

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №8  
ИМЕНИ А.В. ГРЯЗНОВА»  
ИЗОБИЛЬНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА  
СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Согласовано:  
Руководитель  
Центра «Точка роста»

  
Распопова И. И.  
от «29» августа 2024 года

Принято:  
Решение педагогического  
совета

МБОУ «СОШ №8 имени  
А.В. Грязнова» ИГОСК  
Протокол № 2  
от «30» августа 2024 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МБОУ

«СОШ № 8 имени  
А.В. Грязнова» ИГОСК  
  
от «30» августа 2024 года  
С.С. Князева

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Шахматы»

Направленность программы – физкультурно-спортивная  
Уровень программы – базовый  
Возраст – 13-15 лет  
Срок реализации программы – 1 год

Составила:  
Петриченко Татьяна Александровна  
Учитель технологии

с. Тищенское, Ставропольский край

## 1 год разработки программы 2024

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В 2004 г. вышел первый в истории нашей страны приказ Минобразования РФ №2211 от 18.05.2004 г. «О развитии шахматного образования в системе образования РФ», в соответствии с которым был создан Координационный совет по развитию шахматного образования РФ во главе с чемпионом мира А.Е.Карповым и принята программа мер по развитию шахматного образования в системе образования РФ. В соответствии с данной программой, было подготовлено методическое письмо «Об опыте шахматного образования обучающихся», рекомендованное для использования в общеобразовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования детей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» для 7-9 классов представляет собой методически оформленную конкретизацию требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и раскрывает их реализацию через конкретное предметное содержание.

При создании рабочей программы учитывались потребности современного российского общества в физически крепком и дееспособном подрастающем поколении, способном активно включаться в разнообразные формы здорового образа жизни, умеющем использовать ценности физической культуры для самоопределения, саморазвития и самореализации. В рабочей программе нашли своё отражение объективно сложившиеся реалии современного социокультурного развития российского общества, условия деятельности образовательных организаций, возросшие требования учителей и методистов к совершенствованию содержания школьного образования, внедрению новых методик и технологий в учебно-воспитательный процесс.

Обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа соответствует требованиям нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. От 08.12.2020 г.).
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. Департамент государственной политики в сфере воспитания, дополнительного образования и детского отдыха Министерства просвещения России от 30.09.2020 г.

3.Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196).

4.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.

5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

6. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Концепция духовно нравственного развития и воспитания личности гражданина России. Традиционные воспитательного процесса» (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 года № 2945-р).

7. Устава МБОУ «СОШ №8 имени А.В.Грязнова» ИМО СК

**Направленность (профиль) программы** – физкультурно-спортивная.

Почти крылатыми стали слова о том, что шахматы представляют собой сплав из трёх компонентов спорта, науки и искусства Классический пример - сама шахматная партия. Результат её влияет на турнирное положение участников - спортивный момент. Красивая комбинация, проведённая в ней, может превратить встречу в произведение искусства, наконец, для успешной игры требуется основательная теоретическая, то есть научная, подготовка.

**Актуальность программы.** Образовательная программа "Шахматы" 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 широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, участие в шахматных турнирах разного уровня.

**Педагогическая целесообразность.** Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических и психологических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Эта игра приносит школьникам много творческих радостей.

Гармонически сочетая в себе элементы спорта, искусства и науки, она оказывает многостороннее влияние на детей, помогают формированию лучших черт их характеров, развитию умственных способностей и художественных вкусов. Обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живёт в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

**Отличительные особенности программы** в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, создание игровых ситуаций педагогом. Основной организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- **принцип развивающей деятельности** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника всего коллектива в целом;
- **принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **принцип психологической комфортности** создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип вариантности** у детей формируется умение осуществлять собственный– выбор и им систематически предоставляется возможность выбор.

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития, Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение учащимися основам шахматной игры. 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 целей. Учат принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Адресат программы

**Программа адресована** обучающимся 13-15 лет (независимо от пола), проявляющих интерес к шахматам и не имеющих медицинских противопоказаний.

