


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №13»
БЛАГОДАРНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНО
Руководитель Центра образования
естественно-научной и технологической
направленностей «Точка роста»

 М.А.Коноваленко

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ «СОШ №13»


Е.П.Савченко
Приказ № от 02.09.2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
интеллектуальной направленности
«Шахматы»

Уровень программы: базовый

Возрастная категория: 9-15 лет (3-9 классы)

Состав группы: 10-15 человек

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Ямпольская Екатерина Алексеевна

с. Мирное

2024

Пояснительная записка

Введение кружка "Шахматы" в школе позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 и т. д.

Шахматы в начальной и основной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, волевое управление поведением.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Новизной данной образовательной программы является выработка системы общих требований проведения квалификационных турниров для групп детей с одинаковой степенью подготовленности с учетом их возраста, введение дополнительных разрядных уровней с дифференциацией силы игры участников одного уровня. Это обусловлено потребностью в преодолении существующих противоречий между постоянным снижением возрастного порога участников шахматных турниров и соревнований с одной стороны, и установленных разрядных норм, требований, условий их выполнения, ориентированных на взрослых шахматистов с другой.

Кроме этого **отличительной особенностью** данной программы является включение в теоретическую часть следующих блоков:

- о турнирных правилах;
- о специфических игровых ситуациях на соревнованиях;
- об основных правилах судейства;
- о работе с современными техническими устройствами (электронными часами).

В итоге использование полученных знаний позволяет усилить спортивную составляющую обучения, и как следствие, повысить мотивацию к теоретическим занятиям. Значительно повышается общая эффективность занятий.

Актуальность и педагогическая целесообразность создания данной образовательной программы обусловлена наличием у детей стремления к

всевозможным играм и состязаниям, связанным с некими переживаниями, новыми ситуациями, преодолением трудностей, достижением успеха. Удовлетворению перечисленных потребностей в полной мере может содействовать игра в шахматы. «Шахматные баталии» используются также для решения педагогических задач. Во-первых, соревнования связаны с преодолением своих страхов (неуверенности в собственных силах, как умственных, так и физических и т.п.), что позволяет корректировать волевую сферу детей. Во-вторых, игра предусматривает работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что дает возможность формировать у детей навыки делового общения. В-третьих, игра предполагает острые эмоциональные переживания участников и позволяет педагогически воздействовать на сферу саморегуляции детей.

Усиление роли квалификационных турниров дает возможность более квалифицированно подойти к вовлечению учащихся в творческо-поисковый процесс, к поддержанию творческой среды, к обеспечению возможности самореализации учащихся, вывести детей и педагогов на новый уровень сотрудничества.

Для снятия физического и психического напряжения во время занятия вводятся физминутки, релаксирующие паузы, задания динамичного характера, чередующиеся один за другим в определённой логической последовательности разнообразные виды деятельности, посильные индивидуальные задания, что обеспечивает создание условий для успешной самореализации учащихся с различным уровнем учебной подготовки.

При реализации программы используется рациональный индивидуальный подход к процессу, исходя из представления об основных показателях состояния здоровья учащихся. При составлении программы учитывались рекомендации медицинских специалистов, которые позволяют прогнозировать, проектировать, планировать каждое занятие с учётом особенностей развития детей. Данный подход создаёт необходимые условия для продуктивной, познавательной деятельности учащихся с учётом состояния их здоровья, особенностей развития, интересов, наклонностей и потребностей.

Место программы в учебном плане:

Согласно учебному плану рабочей программой внеурочной деятельности спортивно – оздоровительной направленности

«Шахматы» предусматривается 102 шахматных занятия (три занятия в неделю по 1 часу, 34 учебных недели).

Срок реализации программы – 1 год, Возраст детей: 9-13 лет, занятия в разновозрастной группе.

1.1. Цель и задачи программы

Цель программы:

1. Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся.
2. Формирование общей культуры и организации содержательного досуга

посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

1. Создание условий для формирования и развития универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных);
2. Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно - логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
3. Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Основной формой организации образовательного процесса является групповое учебное тренировочное занятие. Группы в процессе занятия формируются по уровню способностей и подготовленности учащихся. В процессе обучения используются разнообразные технологии (в том числе разноуровневое, дифференцированное обучение, обучение в сотрудничестве), смена которых способствует сохранению остроты восприятия, работоспособности и интереса на протяжении всего занятия.

