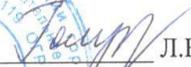


Департамент образования Администрации города Екатеринбурга  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа №119

Программа рассмотрена и рекомендована к утверждению педагогическим советом Протокол № 9/2 от «02» июня 2021 г.	Утверждаю Директор МБОУ СОШ № 119  Л.В.Голубова Приказ № 29-о от 02.06.2021 г.
---	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
Спортивно-оздоровительной направленности  
**«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7-12 лет

срок реализации программы: 3 года

Екатеринбург, 2021г.

### **Аннотация к дополнительной общеразвивающей программе по шахматам**

Увлечение детей шахматами повышает их самостоятельность, помогает выработать плановость мышления, увеличивает концентрацию внимания ребенка на занятиях.

В программе используются разнообразные методы и формы обучения: рассказ, показ видеоматериалов, метод рассуждений, в который вовлекается детская аудитория.

В результате реализации программы дети овладевают основами шахматной культуры, повышают свои социальные коммуникативные способности, выполняют шахматные разряды, участвуют в шахматных соревнованиях, конкурсах и викторинах.

#### **Цель программы:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

#### **Задачи:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

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

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Настоящая дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Шахматы» рассчитана на обучающихся от 7 до 12 лет, нормативный срок освоения – 3 (три) учебных года. В соответствии с федеральным базисным учебным планом курс «Шахматы - школе» изучается с 1 по 6 класс. Общий объем учебного времени составляет

324 часов. Календарный учебный график реализации дополнительной образовательной программы составлен с учетом требований СанПиН, в соответствии с в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (п. 10, ст. 2).

Режим учебно-тренировочной работы рассчитан на 36 недель. Форма обучения очная с элементами применения технологий дистанционного обучения на платформе Classroom.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса «Шахматы» предназначена для обучающихся школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования.

В современной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматы в школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

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

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее,

самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Новизна данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

#### **Цель программы:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

#### **Задачи:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

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

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и

личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Настоящая дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Шахматы» рассчитана на обучающихся от 6 до 12 лет, нормативный срок освоения – 3 (три) учебных года. В соответствии с федеральным базисным учебным планом курс «Шахматы - школе» изучается с 1 по 6 класс. Общий объём учебного времени составляет 360 часов. Календарный учебный график реализации дополнительной образовательной программы составлен с учетом требований СанПиН, в соответствии с в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (п. 10, ст. 2).

***Календарный учебный график реализации дополнительной образовательной программы.***

Образовательная деятельность проводится во время учебного года. Учебный год начинается с первого учебного дня текущего учебного года, кроме первого года обучения. Первый год обучения начинается после комплектования групп с 15 сентября.

Режим учебно-тренировочной работы рассчитан на 36 недель. Форма обучения очная с элементами применения технологий дистанционного обучения на платформе Classroom.

Год обучения	Возраст для зачисления	Кол-во учебных часов в группе
1 год	6-7 лет	72
2 год	8-10 лет	144
3 год	11-12 лет	108

**Личностные результаты**

- 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 результаты**

- 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 результаты

### **К концу первой группы обучения дети должны *знать*:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

### **К концу первой группы обучения дети должны *уметь*:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **К концу второй группы обучения дети должны *знать*:**

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

### **К концу второй группы обучения дети должны *уметь*:**

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

### **К концу третьей группы обучения дети должны *знать*:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.);

- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.*

**К концу третьей группы обучения дети должны уметь:**

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

## *Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы*

### 1 группа обучения (1класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	2ч.	4ч.	6ч.
II.	Шахматные фигуры.	6ч.	10ч.	16ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	2ч.	4ч.	6ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	6ч.	12ч.	18ч.
V.	Цель шахматной партии.	2ч.	4ч.	6ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	2ч.	10	12ч.
VII.	Обобщение.	1ч.	7	8ч.
	Итого	21ч.	51ч.	72ч.

#### **I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

#### **Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

#### **II. Шахматные фигуры.**

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

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

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

**«Большая и маленькая».** Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

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

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

### **III. Начальная расстановка фигур.**

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

**«Не зевай!».** Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### **IV. Ходы и взятие фигур.**

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

**«Игра на уничтожение»** – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

**«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

## **V. Цель шахматной партии.**

**Шах.** Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

**Мат.** Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. **Ничья.** Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. **Рокировка.** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

### ***Дидактические игры и игровые задания.***

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

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

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

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

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

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

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

#### **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

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

#### **VII. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса.

### **2 группа обучения (2-3 классы)**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Краткая история шахмат.	2 ч	2 ч.	4 ч.
II.	Шахматная нотация.	10 ч.	20 ч.	30 ч.
III.	Ценность шахматных фигур.	12 ч.	24 ч.	36 ч.
IV.	Техника матования одинокого короля .	6 ч.	18 ч.	24 ч.
V.	Достижение без жертвы материала.	6 ч.	24 ч.	30 ч.
VI.	Обобщение.	5 ч.	15 ч.	20 ч.
	Итого	41 ч.	103 ч.	144 ч.