**Наполняемость групп-** в каждой учебной группе по 8 детей.

**Предполагаемый состав групп-** 13-15лет;

**Условия приема детей-** на общих основаниях

**Срок реализации программы и объем учебных часов:**

1 год обучения: 108 часов, 1 раз в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 1 часу (3 часа в неделю)

**Форма обучения:** обучение осуществляется в очной форме

**Цель программы:** заложить фундамент интеллектуально–логического мышления, научить детей правильно организовывать досуг, приобщить их к занятиям спортом и наукой, способствовать развитию умственных способностей.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

**Развивающие:**

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

**Воспитывающие:**

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- формировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

**Условия реализации программы.** Программа ориентирована на учащихся среднего школьного возраста и рассчитана на один год. В учебной группе занимаются учащиеся в возрасте от 13-15 (8а,8б)

Данная программа является модифицированной. При разработке программы учитывались возрастные особенности учащихся. Посещение занятий проводится на добровольной основе. Содержание занятий, объем и интенсивность нагрузок зависят от возраста и физического состояния здоровья обучающихся. Программа обучения построена по принципу от «простого к сложному» и углубления теоретических знаний и практических умений на каждом последующем этапе обучения. При реализации данной программы используются как групповые, так и индивидуальные занятия.

Программа «Шахматы» вариативна и допускает некоторые изменения в содержании занятий, форме их проведения, количестве часов, отведенных на изучения отдельных тем. Программа может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных технологий.

**Режим организации занятий.** Количество учебных часов 108. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 1 часу (3 часа в неделю). Продолжительность занятия 40 минут с 10 минутным перерывом.

**Календарный учебный график**  
на 2024-2025 учебный год

Уровень обучения	№ группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель в год	Кол-во учебных дней в год	Кол-во учебных часов нед./год.	Режим занятий
стартовый	1	02.09.24	25.05.25	36	72	3/108	1 раз в неделю по 2 часа и 1 раз в нед.по 1 часу
стартовый	2	02.09.24	25.05.25	36	72	3/108	1 раз в неделю по 2 часа и 1 раз в нед.по 1 часу
стартовый	2	02.09.23	25.05.25	36	72	3/108	1 раз в неделю по 2 часа и 1 раз в нед.по 1 часу

**Кадровое обеспечение:** реализацию данной программы осуществляет учитель технологии МБОУ «СОШ №8 имени

А.В.Грязнова» ИМО СК, Петриченко Татьяна Александровна, стаж работы – 31лет.

**Уровень освоения программы: стартовый.**

### **Ожидаемый результат:**

Важнейшим предполагаемым результатом данной программы является развитие творческой личности, способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем, а также воспитание гармонично развитого шахматиста, владеющего широким арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного концентрировать внимание, быстро и точно считать варианты.

### **Предметные результаты:**

**В результате освоения программы «Шахматы в школе» учащиеся должны знать /применять:**

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист - спортсмен;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- приобретённые знания и умения в самостоятельной творческой деятельности

**К концу первого учебного года учащиеся должны:**

- уметь объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пай, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнера;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать цену каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнером от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнера.

**Метапредметные** результаты освоения программы - характеризуют уровень сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

***Познавательные УУД:***

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть



реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

***Коммуникативные УУД:***

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

***Регулятивные УУД:***

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**Личностные** результаты освоения программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;

- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим

**Тематическое планирования  
1 год обучения (108 ч)**

№	Раздел	Тема урока	Кол- во часов	Основные виды деятельности (ФГОС, по авторскому тематическому планированию)
1	<i>Знакомство с шахматами</i>		12	
		Знакомство с шахматами.	1	<i>Знать</i> названия шахматных фигур: ладья, слон,

		Шахматная доска.	1	<p>ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой.</p> <p><b>Ориентироваться</b> на шахматной доске, в шахматной нотации.</p> <p><b>Планировать</b> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур.</p> <p><b>Выявлять</b> закономерности и проводить аналогии для решения новой задачи на основе поданной информации.</p> <p><b>Называть</b> фигуры по описанию заданной позиции.</p> <p><b>Выделять</b> основные законы дебюта.</p>
		Запись позиций.	1	
		Как ходят фигуры.	1	
		Что такое шах, мат и пат.	1	
		Как начать шахматную партию (дебют).	2	
		Рокировка и все о ней.	1	
		Запись шахматной партии.	1	
		Основные законы дебюта.	2	
		Ценность фигур.	1	
<b>2</b>	<b>Мат в один ход. Выбор фигуры</b>		<b>8</b>	
		«Спертый мат».	2	<p><b>Определять</b> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.</p> <p><b>Работать</b> по предложенному учителем плану.</p>
		Диагональный мат.	2	
		Горизонтальный (вертикальный) мат.	2	
		«Эполетный мат».	2	