1.2. Содержание программы

3 класс

Программой предусматривается 102 шахматных занятия (по 1 часу). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Учебно-тематический план

3 класс

№	Тема	Часы	Дата
1	Шахматная доска	1	
2	Белые и черные поля	1	
3	Горизонталь,	1	
4	Вертикаль	1	
5	Диагональ	1	
6	Центр	1	
7	Белые, черные, ладья	1	
8	Слон	1	
9	Слон	1	
10	Ферзь	1	
11	Ферзь	1	
12	Конь	1	
13	Конь	1	
14	Пешка	1	
15	Король	1	
16	Король	1	
17	Начальное положение (начальная позиция);	1	
18	Начальное положение (начальная позиция);	1	
19	Начальное положение (начальная позиция);	1	
20	Начальное положение (начальная позиция);	1	
21	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1	
22	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1	
23	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1	
24	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1	
25	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1	
26	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
27	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
28	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
29	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
30	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
31	Правило «Ферзь любит свой цвет»;	1	
32	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
33	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
34	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
35	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
36	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
37	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и	1	

	начальной расстановкой фигур.		
38	Правила хода и взятия каждой из фигур	1	
39	Правила хода и взятия каждой из фигур	1	
40	Правила хода и взятия каждой из фигур	1	
41	Игра "на уничтожение"	1	
42	Игра "на уничтожение"	1	
43	Игра "на уничтожение"	1	
44	Белопольные и чернопольные слоны	1	
45	Белопольные и чернопольные слоны	1	
46	Белопольные и чернопольные слоны	1	
47	Одноцветные и разноцветные слоны	1	
48	Одноцветные и разноцветные слоны	1	
49	Одноцветные и разноцветные слоны	1	
50	Качество	1	
51	Качество	1	
52	Качество	1	
53	Легкие и тяжелые фигуры	1	
54	Легкие и тяжелые фигуры	1	
55	Легкие и тяжелые фигуры	1	
56	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки	1	
57	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки	1	
58	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки	1	
59	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки	1	
60	Взятие на проходе	1	
61	Взятие на проходе	1	
62	Взятие на проходе	1	
63	Превращение пешки	1	
64	Превращение пешки	1	
65	Превращение пешки	1	
66	Шах	1	
67	Шах	1	
68	Мат	1	
69	Мат	1	
70	Мат	1	
71	Пат	1	
72	Пат	1	
73	Пат	1	
74	Ничья	1	
75	Ничья	1	
76	Мат в один ход	1	
77	Мат в один ход	1	
78	Мат в один ход	1	
79	Длинная и короткая рокировка и ее правила	1	
80	Длинная и короткая рокировка и ее правила	1	
81	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
82	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
83	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
84	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
85	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
86	Самые общие представления о том, как начинать шахматную	1	

	партию.		
87	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
88	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
89	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
90	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	1	
91	Контрольные игры	1	
92	Контрольные игры	1	
93	Контрольные игры	1	
94	Контрольные игры	1	
95	Контрольные игры	1	
96	Контрольные игры	1	
97	Контрольные игры	1	
98	Контрольные игры	1	
99	Контрольные игры	1	
100	Контрольные игры	1	
101	Контрольные игры	1	
102	Контрольные игры	1	

Содержание программы

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

Дидактические игры и задания

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

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

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Дидактические игры и задания* «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные

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

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую

фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом

запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному

королю. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

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

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он

играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

4 класс

Программа второго года обучения предназначена для детей, имеющих начальную подготовку по игре в шахматы.

Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”.