#### **I. Краткая история шахмат.**

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

Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

#### **II. Шахматная нотация.**

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

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

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

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

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

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

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

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

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

### **III. Ценность шахматных фигур.**

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

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

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

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

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

### **IV. Техника матования одинокого короля.**

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

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

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

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

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

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

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

### **V. Достижение мата без жертвы материала.**

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

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

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

## VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

### 3 группа обучения (4-5 класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	3 ч.	15 ч.	18 ч.
II.	Основы дебюта.	3 ч.	15 ч.	18 ч.
III.	Основы миттельшпиля.	1 ч.	3 ч.	4 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	1 ч.	3 ч.	4 ч.
V.	Шахматная партия.	6 ч.	24 ч.	30 ч.
VI.	Анализ и оценка позиции.	3 ч.	30 ч.	33ч.
VII.	Шахматная комбинация.	5 ч.	25 ч.	30ч.
VIII.	Обобщение.	2 ч.	5 ч.	7 ч.
	Итого	24 ч.	84	108 ч.

#### I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

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

#### II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

#### *Дидактические задания.*

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

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

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

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

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

«**Выигрыш материала**». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

«**Захвати центр**». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«**Можно ли сделать рокировку?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

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

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю.

### **III. Основы миттельшпиля.**

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

#### *Дидактические задания.*

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

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

### **IV. Основы эндшпиля.**

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой 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 два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

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

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

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

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

«**Выигрыш или ничья?**». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«**Куда отступить королем?**». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«**Путь к ничьей**». Точной игрой нужно добиться ничьей.

#### **V. Шахматная партия.**

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

#### **V I. Анализ и оценка позиции.**

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

#### **V II. Шахматная комбинация.**

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема\_завлечения. Тема\_блокировки. Тема\_связки. Тема\_разрушения королевского прикрытия. Тема\_освобождения пространства. Тема\_перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батареи». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

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

#### **VII. Обобщение.**

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

Учебный план, реализующий настоящую дополнительную общеразвивающую образовательную программу (далее - учебный план), определяет перечень, трудоемкость, последовательность и распределение по периодам обучения учебных курсов, практики и иных видов учебной деятельности, формы промежуточной аттестации.

Учебный план:

- фиксирует максимальный объем учебной нагрузки обучающихся;
- определяет (регламентирует) перечень учебных курсов и время, отводимое на их освоение и организацию.

В интересах детей с участием обучающихся и их семей на основе учебного плана, представленного в данной дополнительной образовательной программы, может являться основой разработки индивидуальных учебных планов, для формирования индивидуальной траектории развития обучающегося (содержание учебных предметов, курсов, модулей, темп и формы образования).

Настоящая дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Шахматы» реализуется за счет обеспечения современной материально-технической базой.

Материально-техническая база МБОУ СОШ № 119 приведена в соответствие с задачами по обеспечению реализации дополнительной общеразвивающей образовательной программы, необходимого учебно-материального оснащения образовательных отношений и созданию соответствующей образовательной и социальной среды.

Все учебные помещения обеспечены комплектами оборудования для реализации программы, включая расходные материалы и канцелярские принадлежности, а также мебелью, офисным оснащением и необходимым инвентарем.

Размещение помещений для осуществления образовательной деятельности, активной деятельности, отдыха обучающихся, их площадь, освещенность и воздушно-тепловой режим, расположение и размеры рабочих, учебных зон и зон для индивидуальных занятий, обеспечивают возможность безопасной и комфортной организации всех видов учебной и деятельности для всех участников образовательных отношений, соответствуют СанПиН.

#### **Оборудование:**

1. шахматный набор (фигуры и доска) - 16 шт.
2. шашечный набор (шашки и доска) - 8 шт.
3. шахматные часы - 2 шт.

Информационно-методические условия реализации дополнительно образовательной программы обеспечиваются современной информационно-образовательной средой.

Под информационно-образовательной средой (или ИОС) понимается открытая педагогическая система, сформированная на основе разнообразных информационных образовательных ресурсов, современных информационно-телекоммуникационных средств и педагогических технологий, направленных на формирование творческой, социально активной личности, а также компетентность участников образовательных отношений в решении учебно-познавательных и профессиональных задач с применением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетентность).

***Основными элементами ИОС являются:***

- о информационно-образовательные ресурсы в виде печатной продукции;
- о информационно-образовательные ресурсы на сменных оптических носителях;
- о информационно-образовательные ресурсы Интернета.

### **Литература:**

- Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 2018.
- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 2019.
- Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 2017.
- Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 2018.
- Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 2019.
- Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 2017.
- Книжка – раскраска «Шахматные герои».

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575774

Владелец Голубова Людмила Викторовна

Действителен с 24.03.2021 по 24.03.2022