<b>3</b>	<b>Пешечные окончания</b>		<b>8</b>	
		Разминка.	2	<p><b>Ориентироваться</b> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.</p> <p><b>Уметь проводить</b> элементарные комбинации.</p>
		Правило квадрата пешки.	2	
		Борьба за блокирующие поля пешки.	2	
		Маяки для королей.	2	
<b>4</b>	<b>Мат в один ход. Выбор фигуры</b>		<b>8</b>	

		Двойной удар по диагонали.	2	<i>Перерабатывать</i> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. <i>Демонстрировать</i> целенаправленное и осмысленное наблюдение.
		Двойной удар по вертикали (горизонтали).	2	
		Двойной удар по двум горизонталям.	2	
		Мнимая защита связанной фигуры.	2	

<b>5</b>	<b>Знакомство с шахматами</b>	<b>12</b>		
		История мировых и русских шахмат.	2	<i>Знать</i> названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой. <i>Ориентироваться</i> на шахматной доске, в шахматной нотации. <i>Планировать</i> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. <i>Выявлять</i> закономерности и проводить аналогии для решения новой задачи на основе поданной информации. <i>Называть</i> фигуры по описанию заданной позиции.
		История шахмат – чемпионы мира.	2	
		Основные законы дебюта.	2	
		Как избежать зевков.	2	
		Какие бывают пешки.	1	
		Дебют (испанская партия).	1	
		Основы тактики и стратегии.	2	
<b>6</b>	<b>Мат в два хода. Перекрытие</b>		<b>8</b>	
		Взятие.	2	<i>Определять</i> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. <i>Работать</i> по предложенному учителем плану.
		Перекрытие.	2	
		Блокировка.	2	
		Связывание.	2	
<b>7</b>	<b>Пешечные</b>		<b>8</b>	

	<b>окончания</b>			
		Повторение.	2	<b>Ориентироваться</b> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. <b>Уметь проводить</b> элементарные комбинации.
		Сохранение оппозиции.	2	
		Резервы для блокады пешки.	2	
		Типичные ошибки.	2	
<b>8</b>	<b>Двойной удар с шахом. Всемогущий ферзь</b>		<b>8</b>	
		Двойной удар ферзём с шахом по горизонтали и диагонали.	2	
		Двойной удар ферзём с шахом по вертикали и диагонали.	2	
		Двойной удар ферзём как слоном с шахом.	2	
		Двойной удар ферзём с шахом как ладьёй.	2	

9	<b>Знакомство с шахматами</b>		4	
		История шахмат – чемпионы мира.	2	<b>Ориентироваться</b> на шахматной доске. <b>Называть</b> фигуры по описанию задания.
		Отвлечение и завлечение.	2	
10	<b>Мат в два хода. Борьба за поле матования</b>		8	
		Завоевание поля.	2	<b>Определять</b> главное и существенно в упражнении, путем логических заданий.
		Уничтожение защиты поля матования.	2	<b>Работать</b> по предложенному учителем варианту.
		Отвлечение защиты.	2	
		Освобождение поля (линии).	2	
11	<b>Мат в два хода. Как добраться до короля?</b>		8	
		Блокировка короля.	2	<b>Ориентироваться</b> в своей системе координат.
		Завлечение короля (привлечение).	2	Известного с помощью учителя. <b>Уметь проводить</b> элементарные комбинации.
		Отвлечение пешечного прикрытия короля.	2	
		Разрушение (уничтожение прикрытия короля).	2	
12	<b>Связывание. Королевское связывание (полное)</b>		8	
		Взятие мнимо защищенной фигуры.	2	<b>Перерабатывать</b> полученную информацию.
		Отвлечение короля шахом.	2	<b>Демонстрировать</b> целенаправленные действия.
		Нападение на связанную фигуру.	2	
		Построение конструкции связывания.	2	
13	<b>Связывание.</b>		8	

	<i>Фигурное связывание (неполное)</i>			
		Взятие мнимо защищенной фигуры.	2	<p><b>Определять</b> главное и существенно упражнений, путем логических зада</p> <p><b>Перерабатывать</b> полученную инф</p> <p>такие шахматные объекты, как ходы</p> <p><b>Демонстрировать</b> целенаправленн</p>
		Нападение на связанную фигуру.	2	
		Построение конструкции связывания (нет связывающей фигуры).	2	
		Построение конструкции связывания (при двух боевых силах с обеих сторон).	2	

## Содержание программы

### 1 год обучения (108 ч)

#### **Раздел 1. Знакомство с шахматами (12 часов)**

Знакомство с шахматами. Шахматная доска. Запись позиций. Как ходят фигуры. Что такое шах, мат и пат. Как начать шахматную партию (дебют). Рокировка и все о ней. Запись шахматной партии. Основные законы дебюта. Ценность фигур.