В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Учебно-тематический план

4 класс

№	Тема	Часы	Дата
1.	Рождение шахмат.	1	
2.	От чатуранги к шатранджу	1	
3.	Шахматы проникают в Европу	1	
4.	Чемпионы мира по шахматам	1	
5.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	1	
6.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	1	
7.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	1	
8.	Краткая и полная шахматная нотация.	1	
9.	Краткая и полная шахматная нотация.	1	
10.	Краткая и полная шахматная нотация.	1	
11.	Запись шахматной партии.	1	
12.	Запись шахматной партии.	1	
13.	Запись начального положения.	1	
14.	Запись начального положения.	1	
15.	Ценность фигур.	1	
16.	Ценность фигур.	1	
17.	Ценность фигур.	1	
18.	Сравнительная сила фигур.	1	
19.	Сравнительная сила фигур.	1	
20.	Достижение материального перевеса.	1	
21.	Достижение материального перевеса.	1	
22.	Достижение материального перевеса.	1	
23.	Способы защиты.	1	
24.	Способы защиты.	1	

25.	Способы защиты.	1	
26.	Две ладьи против короля.	1	
27.	Две ладьи против короля.	1	
28.	Две ладьи против короля.	1	
29.	Две ладьи против короля.	1	
30.	Две ладьи против короля.	1	
31.	Ферзь и ладья против короля.	1	
32.	Ферзь и ладья против короля.	1	
33.	Ферзь и ладья против короля.	1	
34.	Ферзь и ладья против короля.	1	
35.	Ферзь и ладья против короля.	1	
36.	Король и ферзь против короля.	1	
37.	Король и ферзь против короля.	1	
38.	Король и ферзь против короля.	1	
39.	Король и ферзь против короля.	1	
40.	Король и ферзь против короля.	1	
41.	Король и ферзь против короля.	1	
42.	Король и ладья против короля.	1	
43.	Король и ладья против короля.	1	
44.	Король и ладья против короля.	1	
45.	Король и ладья против короля.	1	
46.	Король и ладья против короля.	1	
47.	Король и ладья против короля.	1	
48.	Король и ладья против короля.	1	
49.	Король и ладья против короля.	1	
50.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
51.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	

52.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
53.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
54.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
55.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
56.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
57.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
58.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
59.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	1	
60.	Защита от мата.	1	
61.	Защита от мата.	1	
62.	Защита от мата.	1	
63.	Защита от мата.	1	
64.	Защита от мата.	1	
65.	Защита от мата.	1	
66.	Защита от мата.	1	
67.	Защита от мата.	1	
68.	Защита от мата.	1	
69.	Защита от мата.	1	
70.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	1	
71.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
72.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	

73.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
74.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
75.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
76.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
77.	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	1	
78.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
79.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
80.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
81.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
82.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
83.	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	
84.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
85.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
86.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
87.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
88.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
89.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	

90.	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	1	
91.	Контрольные игры	1	
92.	Контрольные игры	1	
93.	Контрольные игры	1	
94.	Контрольные игры	1	
95.	Контрольные игры	1	
96.	Контрольные игры	1	
97.	Контрольные игры	1	
98.	Контрольные игры	1	
99.	Контрольные игры	1	
100.	Контрольные игры	1	
101.	Контрольные игры	1	
102.	Контрольные игры	1	

Содержание программы

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.

Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

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

Дидактические игры и задания

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” и т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”). “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет. “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее. “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила

фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?” “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят

расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. *Дидактические, игры и 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”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и 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.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

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

5 класс

Программа “Шахматы, третий год” предназначена для учащихся 5 класса.

На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”.

В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Учебно-тематический план.

5-7 классы

№	Тема	Часы	Дата
1.	Двух - и трехходовые партии.	1	
2.	Двух - и трехходовые партии.	1	
3.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
4.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	
5.	Игра на мат с первых ходов.	1	
6.	Игра на мат с первых ходов.	1	
7.	Детский мат и защита от него.	1	
8.	Детский мат и защита от него.	1	
9.	Детский мат и защита от него.	1	
10.	Игра против “повторюшки - хрюшки”.	1	
11.	Игра против “повторюшки - хрюшки”.	1	
12.	Принципы игры в дебюте.	1	
13.	Принципы игры в дебюте.	1	
14.	Быстрейшее развитие фигур.	1	
15.	Быстрейшее развитие фигур.	1	
16.	Понятие о темпе.	1	
17.	Понятие о темпе.	1	
18.	Гамбиты.	1	
19.	Гамбиты.	1	
20.	Наказание “пешкоедов”.	1	
21.	Наказание “пешкоедов”.	1	
22.	Борьба за центр.	1	
23.	Борьба за центр.	1	
24.	Безопасная позиция короля.	1	

