. Ограничение подвижности сил противника и активизация собственных фигур. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Практика. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница.

Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Закрытый центр. Блокада.

3. Эндшпиль.

Теория. Фигура против пешки. Позиционная ничья. Борьба фигур в эндшпиле. Особенности каждой фигуры в эндшпиле.

Практика. Основы комбинационной и позиционной игры. Элементы шахматной тактики и их роль в игре. Двойной удар. Открытое нападение. Связка. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

4. Дебют

Теория. Развитие фигур и борьба за центр в наиболее популярных дебютах. Выбор дебютного репертуара.

Практика. Разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ партий известных шахматистов.

5. Конкурсы решения задач, этюдов.

Теория. Различные приемы шахматной борьбы на разных стадиях

партии, решают шахматные задачи и этюды. А. Нимцович, его роль в развитии и обосновании идей гипермодернизма.

Практика. Решение сложных позиций с большим числом разветвлений. Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Двойной шах. Решение задач на тактику и мат в два хода с помощью двойного шаха. Классификация комбинационных тактических приемов. Комбинация и ее роль в шахматной партии. Отвлечение. Завлечение. Перекрытие. Рентген. Мат по последней горизонтали. Спертый мат.

6. Сеансы одновременной игры.

Сеансы одновременной игры (в том числе тематических) с последующим разбором партий с учащимися.

7. Проектная деятельность

Научно-исследовательский проект «Шахматы- это спорт или игра?»

Шахматы – это спорт? Шахматы – это игра? Шахматы – это наука? Шахматы – это искусство? Шахматы – жизнь в миниатюре.

Проект «Шахматы – верный путь к успеху». Индийские истоки шахмат. Арабские преобразования. Шахматы на Руси. Такие разные шахматы...Верный путь к успеху.

Модуль 3 «Тактика»

На третьем модуле при сохранении должного внимания к тактике больше времени уделено вопросам стратегии игры и окончаниям. К концу года учащийся должен уверенно применять все виды тактических приёмов: двойной удар, связку, завлечение, отвлечение, уничтожение защитника, высвобождение линии (поля), блокировка, изоляция и перекрытие, мельница, игру на пат.

Он также должен научиться самостоятельно разбирать и анализировать свои партии, научиться проводить в начальных классах соревнования по круговой системе.

Необходимо уметь выигрывать эндшпиль с лишней фигурой, знать элементы шахматной стратегии: открытая линия для ладьи, о значении седьмой и восьмой горизонтали, сдвоенных и изолированных пешках.

Иметь понятие о четырёх «постулатах позиционной игры Стейница.

Половина учащихся должна выполнить 3-й разряд, 1-2 ученика - 2-й разряд, остальные - 4-й разряд.

№ п/п	Темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Тактика	2	6	8	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий.

2	Проблема центра	2	6	8	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
3	Два слона	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
4	Слабые и сильные поля	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
5	Особенности расположения пешек	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
6	Борьба при необычном соотношении сил и композиции ро	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
7	Пешечные и ладейные окончания	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
8	Проблема центра	2	7	9	Наблюдение, беседа, диагностическая парная игра, анализ партий
	Итого	16	54	70	

5. Содержание программы третьего года обучения

Программа 3-го года обучения состоит из трех модулей:

- **Модуль 1-** «Шахматные окончания» - 44 часа;
- **Модуль 2** - «Атака короля» - 30 часов;
- **Модуль 3** - «Позиционная игра» - 70 часов.

Учебный план

№	Модули	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Модуль 1 «Шахматные окончания»	20	24	44
2	Модуль 2 «Атака короля»	14	16	30
3	Модуль 3 «Позиционная игра»	28	42	70
	Всего	62	82	144

Модуль 1 «Шахматные окончания»

К концу года обучающийся должен научиться ставить мат ферзём и королём, ладьей и королем, знать основные двойные удары, виды связок. Уметь проводить совместный анализ по записи сыгранной партии с учителем.