#### **Раздел 2. Мат в один ход. Выбор фигуры (8 часов)**

«Спертый мат». Диагональный мат. Горизонтальный (вертикальный) мат. «Эполетный мат»

#### **Раздел 3. Пешечные окончания (8 часов)**

Разминка. Правило квадрата пешки. Борьба за блокирующие поля пешки. Маяки для королей.

#### **Раздел 4. Мат в один ход. Выбор фигуры (8 часов)**

Двойной удар по диагонали. Двойной удар по вертикали (горизонтали). Двойной удар по двум горизонталям. Мнимая защита связанной фигуры.

#### **Раздел 5. Знакомство с шахматами (12 часов)**

История мировых и русских шахмат. История шахмат – чемпионы мира. Основные законы дебюта. Как избежать зевков. Какие бывают пешки. Дебют (испанская партия). Основы тактики и стратегии.

#### **Раздел 6. Мат в два хода. Перекрытие (8 часов)**

Взятие. Перекрытие. Блокировка. Связывание

#### **Раздел 7. Пешечные окончания (8 часов)**

Повторение. Сохранение оппозиции. Резервы для блокады пешки. Типичные ошибки.

#### **Раздел 8. Двойной удар с шахом. Всезащитный ферзь (8 часов)**

Двойной удар ферзём с шахом по горизонтали и диагонали. Двойной удар ферзём с шахом по вертикали и диагонали. Двойной удар ферзём как слоном с шахом. Двойной удар ферзём с шахом как ладьёй.

#### **Раздел 9. Знакомство с шахматами (4 часа)**

История шахмат – чемпионы мира. Отвлечение и завлечение.

#### **Раздел 10. Мат в два хода. Борьба за поле матования (8 часов)**

Завоевание поля. Уничтожение защиты поля матования. Отвлечение защиты. Освобождение поля (линии).

#### **Раздел 11. Мат в два хода. Как добраться до короля? (8 часов)**

Блокировка короля. Завлечение короля (привлечение). Отвлечение пешечного прикрытия короля. Разрушение (уничтожение прикрытия короля).

#### **Раздел 12. Связывание. Королевское связывание (полное) (8 часов)**

Взятие мнимо защищенной фигуры. Отвлечение короля шахом. Нападение на связанную фигуру. Построение конструкции связывания.

#### **Раздел 13. Связывание. Фигурное связывание (неполное) (8 часов)**

Взятие мнимо защищенной фигуры. Нападение на связанную фигуру. Построение конструкции связывания (нет связывающей фигуры).



Построение конструкции связывания (при двух боевых силах с обеих сторон).

### **Материально-техническое обеспечение:**

1. Кабинет Центра «Точка роста» «Шахматы»
2. Техническое оснащение:
  - столы;
  - стулья;
  - демонстрационная доска;
  - комплекты для обучения шахматам (шахматы, часы шахматные)
3. Цветные карандаши;
4. Фломастеры;
5. Бумага для рисования

### **Информационное обеспечение:**

- обзор аналитической информации;
  - оформление информационных стендов;
  - банк данных (разработки уроков, беседы для уч-ся, лекции и беседы для родителей, разработки внеклассных мероприятий)
- контрольные срезы, тесты

### **Научно – методическое обеспечение:**

1. Учебный план ОУ.
2. Методические разработки для родителей, обучающихся и педагогов.
3. Методические пособия для изучения курса «Шахматы» по программе
4. Видеоматериалы для проведения пропаганды изучения ПДД

### **Основные методы, используемые для реализации программы:**

Формы проведения занятий. Занятия проходят в игровой атмосфере. Занятия разделены на две части:

- в первой части учащимся преподается теория, они учатся стратегическим и тактическим приемам, построению плана, правильной оценке позиции, пробуют ставить ловушки и избегать их;
- вторая часть занятия посвящена игре, где учащиеся применяют на практике полученные знания путем решения дидактических задач и игр, соревнований, турниров и т.д.