25.	Безопасная позиция короля.	1	
26.	Гармоничное пешечное расположение.	1	
27.	Гармоничное пешечное расположение.	1	
28.	Гармоничное пешечное расположение.	1	
29.	Связка в дебюте.	1	
30.	Связка в дебюте.	1	
31.	Коротко о дебютах.	1	
32.	Коротко о дебютах.	1	
33.	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	
34.	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	
35.	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	
36.	Тактические приемы.	1	
37.	Тактические приемы.	1	
38.	Тактические приемы.	1	
39.	Связка в миттельшпиле.	1	
40.	Связка в миттельшпиле.	1	
41.	Связка в миттельшпиле.	1	
42.	Двойной удар.	1	
43.	Двойной удар.	1	
44.	Двойной удар.	1	
45.	Открытое нападение.	1	
46.	Открытое нападение.	1	
47.	Открытое нападение.	1	
48.	Открытый шах.	1	
49.	Открытый шах.	1	
50.	Открытый шах.	1	
51.	Двойной шах.	1	

52.	Двойной шах.	1	
53.	Двойной шах.	1	
54.	Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др.	1	
55.	Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др.	1	
56.	Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др.	1	
57.	Комбинации для достижения ничьей.	1	
58.	Комбинации для достижения ничьей.	1	
59.	Комбинации для достижения ничьей.	1	
60.	Элементарные окончания.	1	
61.	Элементарные окончания.	1	
62.	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1	
63.	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1	
64.	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1	
65.	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1	
66.	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	
67.	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	
68.	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	
69.	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	
70.	Пешка против короля.	1	
71.	Пешка против короля.	1	

72.	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	
73.	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1	
74.	Правило “квадрата”.	1	
75.	Правило “квадрата”.	1	
76.	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	1	
77.	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	1	
78.	Оппозиция.	1	
79.	Оппозиция.	1	
80.	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1	
81.	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1	
82.	Ключевые поля.	1	
83.	Ключевые поля.	1	
84.	Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).	1	
85.	Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).	1	
86.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	
87.	Контрольные игры	1	
88.	Контрольные игры	1	
89.	Контрольные игры	1	
90.	Контрольные игры	1	
91.	Контрольные игры	1	
92.	Контрольные игры	1	
93.	Контрольные игры	1	
94.	Контрольные игры	1	
95.	Соревнования	1	
96.	Соревнования	1	
97.	Соревнования	1	

98.	Соревнования	1	
99.	Соревнования	1	
100.	Соревнования	1	
101.	Соревнования	1	
102.	Соревнования	1	

Содержание программы1

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

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы

у противника образовались сдвоенные пешки.

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

Дидактические задания

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

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода. “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

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

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

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

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

1.4. Планируемые результаты

Предметные

К концу учебного года дети должны знать:

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

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

К концу учебного года должны уметь:

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

Метапредметные

Обучение будет способствовать

- раскрытию творческих способностей обучающихся;
- поддержанию устойчивого интереса к знаниям;
- совершенствованию у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- расширению круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

К концу учебного года дети будут уметь:

- играть в парах;
- уважительно относиться к партнёру;
- уважительно относиться к одноклассникам, слабо владеющими правилами и игрой;
- помогать товарищу;
- наблюдать,
- сравнивать,
- классифицировать,
- группировать,
- делать выводы,
- выяснять закономерности

Личностные

Личностные результаты отражаются в готовности обучающихся к саморазвитию в процессе освоения учебного курса.

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические

приемы;

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

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические

удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

Ожидаемые результаты программы

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Ожидаемые эффекты программы

- Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
- Появление потребности к интеллектуальным играм.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы используются следующие средства:

1. Комплекты шахматных фигур с досками –20 шт.
2. Часы шахматные –2 шт.
3. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу
4. Компьютер.
5. Видео проектор.

Формы контроля: зачетные игры, шахматные турниры, лично-командное первенство, вышестоящие соревнования, выполнение нормативов.