№ п/п	Темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практ	Итого	
1.	Свойства пешек. Пешки против королей	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
2.	Путешествие королей в конце партии	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
3.	Отдалённые проходные пешки против короля. Правило квадрата	1	2	3	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
4.	Король против пешки. Цугцванг	1	2	3	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
5.	Пешки против пешек. Пешечный прорыв	1	2	3	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
6.	Переход в пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой	1	2	3	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
7.	Переход в пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой (продолжение)	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
8.	Проходная пешка	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
9.	Необычные превращения пешек	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
10.	Слон против пешек	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
11.	Пешки против коня	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
12.	Пешки против ферзя	1	1	2	Беседа, устный опрос,

					фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
13.	Пешки против ладьи	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
14.	Слон и пешка против ладьи	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
15.	Конь и пешка против коня	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
16.	Бессильные лишние фигуры	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
17.	Ладейные окончания	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
18.	Ладейные окончания (продолжение 1)	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
19.	Ладейные окончания (продолжение 2)	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
20.	Мат конём и слоном	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
	Итого	20	24	44	

Содержание модуля

Тема 1. Свойства пешек. Пешки против королей.

Раскрыть роль пешек в шахматной партии (их расположение определяет дальнейшие планы сторон, они образуют сильные и слабые поля, они защищают короля и идут в атаку и т. д.). В борьбе короля против пешек показать на примерах силу и слабость пешечной цепи. Если пешки стоят сплошным фронтом (в ряд по горизонтали), то королю труднее их атаковать. Дать детям для разыгрывания позицию «короли против 3 пешек». Прокомментировать тему на примере многопешечного окончания. Продиктовать детям правила борьбы короля против пешек:

1. Король должен заблокировать движение пешек и не допустить их дальнейшего продвижения вперёд.

2. Пешкам лучше двигаться сплошным фронтом, не допуская вторжения в своё расположение. Необходимо учитывать возможность цугцванга.

Тема 2. Путешествие королей в конце партии.

Познакомить ребят с приёмами борьбы: отталкивание короля, обход, «треугольник», передача хода, поля соответствия и поля вторжения. Самый распространённый приём для выигрыша пространства - оттеснение короля, что даёт преимущество во времени. Показать также оттеснение «змейкой», борьбу за критические поля; дать понятие о дальней оппозиции; приёмы самопатования и отражение пата; возрастание силы короля к концу партии.

Тема 3. Отдалённые проходные пешки против короля. Правило квадрата.

Повторить понятие о «квадрате» пешки (оно давалось в теме 24 первого года обучения). Приём «перекрытие диагонали» в «квадрате». Дать понятие об отдалённых проходных пешках. Тактические угрозы (двойное нападение, перекрытие, матовые угрозы) могут отдалить или приблизить попадание в квадрат.

Тема 4. Король против пешек. Цугцванг.

Познакомить детей с цугцвангом, «вредными» пешками и пешками - «недотрогами». Цугцванг - положение, когда любой ход ведёт к ухудшению своей позиции. «Вредные» пешки - свои пешки, которые преграждают дорогу собственному королю. Пешки - «недотроги» в позиции: Кра4, аб; Кра8, вб. Кто первый из королей дотронется до пешек, тот и проиграет. Дать понятие обоюдного цугцванга.

Тема 5. Пешки против пешек. Пешечный прорыв.

Познакомить детей с приёмом шахматной борьбы - пешечным прорывом (когда одна или несколько пешек приносят себя в жертву для того, чтобы последняя прорвалась в ферзи). Даются позиции прорыва: три пешки против трёх, две против двух и др.

Тема 6. Переход в пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой.

Познакомить с тактическим приёмом - переходом в выигранные пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой. Часто сильнейшая сторона разменивает или приносит в жертву последние фигуры, чтобы добиться выигрыша. Если не перейти в нужный момент в эндшпиль, то отдалённая проходная может стать слабостью, так как может быть атакована фигурами противника.