Все применяемые формы работы с детьми можно систематизировать следующим образом:

- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия;
- шахматные игры;
- шахматные дидактические игрушки;
- участие в турнирах и соревнованиях.

Педагогические технологии:

- технологии объяснительно-иллюстративного обучения;
- личностно ориентированные технологии обучения;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;
- здоровье сберегающие технологии обучения.

При организации учебных занятий используются следующие методы обучения:

По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:

Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

Наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.

Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

По степени активности познавательной деятельности учащихся:

Объяснительно-иллюстративные - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

Исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

По логичности подхода:

Аналитический – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:

Частично-поисковый – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				групповая	1	Вводный инструктаж. Организационное занятие	Учебный кабинет	тестирование
				<b>групповая</b>	<b>2</b>	Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска.	Учебный кабинет	беседа
				групповая	5	Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.	Учебный кабинет	беседа
				групповая	3	Король и понятие шаха	Учебный кабинет	опрос
				групповая	3	Мат.	Учебный кабинет	опрос
				Групповая, индивидуальная	3	Пат.	Учебный кабинет	Игра в парах
				Групповая, индивидуальная	3	Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятия форточки.	Учебный кабинет	Игра в парах
				Групповая, индивидуальная	<b>1</b>	Превращение пешки в ферзи 1(8) горизонтали. Взятие на проходе.	Учебный кабинет	Игра в парах
				групповая	3	Турнир в объединении.	Учебный кабинет	Опрос
				групповая	2	Ничья.	Учебный кабинет	Беседа

				групповая	3	Решение задач на ничью.	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				групповая	3	Двойной удар, вскрытый шах.	Учебный кабинет	Опрос
				групповая	2	Решение задач на двойной удар и скрытый шах.	Учебный кабинет	Игра в парах
				групповая	2	Связка.	Учебный кабинет	опрос
				групповая	3	Турнир в объединении.	Учебный кабинет	Турнир на выявление лидера
				групповая	3	Расчет вариантов. Решение шахматных задач	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				групповая	3	Эндшпиль. Пешечные окончания.	Учебный кабинет	Устный опрос
				групповая	2	Турнир в объединении.	Учебный кабинет	Устный опрос
				групповая	4	Решение шахматных задач	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				групповая	5	Турнир	Учебный кабинет	Турнир на выявление лидера

				групповая	4	Дебют.	Учебный кабинет	Устный опрос
				групповая	3	Мат ферзем.	Учебный кабинет	Игра в парах
				групповая	2	Решение шахматных задач на мат в 1 ход.		Решение шахматных задач
				групповая	3	Линейный мат. Мат двумя ладьями.	Учебный кабинет	Игра в парах
				групповая	4	Решение задач	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				групповая	3	Детский мат. Защита от детского мата.	Учебный кабинет	Игра в парах
				Групповая, индивидуальная	4	Турнир в объединении	Учебный кабинет	Турнир на выявление лидера
				групповая	4	Элементы оценки позиции	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				Групповая	5	Пешечные окончания	Учебный кабинет	Устный опрос
				Групповая	3	Решение задач	Учебный кабинет	Решение шахматных задач
				Групповая, индивидуальная	4	Мат ладьей и королем	Специальная площадка	Игра в парах
				Групповая, индивидуальная	4	Турнир в объединении	Учебный кабинет	Турнир на выявление лидера

				Групповая, индивидуальная	5	Решение шахматных задач	Учебный кабинет	Решение шахматны х задач
				Групповая,	5	Турнир	Учебный кабинет	Турнир на выявление лидера
					<b>108</b>	<b>Итого</b>		

### Календарно-тематическое планирование (базовый уровень)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Дата
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный инструктаж. Организационное занятие.	1	1		
2	Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска.	2	1		
3	Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.	5	2	3	
4	Король и понятие шаха	3	1	2	
5	Мат.	3	1	2	
6	Пат.	3	1	2	
7	Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятия форточки.	3	1	2	

8	Превращение пешки в ферзи 1(8) горизонтали. Взятие на проходе.	1	1		
9	Турнир в объединении.	3		3	
10	Ничья.	2	1	1	
11	Решение задач на ничью.	3		3	
12	Двойной удар, вскрытый шах.	3	1	2	
13	Решение задач на двойной удар и скрытый шах.	2		2	
14	Связка.	2	1	1	
15	Турнир в объединении.	3		3	
16	Расчет вариантов. Решение задач.	3	1	2	
17	Эндшпиль. Пешечные окончания.	3	1	2	
18	Турнир в объединении.	2		2	
19	Решение шахматных задач	4		4	
20	Турнир	5		5	
21	Дебют.	4	2	2	
22	Мат ферзем.	3	1	2	
23	Решение шахматных задач на мат в 1 ход.	2		2	

24	Линейный мат. Мат двумя ладьями.	3	1	2	
25	Решение задач	4		4	
26	Детский мат. Защита от детского мата.	3	1	2	
27	Турнир в объединении	4		4	
28	Элементы оценки позиции	4	2	2	
29	Пешечные окончания	5	2	3	
30	Решение задач	3		3	
31	Мат ладьей и королем	4	2	2	
32	Турнир в объединении	4		4	
33	Решение шахматных задач	5		5	
34	Турнир	5		5	
	<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>25</b>	<b>83</b>	

## ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Виды контроля:

- *Входная аттестация (первичная диагностика)* проводится в начале учебного года (сентябрь-октябрь) для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.



- *текущая аттестация* определяет степень усвоения учебного материала в середине года;
- *итоговая аттестация* проводится в конце учебного года для определения степени усвоения знаний и умений, полученных в процессе освоения образовательной программы (зачет, соревнование).

Уровни освоения программы	результат
Высокий	Учащиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний	Учащиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
низкий	Учащиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала,

### Список литературы

#### Список литературы для педагога:

1. Абрамов С.П. Барский В. П. Шахматы первый год обучения. Методика проведения занятий. 2015.
2. Владимир Барский. Учебник шахмат для младших школьников Карвин в Шахматном лесу- I . 2015.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.- М.: Детская литература, 2005.
4. Дерябина С.Е. Учебник шахматы. Первый год обучения, Ижевск, 2006
5. Карпов А., Гик Е. Шахматные сюжеты - Знание. Москва, 1991.
6. Касаткина Шахматная тетрадь. 2015.
7. Ройзман Шахматные миниатюры. 2009.
8. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок . 2004.
9. Сухин И. От сказки - К шахматам. - М.: Астрель, АСТ, 2000.
10. Каргина З.А. Особенности воспитательной работы в системе дополнительного образования детей (статья).  
Электронный ресурс - <http://dopedu.ru/stati/140-2012-05-16-21-15-31.html>
11. Программа воспитания: что это такое, зачем нужна и как разработать. Электронный ресурс - <https://eduregion.ru/k-zhurnal/programma-vospitaniya-cto-eto-takoe/>

#### Список литературы для детей:

1. Воспитание в современной школе: от программы к действиям  
Дерябина С.Е. Учебник шахматы. Первый год обучения, Ижевск, 2006
2. Дерябина С.Е. Учебник шахмат. Второй год обучения, Ижевск, 2006
3. Сборники шахматных задач, этюдов, головоломки, 2004

### ПРИЛОЖЕНИЯ

## Глоссарий

**Пешка** — самая слабая шахматная единица ( ее не принято считать фигурой) и основная единица измерения шахматного материала: в пешечном эквиваленте измеряют «вес» фигур ( легкая фигура примерно эквивалента трем пешкам, ладья — пяти).

**Ладья**- тяжелая шахматная фигура, по силе примерно равна пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали. Участвует в рокировке. В исходной позиции, у каждого игрока по две ладьи, находящиеся по углам доски.

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

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

**Конь** - легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля на котором находится.

**Король** - главная шахматная фигура с которой связан исход партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали и диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвует в рокировке. У каждого игрока по одному королю. Особенностью королей является, то что их количество не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижению последней на ее пути горизонтали.

**Мат** — ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать. Таким образом, при мате одновременно:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
- у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой;
- нет возможности взять фигуру, объявившую шах.

Означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. В русской шахматной нотации мат обозначается символом «x» после хода фигуры, в международной нотации и в шахматной композиции — символом «#» после хода.

**Шах** — ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля.

**Пат** — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая очередь хода, не может им воспользоваться, так как все ее фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причем король не находится под шахом. Партия, в которой возникает пат, признается ничейной.