Тема 7. Проходная пешка.

Продолжение знакомства с темой о проходных пешках. Показать примеры отдалённых и защищённых проходных. Преимущество защищённой проходной (король должен «дежурить» в её квадрате). Учитывая особую роль проходных пешек, необходимо готовить их создание ещё в середине игры, больший вес имеют те из них, которые наиболее удалены от

вражеского короля. Эффективное средство против защищенной проходной - прорыв и подрыв.

Тема 8. Необычные превращения пешек.

Дается представление о вариантах превращения пешки не только в ферзя, но и в другие фигуры, что диктуется особенностями позиции. Иллюстрируется примерами.

Тема 9. Слон против пешки.

Познакомить ребят с особенностями окончания, с правильным расположением пешек в борьбе против слона. Показать, что сила слона в окончании зависит от расположения пешек. Слон должен вклиниваться в пешечную структуру противника, блокировать движение одной из пешек и задерживать другие. Пешки в подобных окончаниях стараются не допустить вторжения слона в своё расположение, поэтому они располагаются по возможности либо сплошным рядом, либо на полях цвета слона. Далеко продвинутые пешки получают дополнительное преимущество. Практическое упражнение: сыграть по 2-3 раза позицию - короли, пешки и слоны в начальной позиции.

Тема 10. Пешки против коня.

Познакомить ребят со специфическими особенностями пешечно-коневых окончаний. Три связанные пешки должны победить, даже если против выступают король вместе с конём. Единственный шанс в борьбе: попытаться заблокировать их движение, либо отдать коня в нужный момент за две пешки. Против двух разрозненных пешек конь может справиться только с помощью короля. Практические упражнения: 1. Кв8 против связанных пешек а2, в2, против разрозненных пешек а2, с2 (по 2 раза). 2. Окончание: король, конь против короля и трёх связанных пешек а2, в2, с2 (2 раза).

Тема 11. Пешки против ферзя.

Изучение особенностей пешечно-ферзевых окончаний и приёмов: блокирование, отталкивание короля «плечом», «лесенка», цугцванг, патовые возможности. Выигрыш сильнейшей стороны несложен, если ферзь успевает заблокировать пешку. План:

1. Задержка ферзём движения пешки (блокада).
2. Отталкивание чёрного короля «плечом».

Сложнее выигрыш, когда ферзь не может проникнуть на поле превращения, а чёрная пешка готова превратиться в ферзя. План:

1. При помощи шахов и манёвров ферзём приблизиться к чёрной пешке и вынудить чёрного короля занять поле превращения (приём «лесенка»).
2. В момент, когда пешка чёрных не может встать на поле превращения (мешает свой король), надо приближать к пешке своего короля.

Выигрыша нет в окончаниях против слоновых и ладейных пешек, когда при приближении ферзя чёрный король «ныряет» в уютное «патовое гнездо» (на угловое поле).

В окончаниях против нескольких пешек ферзь удерживает пешки, а король спешит на помощь.

Тема 12. Пешки против ладьи.

Познакомить ребят с особенностями ладейно-пешечных окончаний, часто встречающихся на практике.

При разрозненных чёрных пешках белая ладья сначала с тыла атакует более продвинутую пешку.

Если две связанные пешки добрались до шестой горизонтали, то при своём ходе одна из них проходит в ферзи, где бы ни находилась ладья.

При связанных двух пешках, взаимодействующих со своим королём, помогает выжидательный ход, позволяющий проникать белому королю между пешками.

При множестве пешек важно выбрать, с какой пешки ладье начать нападение. Король используется для остановки и уничтожения пешек. Помнить правило: король борется с отсталой пешкой, а ладья - с наиболее продвинутой.

Тема 13. Слон и пешка против слона.

Дать представление о простейших слоновых эндшпилях. При разноцветных слонах слабейшая сторона защищается двумя способами:

1. Занять королём недоступное слону противника поле на пути пешки. При одноцветных слонах королю слабейшей стороны достаточно занять поле перед пешкой, недоступное слону противника. План сильнейшей стороны заключается в перекрытии или вытеснении слона противника. Ребятам необходимо запомнить правило: слабейшая сторона спасается только в том случае, если на диагонали, с которой слон контролирует продвижение пешки, имеется не менее трёх свободных полей. Одним из методов борьбы слабейшей стороны является активизация своих фигур.

Тема 14. Конь и пешка против коня.

Дается представление о простейших коневых окончаниях. Вспомним, что конь - фигура малоподвижная и, чтобы попасть на соседнее поле, он должен затратить много времени. Кроме того, конь на поля того же цвета попадает в чётное число ходов, а близость к краю доски значительно ухудшает боевые качества коня. Одним из типичных выигрывающих приёмов для сильнейшей стороны является отвлечение с помощью жертвы коня, а для слабейшей стороны - вечный шах конём. Слабейшей стороне следует попытаться отдать своего коня за единственную пешку противника. Наиболее сложно это сделать, если она находится на линиях «а», «b», «g», "h".

Тема 15. Бессильные лишние фигуры.

Познакомить детей со способами защиты в окончаниях при материальном перевесе противника. За редким исключением мат два коня поставить не могут. В окончаниях конь (слон) с ладейной пешкой будет ничья, если король успевает на угловое поле, которое не может атаковать слон. В таких нестандартных окончаниях особенно важно знание теоретических позиций, и явно недостаточно здесь ограничиться расчётом вариантов на 2-3 хода.

Тема 16. Ладейные окончания.

Познакомить ребят с ладейными окончаниями: ладья с пешкой против ладьи, с построением "моста", с позицией Филидора. Ладейные окончания - одни из важнейших, так как более половины оканчивающихся партий являются ладейными, а встречающиеся позиции просты лишь на первый взгляд.

На более ранних стадиях борьбы, когда пешка ещё не достигла седьмой горизонтали, возможности защиты велики. Одна из них - не допускать белого короля (сильнейшей стороны) па шестую горизонталь до продвижения на неё пешки, после чего перевести ладью в тыл пешки и шаховать короля сзади (это позиции Филидора). Показать шесть основных позиций по теме.

Тема 17. Ладейные окончания (продолжение 1).

Познакомить с позициями: ладья и две пешки против ладьи; что такое "бешеная" ладья. Шансы слабейшей стороны невелики, если эти пешки заблокированы королём. Сильнейшая сторона для победы не должна допускать разрыва контакта между королём и пешками. Постепенно продвигая своих пехотинцев вперёд, необходимо прижать фигуры противника к последней горизонтали. В заключительный момент следует либо вынудить размен ладьёй, либо создать вокруг вражеского короля матовую сеть. В некоторых позициях у слабейшей стороны появляется возможность, отдав ладью, получить патовую позицию ("бешеная" ладья).

Тема 18. Ладейные окончания (продолжение 2).

Познакомить детей с шестью типовыми многопешечными ладейными окончаниями. Знание основных позиций, далёкий расчёт являются основным оружием при таких окончаниях.

Тема 19. Мат конём и слоном.

Показать ребятам методику матования конём и слоном. Это трудная задача и без чёткого следования намеченному плану её не выполнить. План:

1.Захват центра (конь и слон стоят слева и справа от короля).

2.Оттеснить короля противника на край доски (в этой позиции в одну пирамиду выстраиваются чёрный король, белый конь, король и слон). Необходимо знать, что мат можно поставить только в том углу доски, который может атаковать слон.

3.Самая трудная часть плана - перегнуть короля в угол цвета слона. Особое внимание надо обратить па ходы коня, напоминающие букву "W», расположенную между пятой и седьмой горизонталями.