**Ничья** — результата шахматной партии в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

**Рокировка** (фр.*roque*) — ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующее перемещение ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля. Каждая из сторон может сделать одну рокировку в течение партии.

Смысл рокировки в том, что она позволяет одним ходом значительно изменить позицию короля (переместив его в менее опасное место), одновременно выводя на центральные вертикали сильную фигуру — ладью.

**Превращение пешки** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Взятие на проходе — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или на 4-й (за черных) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

**Эндшпиль** (от нем. *Endspiel* — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии.

**Дебют** — начало шахматной партии.

**Миттельшпиль** (от нем. *Mittelspiel* – середина игры) – следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование,

комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.

**Шахматная нотация** (от лат. notatio — записывание, обозначение) — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур

**Шахматная композиция** - создание («составление») шахматных задач и этюдов. Базируется на средствах и правилах практической игры и представляет собой независимую форму шахматного творчества. Она раскрывает красоту шахматных комбинаций, постоянно развивающуюся и привлекающую всё новых любителей.

**Связка** - положение, когда фигура не может сделать ход, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может так же быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

**Двойной удар** – ход, после которого под боем оказывается две или более фигуры противника.

### Перечень теоретических вопросов аттестации учащихся по полугодиям обучения

#### Промежуточная аттестация за первое полугодие

##### *Контрольные вопросы*

1. Сколько клеток на шахматной доске?
2. Как обозначаются горизонтальные линии?
3. Как обозначаются вертикальные линии?
4. Назовите родину шахмат?
5. Как ходит пешка?
6. Является ли пешка фигурой?
7. Где размещаются ладьи на доске до начала игры?
8. Во сколько очков оценивается ладья?
9. Какие слоны никогда не столкнутся?
10. В чем отличие коня от всех остальных фигур?

##### Ответы:

1. На шахматной доске 64 клетки
2. Горизонтальные линии на шахматной доске идут под цифрами.
3. Вертикальные линии на шахматной доске идут под буквами.
4. Индия
5. Пешка ходит только вперед.
6. Нет, она просто пешка
7. Ладьи размещаются по углам шахматной доски.
8. Ладья оценивается в 5 очков.
9. Белопольный и чернопольный.
10. Конь это единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры.

##### **Критерии оценки ответов на вопросы:**

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.  
6-7 правильных ответов — средний уровень.  
8-10 правильных ответов — высокий уровень.

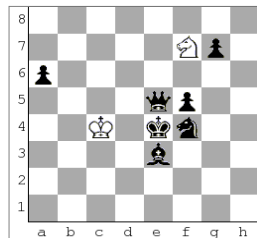
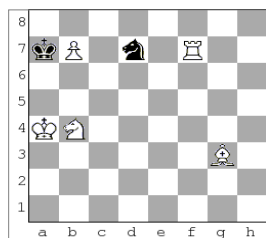
**Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении.**

<b>№ п/п</b>	<b>ФИО</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Итого очков</b>	<b>Мес то</b>
1							
2							
3							
4							

## Промежуточная аттестация за второе полугодие

### Контрольные вопросы

1. Что такое шах?
2. Перечислите способы защиты от шаха?
3. Что такое мат?
4. Для чего нужно делать рокировку?
5. Перечислите, когда нельзя делать рокировку.
6. Что такое пат? При каких условиях бывает пат?
- 7 Почему король слабее ферзя, но главнее его?
- 8.Ниже представлены диаграммы, на которых нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.



9. Что может пешка, дойдя до 1 (8) горизонтали?
10. Какая фигура участвует при взятии на проходе?

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.
2. От шаха есть три способа защиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.



3. Мат- это шах, от которого нет защиты.
4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.
5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.
6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.
7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку. Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главнее ферзя.
8. Первая позиция. Белые фигуры: Король e1, Ладья a1 или h1, слон c1 или f1, пешка на любое поле по второй горизонтали. Черные: Король e8, конь b8 или g8.  
Вторая позиция: Белые фигуры: Король e1, конь b1 или g1. Черные фигуры: Король e8, Ферзь d8, слон c8 или f8, конь b8 или g8, пешки на любое поле по восьмой горизонтали.
9. Пешка, дойдя до 1(8) горизонтали, может превратиться в любую фигуру, кроме короля.
10. При взятии на проходе участвуют пешки.

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
- 6-7 правильных ответов — средний уровень.
- 8-10 правильных ответов — высокий уровень.