4.Поставить мат, при этом белого короля надо располагать на расстоянии хода коня от углового поля.

Модуль 2 «Атака короля»

№	Темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практика	Итого	
1.	Атака на короля	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение,

					диагностическая парная игра, анализ партий.
2.	Атака на короля (продолжение)	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
3.	Конкурсы решения комбинаций и задач-миниатюр	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
4.	Тренировка техники расчёта	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
5.	Основы стратегии	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
6.	Различная подвижность (активность) фигур	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
7.	Хорошие и плохие слоны	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
8.	Слон сильнее коня	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
9.	Разноцветные слоны в миттельшпиле	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
10.	Выключение фигуры из игры	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
11.	Использование открытых и полуоткрытых линий	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.

12.	Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
13.	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
14.	Борьба за открытую линию	1	1	2	Беседа, устный опрос, фронтальный опрос, наблюдение, диагностическая парная игра, анализ партий.
15.	Игра на турнирах	-	2	2	Наблюдение, сеанс одновременной игры, турнир, блиц-турнир, соревнование.
ИТОГО		14	16	30	

Содержание модуля

Теория. Атака на не рокированного короля. Атака на короля при односторонних рокировках. Атака на короля при разносторонних рокировках. Техника расчета. Дерево расчета. Ходы – кандидаты. Возможные случаи ошибок при расчете. Связка. Ошибка при расчете.

Промежуточный ход или контр нападение. Оценка позиции. Выбор плана. Позиционные основы плана.

Практика.

Модуль 3 «Позиционная игра»

К концу года учащийся должен уверенно применять все виды тактических приёмов: двойной удар, связку, завлечение, отвлечение, уничтожение защитника, высвобождение линии (поля), блокировка, изоляция и перекрытие, мельница, игру на пат.

Он также должен научиться самостоятельно разбирать и анализировать свои партии, научиться проводить в начальных классах соревнования по круговой системе.

Необходимо уметь выигрывать эндшпиль с лишней фигурой, знать элементы шахматной стратегии: открытая линия для ладьи, о значении седьмой и восьмой горизонтали, сдвоенных и изолированных пешках.

Иметь понятие о четырёх «постулатах позиционной игры Стейница.

Половина учащихся должна выполнить 3-й разряд, 1-2 ученика - 2-й разряд, остальные - 4-й разряд.

№	Темы	Количество часов	Формы аттестации,
---	------	------------------	-------------------

		Теория	Практика	Итого	контроля
1	Тренировка техники расчёта	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
2	Основы стратегии	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
3	Различная подвижность (активность) фигур	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
4	Хорошие и плохие слоны	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
5	Слон сильнее коня	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
6	Разноцветные слоны в миттельшпиле	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
7	Выключение фигуры из игры	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
8	Использование открытых и полуоткрытых линий	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
9	Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
10	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
11	Борьба за открытую линию	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
12	Сильный пешечный центр	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
13	Подрыв пешечного центра	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
14	Фигуры против пешечного центра	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
15	Фигурно-пешечный центр	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
16	Роль центра при сланговых операциях	1	1	2	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
17	Два слона в	1	2	3	Наблюдение, тестирование,

	миттельшпиле				методика дифференцированных заданий.
18	Два слона в эндшпиле	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
19	Успешная борьба против двух слонов	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
20	Слабые и сильные поля. Слабость поля в лагере противника	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
21	Слабость комплекса полей	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
22	О некоторых сильных полях	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
23	Пешечные слабости	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
24	Сдвоенные пешки	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
25	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
26	Проходная пешка	1	2	3	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
27	Борьба при необычном соотношении сил и компенсация за материал. Ферзь против различного материала	1	3	4	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
28	Компенсация за ферзя	1	3	4	Наблюдение, тестирование, методика дифференцированных заданий.
	Итого	28	42	70	

Содержание модуля

Теория. Пешечная структура и положение в ней фигур. «Хорошие» и «плохие слоны». Слон сильнее короля. Конь сильнее слона. Пешечная структура и положение в ней фигур. Разноцветные слоны в миттельшпиле. Выключение фигур соперника из игры.

Виды композиций и их особенности. Выдающиеся мастера комбинационного стиля; разбор шахматных партий. Атака на neroкировавшегося короля. Атака при односторонних рокировках. Атака при

рокировках в разные стороны

Практика. Применение полученных знаний на практике, решение задач на мат в 3-4 хода.

Комбинация с большим количеством жертв (разбор приемов). Красота шахматных этюдов. Этюд Рети. Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Конкурс решения комбинаций.

6. Ресурсное обеспечение программы

Принципы обучения

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

– принцип регулярности: основная работа происходит не только на еженедельных занятиях, но и при выполнении домашнего задания (закрепление приобретенных навыков);

– принцип параллельности: следует изучать темы не последовательно одну за другой, а держать в поле зрения несколько (две – три) темы, двигаясь по ним вперед и вглубь;

– 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 сверх красивые и сверх оригинальные идеи не могут компенсировать наличие неверного хода;

– принцип вариативности: полезно на примере одной ситуации различные приемы и методы решения, а затем сравнить получившиеся решения с различных точек зрения: стандартность и оригинальность;

– принцип самоконтроля: регулярный и систематический анализ своих ошибок как неперенный элемент самостоятельно работы;

– принцип быстрого повторения: по мере накопления теоретических знаний по предмету, следует регулярно повторять материал и по необходимости подкреплять его решением практических задач по теме;

– принцип моделирования ситуаций: полезно моделировать критические ситуации, которые могут возникнуть в шахматной партии, и отрабатывать стереотипы поведения.

Материально-техническое обеспечение:

- специальный шахматный кабинет с шахматными столами;
- настенная магнитная демонстрационная доска (81 см x 81 см);

- шахматный стенд (для размещения информации о правилах шахматного этикета, о выдающихся шахматистах, о новостях в мире шахматного искусства и спорта), мультимедийное оборудование (проектор, компьютер);

- комплект шахмат для каждой пары обучающихся;
- шахматные часы;
- турнирные шахматы (фигуры с утяжелителем и складной деревянной доской).

Информационное, дидактическое обеспечение:

- аудиосказки;
- презентации по теме «История развития шахмат»;
- графические изображения шахматных задач, схемы нестандартных шахматных ситуаций;
- видеофильмы;
- мультимедийные презентации «От сказки к шахматам»;
- портреты и высказывания выдающихся шахматистов мира.

7. Список литературы

1. Авербах Ю.Л. Шахматы на сцене и за кулисами. Откровения шахматиста, политика, историка. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2003. – 324 с.
2. Белявский А.Г., Михальчишин А.Б. Интуиция. – М.: Рипол Классик, 2003. – 176 с.
3. Буйлова Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ // Молодой ученый. 2015. № 15. С. 567–572. URL <https://moluch.ru/archive/95/21459/> (дата обращения: 29.12.2018).
4. Дамский Я.В. Искусство шахмат. По законам красоты. – М.: Рипол Классик, 2002. – 384 с.
5. Калиниченко Н.М. Шахматные дебюты. Практическое руководство. Все открытые начала. – М.: Астрель; АСТ, 2008. – 240 с.
6. Калиниченко Н.М. Шахматные дебюты. Практическое руководство. Все полуоткрытые начала. – М.: Астрель; АСТ, 2008. – 304 с.
7. Калиниченко Н.М., Эстрин Я.Б. Шахматные дебюты. Полный курс. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2003. – 704 с.
8. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: Тера-Спорт, 2001. – 344 с.
9. Конотоп В. А., Конотоп С. В. Тесты по тактике для начинающих шахматистов. Краснодар: изд-во «Кубанькино», 2005. - 152 с.
10. Конотоп В.А. Конотоп С.В. Тесты по тактике для шахматистов IV разряда. – Краснодар: Кубанькино, 2005. – 156 с.
11. Костров В.В., Рожков П.П. 1000 шахматных задач. Решебник. 1 год. – СПб. Издательский Дом «Литера», 2001. – 128 с. Костров В.В., Рожков П.П. 1000 шахматных задач. Решебник. 2 год. – СПб: Издательский Дом «Литера», 2001. – 126 с.
12. Костров В.В., Рожков П.П. Шахматный решебник. Книга А. Мат в 1 ход. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2014.– 96 с.
13. Методические рекомендации для образовательных организаций Краснодарского края по организации обучения шахматам в I– IV классах в 2018 – 2019 учебном году [Электронный ресурс] / info23.ru (обращения: 27.08.2018)
14. Методические рекомендации по обучению игре в шахматы / автор-сост. А.М. Гафт. – Ханты-Мансийск : АУ «Ин-т развития образования», 2015. – 88 с.
15. Пожарский В.А. Шахматный учебник в этюдах. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 208 с.

16. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. В 2-х частях. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2015. – 160 с., ил.
17. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2015. – 164 с., ил.
18. Сухин И.Г. Шахматы: третий год, Тайны королевской игры. Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 224 с., ил.
19. Шпильман Р. 1001 комбинация. – Харьков: Фолио, 1995. – 352с.

Оценочные материалы

Протокол мониторинга освоения программы «Шахматы»

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знание шахматных фигур			Шахматная доска		Шахматная игра				Уровень освоения программы: В. - 14-18 б., С. - 8-13 б., Н. – 0-7 б.
		Знают названия шахматных фигур и умеют отличать друг от друга	Знают шахматные термины	Знают правила хода и взятия каждой фигуры	Знают, как правильно размещать шахматную доску между партнерами, расставлять фигуры перед игрой	Ориентируются на шахматной доске. Различают горизонталь, вертикаль, диагональ	Умеют играть по частям	Умеют играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами	Умеют решать элементарные шахматные дебюты	Увлечение игрой	

Оценка параметров: 2 балла - высокий уровень: знает, умеет безошибочно; 1 балл – средний уровень: знает, умеет, но допускает ошибки; 0 баллов – низкий уровень: не знает, не умеет.

Анализ освоения программы группой:

Показатели, наиболее успешно освоенные детьми	Показатели, которые недостаточно освоены детьми	Причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей	Пути решения
---	---	--	--------------

Методические материалы

Дидактические игры

Методические рекомендации: для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. Также можно использовать гигантские шахматы (в рост ребенка).

Цель дидактических игр: ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур; уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету; ставить рядом одинаковые фигуры; вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур; желание играть в них.

Описание дидактических игр

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет —три бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

«Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

«Ряд». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Белые и чёрные». В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, —Белый ферзь. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например, —Чёрный король. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

«Что общего?» Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: —Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой).

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Угадай-ка». Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура —бежит не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: —Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме — запретной, которая выбирается заранее. Вместо названия —запретной фигуры надо сказать — секрет. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда —ошибайтесь. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить —спать в коробку или шахматную доску. И так следующую фигуру.

«Волшебный мешочек» По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы —не угадаете, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски теремок. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на —теремок и уронить его, а остальные фигуры помогут —теремок —построить – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки Колобок можно провести так: дед – король, баба – ферзь, заяц – пешка, лиса – конь, волк – слон, медведь – ладья, а колобок – шарик или клубок. Ребенок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки —лиса колобка не съест – колобок от неё убежит.

«Шахматная репка». Посадите репку – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: дед – это король, бабушка – ферзь, внучка – слон, Жучка – конь, кошка – ладья, мышка – пешка.

Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)

Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)

Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)

А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)

Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперед и хлопок)
Необычен каждый шаг! (указательный палец)
А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу вперед)
Ходит только прямо!
Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на
столе)
Им начинать этот сказочный бой.